

# Final Fantasy VI Advance FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Mar 8, 2010

GUIDA A FINAL FANTASY 6 ADVANCE  
versione 1.0

gioco : FINAL FANTASY 6 ADVANCE  
sistema : GameBoy Advance  
tipo : Gioco di ruolo  
prodotto: SQUARE ENIX

19/03/2008 ---> inizio stesura del documento  
24/09/2008 ---> fine stesura del documento  
10/02/2010 ---> aggiustamenti grafici e aggiunta la sezione "Crescita"

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDpWriter |  
|Copyright 2008 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A FINAL FANTASY 6 ADVANCE

===== 1) IL GIOCO. . . . . [01IG]  
===== 2) LA STORIA . . . . . [02ST]

===== 3) NOZIONI DI BASE  
Comandi . . . . . [03CO]  
Menù . . . . . [03ME]  
In battaglia . . . . . [03IB]  
Elementi. . . . . [03EL]  
Status . . . . . [03ST]  
Varie. . . . . [03VA]

===== 4) PERSONAGGI  
>>>> Personaggi principali  
Terra Branford. . . . . [04TB]  
Locke Cole . . . . . [04LC]  
Edgar Roni Figaro. . . . . [04EF]  
Sabin Rene Figaro. . . . . [04SF]  
Shadow . . . . . [04SH]  
Cyan Garamonde. . . . . [04CG]  
Gau . . . . . [04GA]  
Celes Chere. . . . . [04CC]  
Setzer Gabbiani . . . . . [04SG]  
Strago Magus . . . . . [04SM]  
Reim Arrowny . . . . . [04RA]  
Mog . . . . . [04MO]  
Umaro. . . . . [04UM]  
Gogo . . . . . [04GO]

>>>> Personaggi secondari

Blindati Magitek . . . . . [04BM]  
Wedge & Biggs . . . . . [04WB]  
Gruppo dei "Kupo!" . . . . . [04KU]  
Banon. . . . . [04BA]  
Spettri silenti . . . . . [04SS]  
Generale Leo . . . . . [04GL]  
Kappa. . . . . [04KA]

Esperienza . . . . . [04ES]  
Crescita. . . . . [04CR]

===== 5) ESPER & MAGIE

Esper. . . . . [05ES]  
Magie. . . . . [05MA]  
Ragnarok: Spada o Esper? . . . . . [05RA]  
Bonus di livello . . . . . [05BO]

===== 6) SOLUZIONE

>>>> MONDO IN EQUILIBRIO

1) L'attacco dei Blindati Magitek Narshe . . . . . [06E1]  
2) Il regno Hi-Tech Castello di Figaro . . . . . [06E2]  
3) Il mercenario Figaro sud . . . . . [06E3]  
4) Figlio contro allievo Monte Kolts . . . . . [06E4]  
5) Bisogna separarsi Covo della Resistenza . . . . . [06E5]  
6) Io sono Ultros! Fiume Lethe. . . . . [06E6]

SCENARIO DI SABIN

7a) Tornare a Narshe Casupola. . . . . [06E7a]  
7b) L'ira del grande guerriero Accampamento imperiale . . . . . [06E7b]  
7c) La foresta infestata Foresta dei fantasmi. . . . . [06E7c]  
7d) In viaggio verso l'altro mondo Treno fantasma. . . . . [06E7d]  
7e) Sport estremo! Cascate di Baren . . . . . [06E7e]  
7f) Il tesoro del ragazzo selvaggio Veldt. . . . . [06E7f]  
7g) Il canale sottomarino Via del serpente . . . . . [06E7g]  
7h) Rotta verso Narshe Nikeah . . . . . [06E7h]

SCENARIO DI LOCKE

7i) Il traditore Figaro sud . . . . . [06E7i]  
7l) Prova di fiducia Grotte di Figaro sud. . . . . [06E7l]

SCENARIO DI EDGAR, TERRA E BANON

7m) Seguire la luce Narshe . . . . . [06E7m]  
  
8) L'Impero colpisce ancora Narshe . . . . . [06E8]  
9) Il castello-talpa Castello di Figaro . . . . . [06E9]  
10) Una vecchia conoscenza Kohlingen . . . . . [06E10]  
11) Alla ricerca di Terra Jidoor . . . . . [06E11]  
12) Senza legge Zozo . . . . . [06E12]  
13) Scambio di persona Jidoor . . . . . [06E13]  
14) Uno spettacolo movimentato Teatro dell'opera. . . . . [06E14]  
15) Preparativi Albroom . . . . . [06E15]  
16) La capitale Vector . . . . . [06E16]  
17) Industria e magia Fabbrica Magitek . . . . . [06E17]  
18) Fuga volante Vector . . . . . [06E18]  
19) Tanto tempo fa Il mondo degli Esper. . . . . [06E19]  
20) Una nuova vita Zozo . . . . . [06E20]  
21) Alleanza Narshe . . . . . [06E21]  
22) La rottura del sigillo Grotta al portale sigillato . . . . . [06E22]

23) Il banchetto imperiale	Vector . . . . .	[@6E23]
24) Di nuovo insieme	Albrook . . . . .	[@6E24]
25) Gli ultimi discendenti	Thamasa . . . . .	[@6E25]
26) Le tre statue	Grotte degli Esper . . . . .	[@6E26]
27) La piovra 4	verso il Continente fluttuante	[@6E27]
28) L'inizio di un nuovo mondo	Continente fluttuante . . . . .	[@6E28]

>>>> MONDO DI ROVINE

1) Un anno dopo	Isola solitaria . . . . .	[@6R1]
2) Il nuovo mondo	Albrook . . . . .	[@6R2]
3) Forza sovrumana	Tzen . . . . .	[@6R3]
4) Un volto familiare	Nikeah . . . . .	[@6R4]
5) Sospetti	Figaro sud . . . . .	[@6R5]
6) Il passaggio segreto	Grotte di Figaro sud. . . . .	[@6R6]
7) Il ritorno del re	Castello di Figaro . . . . .	[@6R7]
8) Una nuova speranza	Kohlingen . . . . .	[@6R8]
9) Vai, Falcon!	Tomba di Darill . . . . .	[@6R9]
10) La volontà di combattere	Mobliz . . . . .	[@6R10]
11) La lettera della speranza	Maranda . . . . .	[@6R11]
12) Lo scrittore solitario	Monte Zozo . . . . .	[@6R12]
13) Bentornato Gau	Veldt. . . . .	[@6R13]
14) Ninja forever	Grotta sul Veldt . . . . .	[@6R14]
15) Scommettiamo?	Arena. . . . .	[@6R15]
16) Il demone del quadro	Jidoor . . . . .	[@6R16]
17) Il fuoco della vita	Grotta della fenice . . . . .	[@6R17]
18) Il bello, il buffo, il cattivo	Narshe . . . . .	[@6R18]
19) Il sigillo della magia	Torre dei fanatici . . . . .	[@6R19]
20) Il mimo	Isola triangolare. . . . .	[@6R20]
21) La leggenda di Odino	Antico castello . . . . .	[@6R21]
22) Ossessione di gioventù	Rupe di Ebot . . . . .	[@6R22]
23) L'anima del grande guerriero	Il sogno di Cyan . . . . .	[@6R23]
24) Un dragone in scena	Teatro dell'opera. . . . .	[@6R24]
25) Quella spada sarà mia!	Arena. . . . .	[@6R25]
26) Ombre dagli abissi	Oceano . . . . .	[@6R26]
27) Piccoli Kyactus, grandi problemi	deserto a sud di Maranda . . . . .	[@6R27]
28) La tecnica suprema	Casupola di Duncan . . . . .	[@6R28]
29) L'abbandono	Casupola. . . . .	[@6R29]
30) Il passato che ritorna	I sogni di Shadow. . . . .	[@6R30]
31) Il mondo che verrà	Torre di Kefka. . . . .	[@6R31]
32) Drago sovrano	Covo del drago. . . . .	[@6R32]
33) Il ritorno dei mostri viventi	Tempio delle anime . . . . .	[@6R33]
34) Omega, l'ultima sfida	Covo del drago. . . . .	[@6R34]

===== 7) OGGETTI

Medicine. . . . .	[@7ME]
-------------------	--------

>>>> Armi

Armi speciali . . . . .	[@7AS]
Arnesi . . . . .	[@7AR]
Artigli . . . . .	[@7AT]
Bastoni . . . . .	[@7BT]
Carte da lancio . . . . .	[@7CL]
Katane . . . . .	[@7KT]
Lame da lancio. . . . .	[@7LL]
Lance. . . . .	[@7LN]
Pennelli. . . . .	[@7PN]
Pugnali . . . . .	[@7PG]
Spade. . . . .	[@7SP]

>>>> Protezioni

Elmi . . . . .	[@7EL]
Scudi. . . . .	[@7SC]
Armature. . . . .	[@7AR]
Accessori . . . . .	[@7AC]
Rarità . . . . .	[@7RA]
Equipaggiamenti . . . . .	[@7EQ]
Arena. . . . .	[@7AE]
Asta di Jidoor. . . . .	[@7AJ]
Tabelle Riassuntive . . . . .	[@7TR]
Elementi. . . . .	[@7EM]
Caratteristiche . . . . .	[@7CA]
Lo Scudo eroico . . . . .	[@7SE]

===== 8) MOSTRI

Mostri . . . . .	[@8MO]
Elenco Bestiario . . . . .	[@8EB]
Mostri mancabili . . . . .	[@8MM]
Livelli e Immunità . . . . .	[@8LI]
Elementi. . . . .	[@8EL]
Genere e altre caratteristiche . . . . .	[@8GA]
Tipi di mostri. . . . .	[@8TM]

===== 9) LOCALITÀ

Mondo in equilibrio . . . . .	[@9ME]
Mondo di rovine . . . . .	[@9MR]
Stalle segrete. . . . .	[@9SS]

===== 10) RIPRODUTTORE MUSICALE . . . . .

[@10R]
--------

===== 11) TRADUZIONI

Abilità . . . . .	[@11A]
Oggetti . . . . .	[@11O]
Mostri . . . . .	[@11M]
Località. . . . .	[@11L]

===== 12) TRUCCHI, CURIOSITÀ & LEGGENDE

Trucchi . . . . .	[@12T]
Curiosità . . . . .	[@12C]
Leggende. . . . .	[@12L]

CREDITS

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|1) IL GIOCO:| [01IG]  
|//////////

FINAL FANTASY 6 ADVANCE è l'adattamento della versione Super Nintendo di Final Fantasy VI per il Game Boy Advance con l'aggiunta di alcune novità.

|\\  
|2) LA STORIA:|  
|\\

[@2ST]

### L'antica Guerra dei Magi

Quando le fiamme si spensero, del mondo non rimase che la carcassa. La magia aveva perso il suo potere. Nel millennio che seguì, la magia fu sostituita da ferro, polvere da sparo e macchine a vapore. Sull'arida terra tornò, lentamente, la vita. Tuttavia, oggi vi è un essere che intende risvegliare l'antica magia e usare il suo temibile potere per conquistare il mondo intero. Come si può essere tanto folli da voler causare una seconda irreparabile tragedia?

|\\  
|3) NOZIONI DI BASE:|  
|\\

Ecco alcune cose da sapere per giocare al meglio a Final Fantasy 6 Advance

/ ----- \  
- COMANDI -  
\ ----- /

[@3CO]

Tasti direzionali -: muovono il personaggio e la mano-cursore

Pulsante A -----: pulsante Azione (serve per parlare, premere interruttori ecc ecc), conferma la scelta

Pulsante B -----: pulsante Annulla, esce dai vari menù

Pulsanti L e R ----: servono per scorrere velocemente i vari menù e per moltiplicare i bersagli di una Magia(durante la battaglia)

Pulsante START ----: pulsante Menù (permette di accedere al Menù Principale); Pausa (durante la battaglia)

Pulsante SELECT ---: pulsante Cambio Personaggio (permette di cambiare personaggio durante il combattimento);  
pulsante Cambio Squadra (permette di cambiare squadra nei luoghi dove è possibile)

=====  
=====

/ ---- \  
- MENÙ -  
\ ---- /

[@3ME]

Premendo A alla schermata del titolo appare una schermata:

- NUOVA PARTITA : incominciare una nuova avventura

<< La prima volta che si gioca non appariranno queste scritte e si comincerà direttamente. >>

Più in basso sono presenti i salvataggi precedentemente fatti: premendo A su uno di essi ricomincerete da dove avevate lasciato.

Premendo il pulsante START mentre si cammina, si accederà alla finestra del Menù Principale.

-----			
-----	Nome & Classe		OGGETTI
Foto			ABILITÀ
	LV 42		EQUIP
Personaggio 1	PV 3351/3351		ACCESSORI
	PM 450/450		STATUS
-----			EQUIP
			ACCESSORI
-----	Nome & Classe		STATUS
Foto			SCHIERAMENTO
	LV 38		OPZIONI
Personaggio 2	PV 3025/3100		SOSPENDE
	PM 321/350		SALVA
-----			
			-----
-----	Nome & Classe		
Foto			Località
	LV 40		
Personaggio 3	PV 3154/3154		
	PM 409/409		
-----			
			-----
-----	Nome & Classe		
Foto			TEMPO 51:20
	LV 40		
Personaggio 4	PV 3256/3568		PASSI 120559
	PM 335/335		
-----			GUIL 354548
			-----

Sulla sinistra sono presenti i ritratti dei personaggi presenti nel gruppo (il personaggio più in alto è il Capogruppo e compare nelle città/grotte ecc) e i loro relativi parametri principali:  
(in un gruppo ci possono essere massimo 4 personaggi)

LIV -> Livello

Il livello di un personaggio indica la "forza" del personaggio stesso.  
Più è alto il livello, più i parametri, i PV e i PM aumentano di valore.  
Il livello più alto è il livello 99.

PV -> Punti Vita

I PV sono l'energia del personaggio. Più PV possiede un personaggio, più sarà difficile che muoia, infatti quando i PV arrivano a zero il personaggio "muore". Il primo valore indica i PV attuali del personaggio, il secondo valore indica il valore massimo dei PV.

Il valore massimo raggiungibile dagli PV è 9999.

(ES: se un personaggio ha 250/250 di PV, vuol dire che ha il massimo dell'energia; invece, se ne ha 4/250, vuol dire che ha pochissima energia)

PM -> Punti Magia

I PM servono per utilizzare le magie o attacchi magici. Per usare una magia, infatti, servono una determinata quantità di PM. Quando i PM arrivano a zero, il personaggio non può usare magie nè attacchi magici. Il primo valore indica i PM attuali del personaggio, il secondo valore indica il valore massimo dei PM.

Il valore massimo raggiungibile dagli PM è 999.

(ES: se un personaggio ha 350/350 di PM, vuol dire che ha il massimo di PM; invece, se ne ha 4/350, vuol dire che ha pochissimi PM)

[N.B: esistono anche i punti magici che servono per imparare le magie. Per non confonderli, i Punti Magia saranno sempre chiamati "PM", mentre i punti per imparare le magie saranno sempre chiamati "punti magici"]

Sulla destra sono presenti le varie voci del Menù Principale:

- a) OGGETTI -----: visualizza e permette di utilizzare gli Oggetti che si possiedono
- b) ABILITÀ -----: visualizza e permette di utilizzare le eventuali abilità e magie che si possiedono
- c) EQUIP -----: permette di cambiare l'equipaggiamento di un personaggio
- d) ACCESSORI ----: permette di equipaggiare gli Accessori equipaggiati
- e) STATUS -----: visualizza la situazione generale del personaggio
- f) SCHIERAMENTO -: permette di spostare il personaggio in prima o seconda fila
- g) OPZIONI -----: permette di modificare alcune opzioni del gioco
- h) SOSPENDE ----: permette di sospendere momentaneamente la partita
- i) SALVA -----: permette di salvare la propria avventura

TEMPO -: indica il tempo trascorso dall'inizio dell'avventura

PASSI -: indica il numero dei passi compiuti dall'inizio del gioco

GUIL --: moneta utilizzata nel gioco, e quindi indica quanti soldi si possiedono

Spostando il cursore sul ritratto di un personaggio si può scegliere se farlo disporre in prima fila o in seconda fila durante i combattimenti. Il ritratto starà più a sinistra se il personaggio è schierato in prima fila, più a destra se è schierato in seconda fila.

Nella prima fila, l'attacco e la difesa sono normali, mentre nella seconda fila, l'attacco è dimezzato mentre la difesa è raddoppiata.

Per le magie, invece, il danno inflitto è lo stesso sia dalla prima che dalla seconda fila. Quindi è meglio schierare i personaggi predisposti maggiormente per gli attacchi fisici nella prima fila e i personaggi predisposti maggiormente per gli attacchi magici nella seconda fila. Nel caso di un attacco alle spalle, i personaggi in prima fila si ritroveranno in seconda fila e viceversa.

Le abilità che vengono influenzate dalla linea sono:

- i semplici attacchi fisici
- i Furori di Gau, quando riguardano attacchi fisici

Le abilità che non vengono influenzate dalla linea sono:

- Arnesi
- Danza
- Evocazione di un Esper
- Jujitsu
- Magia

- Magia blu
- Tira
- gli attacchi speciali di Umoro
- i Furori di Gau, quando riguardano attacchi magici

\*\*\*\*\*

\* Menù Oggetti \*

\*\*\*\*\*

Scegliendo la voce OGGETTI dal Menù Principale si accederà al Menù degli Oggetti, detto anche Menù Inventario. Qui si possono utilizzare gli Oggetti e vedere le loro caratteristiche (solo per Armi, Protezioni e Accessori).  
[premendo i pulsanti L o R si scorrerà velocemente l'elenco]

USA	ORDINA	RARITÀ	OGGETTI
--> Granpozione	: 15	Elisir	: 3
Pozione	: 78	Extraetere	: 1
Grandetere	: 65	Acqua santa	: 15
Etere	: 12	Collirio	: 7
...		...	

Fa recuperare 250 PV

Nella parte centrale dello schermo sono presenti gli Oggetti ottenuti e, per ciascuno di essi, il numero di esemplari che si possiedono.

Nella parte bassa è presente una breve descrizione dell'oggetto indicato dal cursore. Il gioco prevede 270 Oggetti diversi.

USA ----: serve per utilizzare alcuni Oggetti. Prima si sceglie la voce USA, poi l'Oggetto da utilizzare, infine il personaggio su cui usare l'Oggetto scelto. Gli Oggetti utilizzabili nel Menù Inventario sono colorati di bianco, quelli non utilizzabili sono colorati di grigio.

ORDINA -: riordina gli Oggetti mettendo prima le Medicine, poi le Armi, le Protezioni e infine gli Accessori.

RARITÀ -: visualizza le Rarità che si possiedono. Le Rarità non si possono utilizzare come gli Oggetti, ma sono utensili particolari che si troveranno durante il gioco.

Spingendo due volte il pulsante A sul nome di un'Arma, di una Protezione o un Accessorio, si possono vedere le caratteristiche dettagliate dell'Oggetto:

(Esempio: Spada tonum)

USA	ORDINA	RARITÀ	OGGETTI
Forza .. 0	Attacco .. 108	Attacco elementale (Assorbe)	
Velocità .. 0	Difesa .. 0	(Dimezza)	
Resistenza .. 0	Destrezza .. 0		
Magia .. + 2	Dif.magica .. 0	(Neutralizza) (Vulnerabile a)	
	Destr.magica .. 0		
Bushido OK			Può usare Spada tonum:



Rune OK | TERRA LOCKE EDGAR CELES  
Due mani OK |

-----  
A volte lancia la magia Tuono  
-----

Nella parte bassa dello schermo appare una piccola descrizione dell'Oggetto.  
Nella parte centrale dello schermo appaiono le caratteristiche elementali dell'Oggetto:

(Armi)

Attacco elementale -> eventuale attacco elementale dell'arma

(Protezioni)

Dimezza -----> dimezza i danni di

Assorbe -----> assorbe gli attacchi di

Neutralizza ---> annulla gli attacchi di

Vulnerabile a -> debole contro

Gli elementi vengono raffigurati da dei simboli:

- una fiamma per l'elemento Fuoco
- un cristallo per l'elemento Gelo
- un fulmine per l'elemento Fulmine
- una goccia per l'elemento Acqua
- due frecce per l'elemento Terra
- una scintilla per l'elemento Sacro
- un'ampolla per l'elemento Veleno
- un tornado per l'elemento Vento

Infine sono presenti i nomi dei personaggi che possono equipaggiare quell'Oggetto. Premendo nuovamente A appariranno i parametri dell'Oggetto.

Gli Oggetti comprati, ottenuti o tolti dall'equipaggiamento dei personaggi, si posizioneranno automaticamente o negli spazi vuoti o alla fine del Menù Inventario.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SUGLI OGGETTI VEDI LA SEZIONE 7

\*\*\*\*\*

\* Menù Abilità \*

\*\*\*\*\*

Scegliendo la voce ABILITÀ dal Menù Principale si accederà al Menù delle Abilità e delle Magie. Qui si possono utilizzare le eventuali magie imparate dal personaggio e vedere quali abilità egli possiede.

-----  
Nome Esper equipaggiato  
ESPER | ----- Nome & Classe  
| | Foto | LV 42  
MAGIA | | | PV 3351/3351  
| | Personaggio | PM 450/450  
-----

BUSHIDO |

JUJITSU |

MAGIA BLÙ |

FURORE |

DANZA

Queste due voci sono uguali per tutti i personaggi:

- a. ESPER --> permette di scegliere l'Esper da equipaggiare
- b. MAGIA --> permette di usare le magie imparate

Queste altre voci sono accessibili solo per determinati personaggi

- d. BUSHIDO ---> permette di visualizzare i Bushido imparati (solo Cyan)
- e. JUJITSU ---> permette di visualizzare i Jujitsu imparati (solo Sabin)
- f. MAGIA BLÙ -> permette di visualizzare le Magie blù imparate (solo Strago)
- g. FURORE ----> permette di visualizzare i Furori imparati (solo Gau)
- h. DANZA -----> permette di visualizzare le Danze imparate (solo Mog)

[premere L o R per cambiare il personaggio]

=== SCHERMATA DEGLI ESPER ===

Nome Esper equipaggiato	
-----	Nome & Classe
ESPER	Foto
	LV 42
	PV 3351/3351
	Personaggio
	PM 450/450

--> Ramuh	Kirin	Sirena
Cait Sith	Ifrit	Shiva
Unicorno	Maduin	Catoblepas
Lares	Carbuncle	Bismarck
Golem	Zona Seeker	Seraph
Quetzalli	Fenril	Valigarmanda
Midgardsormr	Lakshmi	Alexander
Fenice	Odino	Bahamut
Ragnarok	Crociata	Raiden
Leviatano	Kyactus	Diabolos
Gilgamesh		

Saetta finale: lancia un potente  
fullmine su tutti i nemici

CONSUMO PM 25

Nella parte centrale dello schermo sono presenti gli Esper ottenuti.

Nella parte bassa è presente una descrizione dell'attacco dell'Esper indicato dal cursore e la quantità di PM necessari per evocarlo.

Gli Esper scritti in grigio sono quelli che sono attualmente equipaggiati dagli altri personaggi. Quelli scritti in bianco sono quelli non equipaggiati da alcuno.

Selezionando un Esper appare la seguente scheda:

(Esempio: Ramuh)

Nome Esper equipaggiato	
-----	Nome & Classe
ESPER	Foto
	LV 42
	PV 3351/3351

Ramuh	Vel. apprendimento	Appreso
•Tuono :	x10	70%
•Tuona :	x2	68%
•Veleno :	x5	25%

Al prossimo liv.: Resistenza + 1

Saetta finale: lancia un potente  
 fullmine su tutti i nemici CONSUMO PM 25

Nella parte centrale dello schermo sono presenti le magie che si possono imparare equipaggiando quell'Esper. Muovendo il cursore sul nome dell'Esper o della magia, in basso apparirà una descrizione della tecnica. Per ultimo è presente l'eventuale bonus di livello dell'Esper.

Velocità di apprendimento -: indica il tasso di crescita della magia; più è alto il tasso, più velocemente si potrà imparare quella magia.

Appreso -----: indica in percentuale quanto si è imparata quella magia. Quando la cifra arriva a 100%, la magia è stata imparata ed è utilizzabile.

=== SCHERMATA DELLE MAGIE ===

	Nome Esper equipaggiato		Nome & Classe
MAGIE	-----	Foto	LV 42
			PV 3351/3351
		Personaggio 1	PM 450/450
	-----		

--> oEnergia           oEnergira  
 oEnergiga           oReiz  
 oAreiz               oAntiveleno  
 oEsna               oRigene  
 oRireiz

•Fuoco	•Bufera
•Tuono	•Veleno
•Parassita	•Fuoca
•Buferara	•Tuona
•Bio	•Fuocoga
•Buferaga	•Tuonaga
•Pietra	•Morte
•Sancta	•Fusione
•Antima	•Antimaga
•Oblío	•Meteora
•Ultima	•Sisma
•Tornado	•Liquefazione
•Flusso	•Antimaja

©Scan	©Adagio
©Puntura	©Novox
©Egida	©Sonno
©Caos	©Andante

©Stop	©Furia
©Levitazione	©Kappa
©Reflex	©Bozzolo
©Vanish	©Andantega
©Adagioga	©Osmosi
©TeleMoto	©Rapidità
©Antimagia	©Coraggio

-----  
 Fa recuperare PV.

CONSUMO PM 5  
 -----

Nella parte centrale dello schermo sono presenti le magie imparate e quelle che il personaggio sta imparando.

Nella parte bassa è presente una breve descrizione della magia indicata dal cursore, e sulla destra i PM necessari per utilizzarla.

Le magie scritte in bianco sono quelle utilizzabili anche al di fuori delle battaglie, mentre quelle scritte in grigio sono quelle utilizzabili solo durante le battaglie. Accanto ad ogni magia è presente un pallino che rappresenta il tipo di magia:

- pallino bianco "o" : Magie Curative
- pallino nero "•" : Magie d'Attacco
- pallino grigio "©" : Magie di Status

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SUGLI ESPER E SULLE MAGIE VEDI LA SEZIONE 5

=== SCHERMATA BUSHIDO === (solo per Cyan)

-----  

		Nome Esper equipaggiato	
		-----	
BUSHIDO			LV 42
		Cyan	PV 3351/3351
			PM 450/450
		-----	

-----  
 --> Yu Satori  
  
 Aiki Koan  
  
 Kiai Giri  
  
 Chugi Daki-kubi  
 -----

Guidato dal principio dello Yu, il valore, colpisce un nemico con rapide stoccate.  
 -----

Nella parte centrale dello schermo sono presenti i Bushido imparati.  
 Nella parte bassa è presente una breve descrizione del Bushido indicato dal cursore.

=== SCHERMATA JUJITSU === (solo per Sabin)

-----  

		Nome Esper equipaggiato	
		-----	
JUJITSU			LV 42
		Sabin	PV 3351/3351
			PM 450/450

```

-----
--> Colpo iracondo                Cannone effluvium
    O- -O O-                       | / O-
                                      O O

Meteostrike                        Fenice nascente
R L | O                             O- / | \ -O
    O |                               O O O

Chakra                              Brezza tagliente
R L R L O |                         O O -O \ | / O-
    | O                               | /      O O O

Spirale spirituale                 Assalto fantasma
R L O | -O O-                       O- O O O -O \ | / O-
    | O                               \ | /      O O O
-----

```

Colpo iracondo: raffica di pugni che infligge gravi danni a un nemico.

Nella parte centrale dello schermo sono presenti le combinazioni per effettuare i Jujitsu imparati.

Nella parte bassa è presente una breve descrizione del Jujitsu indicato dal cursore.

=== SCHERMATA MAGIA BLÙ === (solo per Strago)

```

-----
| Nome Esper equipaggiato
| -----
MAGIA BLÙ | |           | LV   42
           | |   Strago | PV 3351/3351
           | |           | PM  450/450
           | -----
-----

```

```

-----
--> Rovina           Roulette           Tsunami
    Idrorespiro     Aeroga             1000 aghi
    Difesa totale   Ira vendicativa   Vento bianco
    Morte liv.5     Fusione liv.4     Caos liv.3
    Reflex????      Sancta liv.?      Viavai
    Campo di forze  Cacofonia         Alito fetido
    Trasfusione     Anatema           Sassata
    Quasar          Megatriade        Autodistruzione
-----

```

Concede al nemico pochi secondi e poi lo manda KO.

CONSUMO PM 20

Nella parte centrale dello schermo sono presenti le Magie blù imparate.

Nella parte bassa è presente una breve descrizione della Magia blù indicata dal cursore.

=== SCHERMATA FURORE === (solo per Gau)

```

-----
| Nome Esper equipaggiato
| -----
-----

```

FURORE				LV	42
			Gau	PV	3351/3351
				PM	450/450
			-----		

---

--> Guardia	Soldato imperiale
Templare	Ninja
Samurai	Borghese
Stradista magnus Viola	Yojimbo
Cloud	Missi
...	...

---

Nella parte bassa dello schermo sono presenti i Furori imparati.  
A differenza delle altre abilità, non appare la descrizione dei singoli Furori.

=== SCHERMATA DANZA === (solo per Mog)

---

		Nome Esper equipaggiato			
		-----			
DANZA				LV	42
		Mog		PV	3351/3351
				PM	450/450
		-----			

---

--> Rapsodia del vento	Notturmo silvestre
Ballata del deserto	Serenata d'amore
Blues terrestre	Armonia d'acqua
Requiem notturno	Rondò della nevata

---

Invoca la forza del vento per attaccare  
i nemici e curare la squadra.

---

Nella parte centrale dello schermo sono presenti le Danze imparate.  
Nella parte bassa è presente una breve descrizione della Danza indicata dal cursore.

\*\*\*\*\*  
\* Menù Equip \*  
\*\*\*\*\*

Scegliendo la voce EQUIP dal Menù Principale e scegliendo un personaggio, si accederà al Menù Equip. Qui si possono cambiare le Armi e le Protezioni equipaggiate dal personaggio.

---

EQUIPAGGIA	OTTIMIZZA		EQUIP
RIMUOVI	RIMUOVI TUTTO		

---

			-----	
Mano destra	Brando lux		Foto	
--> Mano sinistra	Scudo di Genji			
Testa	Elmo di Genji		Personaggio	

Corpo

Armatura di Genji


```
--> Scudo Egida      : 1 | Forza      57 -> 57
    Scudo tonum      : 1 | Velocità   52 -> 52
    Scudo di cristallo : 2 | Resistenza 51 -> 51
                                | Magia      46 -> 46
                                | Attacco    255 -> 255
                                | Difesa     240 -> 232 -
                                | Destrezza  74 -> 74
                                | Dif.magica 200 -> 202 +
                                | Destr.magica 91 -> 111 +
```

A volte può difendere dagli attacchi magici dei nemici.

Nella parte alta dello schermo sono presenti 4 voci:

EQUIPAGGIA ----: cambiare l'equipaggiamento del personaggio  
OTTIMIZZA -----: la CPU equipaggia il personaggio nel modo migliore  
RIMUOVI -----: togliere un oggetto dall'equipaggiamento  
RIMUOVI TUTTO -: togliere tutti gli oggetti dall'equipaggiamento

<< Non vi fidate troppo dell'OTTIMIZZA: è sempre meglio equipaggiare  
manualmente il personaggio. >>

Nella parte centrale dello schermo è visualizzato l'equipaggiamento attuale del  
personaggio:

Mano destra (si può equipaggiare un'Arma)  
Mano sinistra (si può equipaggiare uno Scudo)  
Testa (si può equipaggiare un Elmo)  
Corpo (si può equipaggiare un'Armatura)

<< Non importa se l'Arma è equipaggiata sulla Mano destra o sinistra:  
l'importante è che ogni personaggio possieda un'Arma ed uno Scudo. >>

Nella parte bassa dello schermo sono presenti i parametri del personaggio con  
l'equipaggiamento attuale, e, dopo aver scelto EQUIPAGGIA e una delle quattro  
parti del corpo equipaggiate, gli oggetti posseduti che si possono  
equipaggiare, con le rispettive quantità.

I parametri cambieranno a seconda dell'oggetto equipaggiato. I valori sulla  
sinistra sono quelli attuali, quelli sulla destra sono quelli che diventeranno  
una volta equipaggiato quell'oggetto. A seconda del colore dei parametri,  
si vedrà se l'oggetto aumenta, diminuisce o lascia invariati i parametri:

Colore Giallo -: il valore del parametro aumenta  
Colore Bianco -: il valore del parametro resta invariato  
Colore Grigio -: il valore del parametro diminuisce

Nella parte bassa è presente una breve descrizione dell'Oggetto indicato dal  
cursore. Per equipaggiare un nuovo Oggetto, bisogna prima rimuovere quello  
attualmente indossato.

[premere L o R per cambiare il personaggio]

\*\*\*\*\*  
\* Menù Accessori \*

\*\*\*\*\*

Scegliendo la voce ACCESSORI dal Menù Principale e scegliendo un personaggio, si accederà al Menù Accessori. Qui è possibile cambiare gli Accessori equipaggiati dal personaggio.

EQUIPAGGIA	RIMUOVI	EQUIP
Accessorio	Anima di Thamasa	Foto
--> Accessorio	Triostella	Personaggio

--> Guanto di mithril	: 4	Forza	57 -> 57
Cappa bianca	: 3	Velocità	52 -> 52
Manopole	: 2	Resistenza	51 -> 51
		Magia	46 -> 46
		Attacco	255 -> 255
		Difesa	240 -> 246 +
		Destrezza	74 -> 74
		Dif.magica	200 -> 200
		Destr.magica	91 -> 91

Se chi lo indossa è in stato Criticità, lo difende automaticamente con Egida.

Nella parte alta dello schermo sono presenti 2 voci:  
EQUIPAGGIA -: cambiare gli Accessori equipaggiati dal personaggio  
RIMUOVI ----: togliere un Accessorio equipaggiato

Nella parte centrale dello schermo sono visualizzati gli attuali Accessori equipaggiati dal personaggio e una breve descrizione dell'Accessorio indicato dal cursore.

Nella parte bassa dello schermo sono presenti i parametri del personaggio con gli Accessori attuali, e, dopo aver scelto EQUIPAGGIA e uno dei due Accessori equipaggiati, gli altri Accessori posseduti che si possono equipaggiare, con le rispettive quantità.

I parametri cambieranno a seconda degli Accessori equipaggiati. I valori sulla sinistra sono quelli attuali, quelli sulla destra sono quelli che diventeranno una volta equipaggiato quell'Accessorio. A seconda del colore dei parametri, si vedrà se l'Accessorio aumenta, diminuisce o lascia invariati i parametri:  
Colore Giallo -: il valore del parametro aumenta  
Colore Bianco -: il valore del parametro resta invariato  
Colore Grigio -: il valore del parametro diminuisce

Nella parte bassa è presente una breve descrizione dell'Accessorio indicato dal cursore. Per equipaggiare un nuovo Accessorio, bisogna prima rimuovere quello attualmente indossato.

[premere L o R per cambiare il personaggio]

Per visualizzare velocemente l'equipaggiamento di tutti i personaggi del gruppo, andate al Menù Principale, scegliete EQUIP. Il cursore ora indica un personaggio, premete la direzione Sinistra e vedrete che i cursori si



moltiplicheranno indicando tutti i personaggi. Ora premete A e potrete vedere sinteticamente l'equipaggiamento di tutti i personaggi presenti nel gruppo.

\*\*\*\*\*

\* Menù Status \*

\*\*\*\*\*

Scegliendo la voce STATUS dal Menù Principale e scegliendo un personaggio, si accederà al Menù Status. Qui si possono vedere tutti i parametri del personaggio.

(Esempio)

```
-----
-----
|      Foto      |      Nome e Classe      |      STATUS
|                |      LV      63        |
| Personaggio   |      PV 5671/5671     |-----
|                |      PM  721/733     |
-----
Punti esperienza:      683688
Al prossimo liv:      31680
-----
-----
Forza      57      Comandi      |
Velocità   52      -----      | Mano destra  Brando lux
Resistenza 51      | Attacca   | | Mano sinistra Scudo di Genji
Magia      46      | Arnesi    | | Testa       Elmo di Genji
Attacco    255     | Magia     | | Corpo       Armatura di Genji
Difesa     240     | Oggetti  | | Accessorio  Anima di Thamasa
Destrezza  74%     -----      | Accessorio  Triostella
Dif.magica 200     | Esper     | Kyactus
Destr.magica 91%     |
-----
-----
```

Nella parte alta dello schermo presenti i parametri principali del personaggio, Livello, PV e PM. Poi sono presenti:

Punti esperienza -: indica la quantità di punti esperienza ottenuti dal personaggio dall'inizio della partita.

Al prossimo liv. -: indica la quantità di punti esperienza necessari per far aumentare di livello il personaggio. Quando la cifra raggiunge lo zero, il Livello del personaggio aumenta di uno.

Nel riquadro in piccolo sono elencate le abilità che il personaggio usa durante la battaglia.

Nella parte bassa sono presenti i parametri del personaggio:

a. FORZA (For)

Il valore della Forza indica quanta forza fisica possiede il personaggio. Più il valore della Forza è alto, maggiore sarà il danno inflitto con un attacco fisico.

b. VELOCITÀ (Vel)

Il valore della Velocità indica quanto velocemente si carica la barra del turno. Aumentare il valore della Velocità vuol dire caricare più velocemente la barra del turno durante i combattimenti, e quindi si ha la possibilità di sferrare un maggior numero di attacchi.

c. RESISTENZA (Res)

Il valore della Resistenza indica quanto il personaggio resiste ad un

attacco fisico. Più è alto il valore della Resistenza, minori saranno i danni subiti da un attacco fisico.

d. MAGIA (Mag)

Il valore del Potere Magico indica quanto il personaggio sia abile con le Magie e gli attacchi magici. Più è alto il valore del Potere Magico, maggiori saranno i danni inflitti con le Magie e gli attacchi magici.

e. ATTACCO (Att)

Il valore della Potenza d'Attacco indica, principalmente, la potenza dell'Arma equipaggiata. Più il valore della Potenza d'Attacco è alto, maggiore sarà il danno inflitto con un attacco fisico. Ricordate che è l'Arma equipaggiata a variare sensibilmente la Potenza d'Attacco.

f. DIFESA (D.F)

Il valore della Difesa Fisica indica quanto il personaggio resiste ad un attacco fisico. Più è alto il valore della Difesa Fisica, minori saranno i danni subiti da un attacco fisico. Ricordate che è l'Armatura equipaggiata a variare sensibilmente la Difesa Fisica.

g. DESTREZZA (%DF)

Il valore della Destrezza indica la probabilità che l'attacco fisico del nemico manchi il personaggio, non procurando danni. Più alto è il valore della Destrezza, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi fisici del nemico. Ricordate che è lo Scudo equipaggiato a variare sensibilmente la Destrezza.

h. DIFESA MAGICA (D.M)

Il valore della Difesa Magica indica quanto il personaggio resiste ad un attacco magico. Più è alto il valore della Difesa Magica, minori saranno i danni subiti da un attacco magico. Ricordate che è l'Armatura equipaggiata a variare sensibilmente la Difesa Magica.

i. DESTREZZA MAGICA (%DM)

Il valore della Destrezza Magica indica la probabilità che l'attacco magico del nemico manchi il personaggio, non procurando danni. Più alto è il valore della Destrezza Magica, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi magici del nemico. Ricordate che è lo Scudo equipaggiato a variare sensibilmente la Destrezza Magica.

Il valore massimo raggiungibile, tramite Esper, dai parametri Forza, Velocità, Resistenza e Magia è di 128. Equipaggiando alcuni oggetti è possibile anche superare questo limite.

Premendo nuovamente il pulsante A apparirà la schermata con l'equipaggiamento, gli Accessori e l'Esper attualmente in uso.

[premere L o R per cambiare il personaggio]

\*\*\*\*\*  
\* Menù Opzioni \*  
\*\*\*\*\*

Scegliendo la voce CONFIG dal Menù Principale si accederà al Menù Config, dove è possibile cambiare alcune opzioni del gioco.

[le voci colorate in bianco indicano quelle in vigore]

-----

```

-----
--> Modalità battaglia      Attiva      Attesa
  Velocità battaglia      1  2  3  4  5  6
  Velocità messaggi      1  2  3  4  5  6
  Selezione comandi      Standard    Rapida
  Barra BTR              Si          No
  Riequip                Ottimizza  Rimuovi tutto
  Posizione cursore      Predefinita Memorizza
  Autosprint             Si          No
  Selezione lingua

  Ordine magie           1  2  3  4  5  6
                        1..oCura
                        2..•Attacco
                        3..©Sostegno

  Tipo finestre          1  2  3  4  5  6  7  8
  Colore testo
  Colore finestre
  Bestiario
-----

```

## MODALITÀ BATTAGLIA

Imposta la modalità di scorrimento del tempo in battaglia:

\*Attiva -: Battaglia in Tempo Reale

In questo modo i nemici vi potranno attaccare mentre state scegliendo il comando, l'abilità, la magia, o altro, da usare in battaglia.

\*Attesa -: Battaglia a Turni

In questo modo i nemici, prima di attaccare, dovranno aspettare che voi finiate il vostro turno.

## VELOCITÀ BATTAGLIA

Indica la velocità con cui si svolgeranno le battaglie.

Il valore può variare da 1 (Veloce) a 6 (Lento).

## VELOCITÀ MESSAGGI

Indica la velocità con cui scorreranno i messaggi sullo schermo.

Il valore può variare da 1 (Veloce) a 6 (Lento).

## SELEZIONE COMANDI

Modifica il Menù dei Comandi durante la battaglia:

\*Standard:

il Menù dei Comandi apparirà in questo modo:

```

-----
|  Attacca  | Per scorrere i comandi bisognerà premere Su/Giù
|  Bushido  | Per il comando DIFESA bisognerà spingere Destra
|  Magia    | Per il comando LINEA bisognerà spingere Sinistra
|  Oggetti |
-----

```

\*Rapido:

il Menù dei Comandi apparirà in questo modo:

```

-----
|          Attacca          | Per il comando ATTACCO bisognerà premere Su
|          Attacca          | Per la seconda voce bisognerà premere Sinistra

```

Bushido	Magia	Per il comando MAGIA bisognerà premere Destra
Oggetti		Per il comando OGGETTI bisognerà premere Giù
		Per il comando DIFESA bisognerà spingere R
-----		Per il comando LINEA bisognerà spingere L

(è anche possibile personalizzare la finestra per ogni personaggio)

#### BARRA BTR

Sceglie se visualizzare la barra BTR (Battaglia in Tempo Reale) in battaglia:

\*Si -: non compaiono i PV massimi e al loro posto compare la barra del turno

\*No -: non compare barra del turno e al suo posto appaiono i PV massimi

#### RIEQUIP

Decide come deve essere equipaggiato il personaggio a seconda degli Accessori equipaggiati:

\*Ottimizza -----: la CPU sceglie il miglior equipaggiamento a seconda degli Accessori

\*Rimuovi tutto -: tutto l'equipaggiamento del personaggio viene tolto

#### POSIZIONE CURSORE

Decide dove deve essere posizionato il cursore quando si accede al

Menù Principale:

\*Predefinita --: il cursore si posizionerà sempre sulla voce OGGETTI

\*Memorizza ----: il cursore rimarrà sull'ultima voce visitata

#### AUTOSPRINT

Imposta la modalità di corsa automatica

\*Si -: Nelle città e nei labirinti si può correre automaticamente senza tenere premuto il pulsante B

\*No -: Nelle città e nei labirinti si corre tenendo premuto il pulsante B

#### SELEZIONE LINGUA

Seleziona la lingua del gioco (Inglese, Tedesco, Francese, Italiano e Spagnolo)

#### ORDINE MAGIE

Indica in quale ordine appaiono le Magie nella Schermata delle Magie:

oCura -----> Magie Curative

•Attacco ---> Magie d'Attacco

©Sostegno --> Magie di Status

#### TIPO FINESTRE

Indica qual è il motivo di decorazione dei vari menù:

1 -> Monocromatico

2 -> Metallo

3 -> Fulmini

4 -> Legno

5 -> Marmo

6 -> Pietra

7 -> Foglie

8 -> Chocobo

COLORE TESTO - COLORE FINESTRE

Modifica il colore del testo e delle finestre. Si modificano variando la quantità di colori fondamentali usati con Destra e Sinistra. Tasto Select per ripristinare i valori originali.

## BESTIARIO

Permette di accedere al Bestiario. Qui sarà possibile visualizzare le caratteristiche di tutti i mostri sconfitti. Se si fugge da una battaglia contro un nemico incontrato per la prima volta, questi non verrà aggiunto al Bestiario.

---

### Bestiario

---

Mostri sconfitti

2%

---

---	>	001	Guardia	8
		002	Lupo argenteo	3
		003	Megalodot	2
		004	Ratto mannaro	4
		005	Spritzer	4
***		006	Bandito	1
		007	??????	
		008	??????	
		009	??????	

---

Nella parte alta dello schermo è presente in percentuale il numero dei mostri incontrati. Man mano che si affrontano di nuovi, si sbloccheranno le relative schede. Sulla destra sono presenti il numero di esemplari sconfitti del rispettivo mostro sulla sinistra.

I posti indicati con "??????" sono quelli dei mostri che non si è ancora affrontati.

I mostri con "\*\*\*" sono quelli di cui non si è ancora visualizzata la scheda, nonostante la si sia sbloccata.

Premendo il tasto A su un nome apparirà la relativa scheda:

(Es: Guardia)

---

GUARDIA	Ne hai sconfitti	8
-----		
	Liv.	5
	PV	40
	PM	15
	Attacco	16
	Difesa	100
	Destrezza	0
	Magia	6
	Dif.magica	140
	Destr.magica	0
	Guil	48
	Punti esperienza	48
	Puoi rubare	

| Granpozione  
| Pozione  
| Lascia cadere  
| Pozione  
|

-----  
A sinistra è presente l'immagine del mostro, mentre sulla destra i suoi parametri e gli oggetti che si possono ottenere.

Premendo nuovamente il tasto A appariranno le sue caratteristiche elementali:

- a. gli elementi a cui è immune
- b. gli elementi a cui è vulnerabile
- c. gli elementi che assorbe

Premendo ancora il tasto A appariranno ulteriori informazioni:

- a. la categoria a cui appartiene (Umano, Non-morto oppure nessuna)
- b. gli status a cui è immune

Premere i tasti L e R per scorrere le varie pagine del bestiario, o le schede dei vari mostri.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SUI MOSTRI E SULL'ELENCO COMPLETO VEDI LA SEZIONE 8

\*\*\*\*\*

\* Menù Salva \*

\*\*\*\*\*

Durante la partita è possibile salvare ovunque, quando ci si trova nella Mappa del Mondo, mentre nei castelli/grotte ecc è possibile salvare solo sui Punti di Salvataggio (pallini azzurri luminosi). Quando è possibile salvare, la scritta SALVA del Menù Principale sarà bianca. Il gioco permette di salvare fino a tre partite diverse.

==== I NEGOZI ====

Girando per le città di tutto il mondo si potranno visitare i vari negozi in cui potremo comprare oggetti che saranno d'aiuto nel corso dell'avventura.

Esistono

- negozi di Medicine
- negozi di Armi
- negozi di Protezioni
- negozi di Accessori

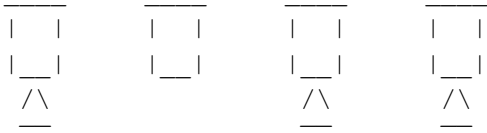
Parlando con il negoziante, apparirà il seguente menù:

(Esempio: MdR negozio di Armi di Kohlingen)

-----  
Salve! Posso aiutarti? | ARMERIA

-----  
--> COMPRA | VENDI | 2545861  
ESCI | Guil

-----  
--> Dardi : 10000 |  
Dadi : 5000 |  
Dardi fatali : 13000 | Ne possiedi 1  
Stocco runico : 10000 | Equipaggiate 0  
Lancia dorata : 12000 |



Nella parte alta dello schermo sono presenti a destra:

COMPRA -: comprare gli oggetti in vendita nel negozio  
VENDI --: vendere oggetti che si possiedono e che non sono equipaggiati  
ESCI ---: uscire dal negozio

Mentre sulla destra sono presenti i Guil che si possiedono.

Dopo aver scelto COMPRA, nella parte centrale dello schermo appaiono gli oggetti in vendita nel negozio.

Sulla destra sono presenti due voci:

\*Ne possiedi ---: indica quanti esemplari dell'oggetto indicato dal cursore già si possiedono  
\*Equipaggiate --: indica quanti esemplari dell'oggetto indicato dal cursore sono già equipaggiati dai personaggi

Nella parte bassa dello schermo sono presenti tutti i personaggi attivi, mentre quelli che presentano un triangolo sotto di essi, sono i personaggi presenti attualmente nel gruppo.

Quando il cursore è su di un Oggetto, guardando la parte bassa dello schermo, si vede come cambierebbe la situazione dei personaggi se fossero equipaggiati con quell'oggetto:

\*Freccia verso l'alto ---: i parametri del personaggio aumentano  
\*Freccia verso il basso -: i parametri del personaggio diminuiscono  
\*Segno "=" -----: i parametri del personaggio non variano  
\* "E" -----: il personaggio è già equipaggiato con quell'oggetto  
\*Nessun segno -----: il personaggio non può equipaggiare quell'oggetto

Dopo aver scelto quale oggetto comprare, bisogna decidere quanti esemplari di quell'oggetto si vogliono acquistare:

\*direzione Destra o Sinistra -: aumenta/diminuisce quantità di 1  
\*direzione Su o Giù -----: aumenta/diminuisce quantità di 10

È possibile possedere/acquistare fino ad un massimo di 99 esemplari per ogni oggetto.

Dopo aver scelto VENDI, nella parte centrale dello schermo appaiono gli oggetti in possesso che non sono equipaggiati.

Dopo aver scelto quale oggetto vendere, bisogna decidere quanti esemplari di quell'oggetto si vuole cedere:

\*direzione Destra o Sinistra -: aumenta/diminuisce quantità di 1  
\*direzione Su o Giù -----: aumenta/diminuisce quantità di 10

**IMPORTANTE:** Il valore di vendita di un oggetto risulterà sempre la metà del valore di acquisto (ES: se si compra un oggetto spendendo 2000 Guil, rivendendolo si guadagneranno solo 1000 Guil).

È possibile riconoscere il tipo di negozio a seconda dell'insegna esposta fuori:

- una spada indica un negozio di Armi

- uno scudo indica un negozio di Protezioni
- una lampada indica un negozio di Medicine
- un oggetto strano indica un negozio di Accessori
- la scritta Inn indica una Locanda dove, per qualche Guil, si possono far riposare i personaggi, ricaricando completamente i PV e i PM e rimuovendo tutti gli status negativi.

==== MENÙ MULTIGRUPPO ====

In alcuni casi, il gioco chiederà di dividere i personaggi in due o più gruppi:

(Esempio)

```
-----
Forma tre squadre.                                | SCHIERAMENTO
-----
-----
|      Foto      |                                LV    42
|                |                                PV  3351/3351
| Personaggio    |                                PM   450/450
|                |
-----
-----
-->  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    -----
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    -----
-----
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    -----
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
    -----
-----
```

Nella parte alta dello schermo sono presenti i parametri principali del personaggio indicato dal cursore. Spingendo due volte il pulsante A su di un personaggio, apparirà il rispettivo Menù Status.

Nella parte centrale dello schermo sono presenti i personaggi che non sono ancora stati inseriti nei gruppi.

Nella parte bassa dello schermo sono presenti i personaggi che sono già stati inseriti nei gruppi.

Per inserire o togliere un personaggio da un gruppo, selezionare il personaggio premendo A su di esso, muovere il cursore fino a fargli raggiungere la posizione desiderata, infine spingere nuovamente il pulsante A.

=====



```

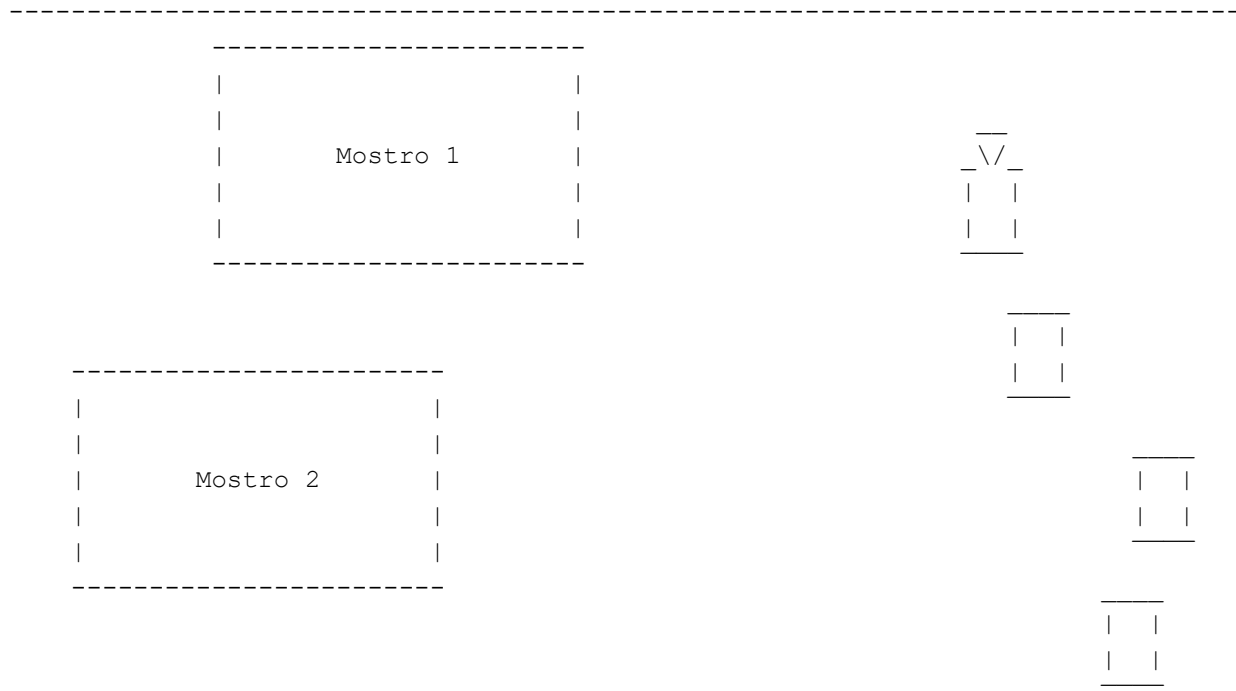
/ ----- \
- IN BATTAGLIA -
\ ----- /

```

[@3IB]

Vagando per il mondo, o nelle varie località, capiterà di incontrare mostri lungo il cammino:

(Esempio)



```

-----
Nome Mostro 1    | Nome Personaggio 1    3351    =====
Nome Mostro 2    | Nome Personaggio 2    3025    =====
                  | Nome Personaggio 3    3154    =====
                  | Nome Personaggio 4    3256    =====
-----

```

Nella parte alta dello schermo appariranno i nomi delle Magie, attacchi magici, evocazioni ecc utilizzate durante il combattimento sia dai mostri che dai personaggi. Alla fine della battaglia appariranno i punti esperienza ottenuti, i Guil guadagnati e gli eventuali Oggetti ottenuti, inoltre appariranno i nomi delle eventuali abilità imparate.

Nella parte centrale dello schermo sono presenti i protagonisti della battaglia. Nei combattimenti "normali", i mostri sono presenti sulla sinistra, mentre i personaggi sulla destra.

Il personaggi schierati più indietro rispetto agli altri sono quelli posizionati in seconda fila. Nella prima fila, l'attacco e la difesa sono normali, mentre nella seconda fila, l'attacco è dimezzato mentre la difesa è raddoppiata. Per le magie, invece, il danno inflitto è lo stesso sia dalla prima che dalla seconda fila. Quindi è meglio schierare i personaggi predisposti maggiormente per gli attacchi fisici nella prima fila e i personaggi predisposti maggiormente per gli attacchi magici nella seconda fila. Nel caso di un attacco alle spalle, i personaggi in prima fila si ritroveranno in seconda fila e viceversa.

Nella parte bassa dello schermo sono presenti i nomi dei mostri sulla sinistra, e quello dei personaggi sulla destra, seguiti dagli PV attuali di ciascun personaggio e dalla barra del turno.

Quando la barra del turno di un personaggio si riempie, appare una finestra che

visualizza i comandi che il personaggio può utilizzare:

(Esempio)

```
-----  
| --> Attacca   |  
|   Arnesi     |  
|   Magia      |  
|   Oggetti   |  
-----
```

\*ATTACCA -: il personaggio attacca utilizzando un attacco fisico. Scegliere con il cursore chi deve subire l'attacco.

Il secondo comando è diverso per ogni personaggio

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SULLE VARIE ABILITÀ VEDI LA SEZIONE 4

\*MAGIA -: il personaggio utilizza una Magia.

(Esempio)

```
-----  
--> oEnergia      oEnergira      |  
    oEnergiga     oReiz          | 721/733  
    oAreiz        oAntiveleno    | PM  
    oEsna         oRigene        | 005  
-----
```

Sulla sinistra sono presenti le Magie imparate, sulla destra i PM attuali e massimi, e i PM necessari per utilizzare la magia indicata dal cursore. Dopo aver scelto la magia, scegliere con il cursore l'obiettivo.

Se il personaggio avrà un Esper equipaggiato, premendo "Su", durante la battaglia, al Menù delle Magie apparirà il nome dell'Esper e i PM necessari per evocarlo. Premendo A sul nome, si evocherà l'Esper.

SI PUÒ EVOCARE L'ESPER UNA SOLA VOLTA PER BATTAGLIA.

\*OGGETTI -: il personaggio utilizza un Oggetto.

(Esempio)

```
-----  
--> Granpozione   : 15      Elisir          : 3  
    Pozione       : 78      Extraetere     : 1  
    Grandetere    : 65      Acqua santa    : 15  
    Etere         : 12      Collirio       : 7  
    ...           :          ...  
-----
```

Dopo aver scelto l'Oggetto, scegliere con il cursore l'obiettivo.

È possibile durante la battaglia cambiare l'Arma e lo Scudo equipaggiati.

Premendo "Su" al Menù Oggetti appariranno i nomi dell'Arma e dello Scudo equipaggiati. Selezionare quale dei due cambiare e scegliere tra l'elenco degli oggetti posseduti quale Arma o Scudo selezionare. I nomi delle Armi e degli Scudi equipaggiabili sono colorati in giallo.

Quando si sceglie un Oggetto da usare su di un personaggio, accanto appariranno gli status di tutti i personaggi.

Alla finestra dei comandi,

(Esempio)

```
-----  
| --> Attacca   |
```

```
|   Arnesi   |  
|   Magia   |  
|   Oggetti |  
-----
```

premendo Destra o Sinistra, appariranno altri due comandi:

\*LINEA --: il personaggio cambia la fila in cui è schierato. Se è schierato in prima fila, scalerà in seconda fila; se è schierato in seconda fila, avanzerà in prima fila.

\*DIFESA -: il personaggio non attacca e decide di difendersi.

In entrambi i casi, il personaggio finirà il suo turno.

Premendo START, si metterà il gioco in pausa.

Premendo Select, quando la barra del turno di un personaggio diverso da quello attualmente in uso è carica, si cambierà il personaggio da controllare.

La battaglia finisce quando:

- tutti i mostri sono stati eliminati
- i mostri fuggono
- tutti i personaggi fuggono
- i personaggi vengono eliminati

Nell'ultimo caso, la partita finisce e il gioco torna alla schermata di caricamento del salvataggio.

Esistono diversi tipi di battaglia:

a) NORMALE

.i personaggi e i mostri attaccano seguendo i propri turni

b) ATTACCO PREVENTIVO

.durante il primo giro di turni, tutti i personaggi attaccano prima dei mostri

c) ATTACCO ALLE SPALLE

.durante il primo giro di turni, tutti i mostri attaccano prima dei personaggi

d) ATTACCO DA ENTRAMBI I LATI

.i personaggi sono schierati al centro, mentre i mostri sono schierati ai lati

e) ATTACCO LATERALE

.i mostri sono schierati al centro, mentre i personaggi sono schierati ai lati

Se si attacca, o si viene attaccati alle spalle, il danno inflitto sarà doppio.

=== VARIE SUI COMBATTIMENTI ===

- I danni inflitti sono colorati di bianco.

I PV e i PM recuperati/assorbiti sono colorati di verde.

- Tenendo premuti contemporaneamente L e R si potrà fuggire dalla battaglia.

Il colore che circonda il personaggio indica lo status del personaggio:

.Giallo -: Status Egida  
.Verde --: Status Bozzolo  
.Rosso --: Status Andante  
.Blù ----: Status Reflex  
.Grigio -: Status Adagio  
.Viola --: Status Stop

Se il personaggio

- è colorato di rosso, allora si trova in status Furia
- è colorato di grigio, allora si trova in status Pietra
- è colorato di bianco, allora si trova in status Zombie
- è colorato di azzurro, allora si trova in status Congelato
- diventa un omino verde, allora si trova in status Kappa
- diventa invisibile, allora si trova in status Invisibile
- gira su sè stesso, allora si trova in status Caos

Se

- appaiono gli occhiali da sole, allora si trova in status Cecità
- appaiono immagini multiple del personaggio, si trova in status Immagine
- sul personaggio appare "zzz..", allora si trova in status Sonno
- sul personaggio appare "...", allora si trova in status Mutismo
- il personaggio levita, allora si trova in status Levitazione
- sopra al personaggio appare un timer, allora si trova in status Rovina

Se tutti i personaggi si trovano in status Pietra o Zombie, la battaglia sarà persa.

/ ----- \  
- ATTACCO -  
\ ----- /

Gli attacchi presenti nel gioco si dividono in due grossi gruppi: quelli fisici e quelli magici.

#### ATTACCHI FISICI

Gli attacchi fisici, tranne alcuni casi, sono quelli compiuti tramite l'uso delle Armi o di altri particolari Oggetti e, di norma, non consumano PM. Nella grande maggioranza dei casi, l'attacco fisico può colpire un solo mostro per turno, tuttavia esistono particolari oggetti, come l'Arnese Autobalestra di Edgar, in grado di attaccare tutti i mostri presenti sul campo di battaglia in un unico turno.

Può capitare che, durante la battaglia, il personaggio o il mostro esegua un normale attacco fisico, che però infligge danni superiori al normale. Questo tipo di attacco è detto "Attacco Critico" e quando avviene lo schermo brilla per un istante. Normalmente gli Attacchi Critici vengono eseguiti casualmente, tuttavia ci sono alcune armi, come la Spada Ragnarok, in grado di effettuarli di continuo, al prezzo di alcuni PM.

#### ATTACCHI MAGICI

Gli attacchi magici sono quelli compiuti tramite l'uso delle Magie o di altre particolari tecniche e consumano sempre alcuni PM. A differenza di quelli fisici, in alcuni casi è possibile scegliere se colpire uno o tutti mostri con quella tecnica, oppure uno o tutti i personaggi nel caso di una magia curativa, premendo il tasto L oppure il tasto R quando appare il cursore che indica l'obiettivo della tecnica. Indipendentemente dal numero di obiettivi, il costo in PM non varia.

Esistono magie il cui effetto non varia se si decide di lanciarle su uno o più obiettivi (magie ad "Effetto Totale", tipo Ultima) e quelle che diminuiscono di efficacia se lanciate su più obiettivi (magie ad "Effetto Condiviso", tipo Energia).

#### POSSIBILITÀ DI COLPIRE (PdC)

Tra i parametri difensivi del personaggio esistono le voci Destrezza Fisica e Destrezza Magica che indicano, in percentuale, la possibilità di evitare del tutto un attacco fisico e magico.

Il corrispondente di queste due voci per l'attacco è la "Possibilità di Colpire" e indica la probabilità che la tecnica, fisica o magica, vada a segno. Non è espressa in percentuale, ma può assumere tutti i valori interi dell'intervallo tra 0 e 255. La Possibilità di Colpire verrà indicata solo per le tecniche che non sempre vanno a segno.

Per gli attacchi fisici esiste un Accessorio, l'Occhio di lince, che permette a qualsiasi attacco fisico di andare a segno contro qualsiasi nemico, anche se questi possiede una Destrezza Fisica elevatissima, tipo il Kyactus.

Per gli attacchi magici invece non esiste alcun oggetto in grado di variare la propria Possibilità di Colpire, anche se in genere tutte le tecniche magiche tranne alcune particolari, tipo Antima o l'evocazione di Odino, vanno sempre a segno.

```
/ ----- \  
- DIFESA -  
\ ----- /
```

Così come per l'attacco, anche la difesa si divide in quella fisica e magica.

La difesa fisica è la capacità di subire il minor numero di danni possibili da un attacco fisico e dipende esclusivamente dai parametri del personaggio o del mostro. Stesso dicasi per quella magica.

È possibile però aumentare la propria capacità di difesa tramite l'uso di barriere in grado di diminuire i danni subiti. Le Magie Egida, Bozzolo e Reflex generano attorno al personaggio o al mostro una barriera in grado di, rispettivamente, aumentare la difesa fisica, aumentare la difesa magica e respingere le Magie.

Tuttavia esistono attacchi fisici, come l'Arnese Trivella di Edgar, e attacchi magici, tipo la magia Ultima, che infliggono la stessa quantità di danni, indipendentemente dal fatto che ci si sia protetti con una barriera o meno. Tali attacchi sono detti "Attacchi Inseparabili".

=====

```
/ ----- \  
- ELEMENTI -  
\ ----- /
```

[@3EL]

Gli attacchi Elementali sono gli attacchi che sfruttano la potenza degli elementi naturali.

Esistono otto tipi di elementi:

- Fuoco

- Gelo
- Fulmine
- Terra
- Acqua
- Vento
- Veleno
- Sacro

Esistono anche alcuni attacchi detti non-elementali poichè non si basano su alcun elemento. Di solito gli attacchi non-elementali sono molto potenti.

Questi sono gli attacchi elementali a disposizione dei personaggi.  
Nella parte inferiore delle tabelle sono presenti gli Oggetti che possono colpire con attacchi elementali.

=====	=====	=====	=====
FUOCO	GELO	FULMINE	TERRA
=====	=====	=====	=====
Fascio infuocato	Bufera	Fascio tonante	Fauci abissali
Fenice nascente	Buferaga	Gigavolt	Magnitudine 8
Fiammata	Buferara	Laser Magitek	Sisma
Fiamme infernali	Diamanpolvere	Megavolt	Slavina
Folgore astrale	Fascio ghiacciato	Pioggia di scintille	Smottamento
Fuoca	Tempesta	Plasma	
Fuocaga	Tormenta	Saetta finale	
Fuoco	Tripla calamità	Testo di tuono	
Fuoco fatuo	Valanga	Tripla calamità	
Liquefazione		Tuona	
Meteora		Tuonaga	
Palla infuocata		Tuono	
Tripla calamità			
-----	-----	-----	-----
Ferula focum	Brando gelum	Ferula tonum	Ferula Antima
Lama focum	Ferula gelum	Spada tonum	
Nocche focum	Sfera glaciale	Testo di tuono	
Testo di fuoco			
-----	-----	-----	-----
=====	=====	=====	=====
ACQUA	VENTO	VELENO	SACRO
=====	=====	=====	=====
El Niño	Aeroga	Bio	Cannone effluvium
Flusso	Brezza tagliente	Nube tossica	Giudizio divino
Folata di bolle	Idrorespiro	Rana dorata	Sancta
Idrorespiro	Liquefazione	Scarica bio	Sancta liv.?
Maremoto	Sfregio eolico	Tocco velenoso	
Tsunami	Tempesta di sabbia	Veleno	
	Tornado		
	Turbine di foglie		
	Vento di guerra		
-----	-----	-----	-----
Testo d'acqua	Kazekiri	Artigli tossici	Artigli di drago
Tridente	Pugnale d'aria	Coda di scorpione	Excalibur
	Sakura	Ferula tossica	Ferula sacra
	Zorlin Shape	Scarica bio	Gladio
			Godhand
			Lancia sacra
			Nocche Kaiser

È molto utile conoscere a quali elementi il nemico risulta debole, in modo tale da colpirlo utilizzando questa sua debolezza.

Alcuni consigli:

- i mostri meccanici risultano deboli all'elemento Fulmine
- i mostri acquatici risultano deboli all'elemento Fuoco
- i mostri "Non-morti" risultano deboli all'elemento Sacro e alle magie curative
- i mostri volanti sono immuni all'elemento Terra, ma sono molto vulnerabili all'elemento Vento
- di solito, i mostri che assorbono l'elemento Fuoco sono deboli agli elementi Gelo e Acqua, e viceversa

```

=====
=====

/ ----- \
- STATUS -                                     [03ST]
\ ----- /

```

Esistono attacchi che possono variare lo status, cioè lo stato del personaggio. Alcuni status possono essere positivi, altri negativi.

#### STATUS POSITIVI

- Andante
- Bozzolo
- Egida
- Immagine
- Invisibile
- Levitazione
- Reflex
- Rigene
- Rireiz

#### STATUS NEGATIVI

- Adagio
- Caos
- Cecità
- Congelato
- Furia
- Kappa
- Mutismo
- Perdita (o Sopore)
- Pietra
- Rovina
- Sonno
- Stop
- Veleno
- Zombie

#### STATUS PARTICOLARI

- Criticità
- MagiTek
- Morte (o KO)

---

## STATUS POSITIVI

---

Qualsiasi status positivo viene rimosso automaticamente una volta che il mostro o il personaggio torna in vita dopo essere stato ucciso, tranne nei casi in cui lo status è provocato da un oggetto equipaggiato.

---

### ANDANTE

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Andante aumenta la sua Velocità in battaglia. In questo modo la barra del turno si riempirà più rapidamente del normale.

Lo status viene rimosso:

- .subendo un attacco che causa status Adagio
- .utilizzando la magia Antimagia
- .automaticamente a fine battaglia

---

### BOZZOLO

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Bozzolo diventa più resistente agli attacchi magici. In questo modo i danni subiti da un attacco magico saranno minori rispetto alla normalità.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Antimagia
- .automaticamente dopo qualche turno
- .automaticamente a fine battaglia

---

### EGIDA

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Egida diventa più resistente agli attacchi fisici. In questo modo i danni subiti da un attacco fisico saranno minori rispetto alla normalità.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Antimagia
- .automaticamente dopo qualche turno
- .automaticamente a fine battaglia

---

### IMMAGINE

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Immagine si "sdoppia" diventando immune agli attacchi fisici per qualche turno. A differenza dello status Invisibile non si diventa più vulnerabile agli attacchi magici. Dopo aver evitato un attacco, c'è il 25% di possibilità che lo status si rimuova automaticamente.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Antimagia
- .automaticamente dopo qualche turno
- .automaticamente a fine battaglia

---

### INVISIBILE

---



Il personaggio o il mostro che possiede lo status Invisibile non è visibile ai nemici. In questa maniera diventa immune agli attacchi fisici, però diventa estremamente debole agli attacchi magici. Questo status cancella pure gli status Bozzolo e Reflex, anche se sono generati da oggetti equipaggiati.

Lo status viene rimosso:

- .subendo un attacco magico
- .utilizzando le magie Antimagia oppure Vanish
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### LEVITAZIONE

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Levitazione è sospeso per aria durante la battaglia. Possedendo lo status Levitazione si diviene immuni agli attacchi di elemento Terra, ma si diventa anche molto vulnerabili agli attacchi di elemento Vento.

Lo status viene rimosso utilizzando la magia Antimagia.

---

#### REFLEX

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Reflex è in grado di respingere alcuni attacchi magici elementali e le magie curative. L'attacco magico respinto colpisce sempre l'obiettivo indipendentemente se questi possiede o meno lo status Reflex.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Antimagia
- .automaticamente dopo qualche turno
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### RIGENE

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Rigene guadagna alcuni PV ad intervalli regolari.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Antimagia
- .automaticamente dopo qualche turno
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### RIREIZ

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Rireiz torna in vita automaticamente una volta morto.

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente una volta tornati in vita
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### STATUS NEGATIVI

---

Qualsiasi status negativo, tranne Kappa, viene rimosso automaticamente una volta che il mostro o il personaggio torna in vita dopo essere stato ucciso,

tranne nei casi in cui lo status è provocato da un oggetto equipaggiato.

---

#### ADAGIO

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Adagio diminuisce la sua Velocità in battaglia. In questo modo la barra del turno si riempirà più lentamente del normale.

Lo status viene rimosso:

- .subendo un attacco che causa status Andante
- .utilizzando le magie Antimagia oppure Esna
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### CAOS

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Caos non riconosce più i nemici dagli alleati. In questo modo può attaccare utilizzando le proprie abilità e attacchi magici chiunque, anche se stesso. Può capitare che un mostro affetto da questo status utilizzi attacchi che normalmente non può usare. Tali attacchi sono presenti tra quelli disponibili con i comandi Controlla e Pittura, relativi al mostro stesso.

Lo status viene rimosso:

- .subendo un attacco fisico
- .utilizzando la magia Esna
- .utilizzando l'oggetto Panacea
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### CECITÀ

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Cecità non è in grado di colpire l'avversario con gli attacchi fisici, mentre conserva la capacità di colpire il nemico con gli attacchi magici. Se si prova ad attaccare fisicamente qualcuno, apparirà sempre la scritta "Miss" che vuol dire "mancato".

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Esna
- .utilizzando gli oggetti Panacea oppure Collirio

---

#### CONGELATO

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Congelato non può muoversi per qualche turno. Qualsiasi attacco lanciato contro di esso andrà sicuramente a segno.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando un attacco magico di elemento Fuoco
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### FURIA

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Furia aumenta la potenza dei suoi attacchi fisici, però non può utilizzare né attacchi magici né altre tecniche. Nel caso del personaggio, appena la sua barra del turno si riempirà, questi attaccherà automaticamente con un attacco fisico senza neppure far

apparire la finestra dei comandi.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Antimagia
- .utilizzando l'oggetto Panacea
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### KAPPA

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Kappa viene trasformato in un omino verde e non può utilizzare nè le abilità nè gli attacchi magici, tranne la magia Kappa. Nel caso dei mostri è possibile che, in status Kappa, eseguano di continuo attacchi critici ad ogni turno.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Kappa
- .utilizzando gli l'oggetti Panacea oppure Ciliegia verde

---

#### MUTISMO

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Mutismo non può utilizzare gli attacchi magici.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la magia Esna
- .utilizzando gli oggetti Panacea oppure Fumo dell'eco
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### PERDITA (detto anche SOPORE)

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Perdita perde alcuni PV ad intervalli regolari. A differenza dello status Veleno, i PV calano ad intervalli più brevi ma in quantità minore, e lo status termina a fine battaglia.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando le magie Antiveleno oppure Esna
- .utilizzando l'oggetto Panacea
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### PIETRA

---

Il personaggio che possiede lo status Pietra si trasforma in una statua di pietra ed è potenzialmente morto. In compenso non può essere danneggiato da alcun tipo di attacco. A fine battaglia il personaggio in status Pietra non riceve nè Exp nè punti magici. Il mostro che subisce questo status muore automaticamente.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando la la magia Esna
- .utilizzando gli oggetti Panacea oppure Ago dorato

---

#### ROVINA

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Rovina muore appena timer

che ha sulla propria testa arriva a zero.

Lo status viene rimosso:

- .vincendo la battaglia prima che termini il conto alla rovescia.
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### SONNO

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Sonno viene addormentato e non può attaccare in alcun modo. Qualsiasi attacco lanciato contro di esso andrà sicuramente a segno.

Lo status viene rimosso:

- .subendo un attacco fisico
- .utilizzando la magia Esna
- .utilizzando l'oggetto Panacea
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### STOP

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Stop non può muoversi per qualche turno. Qualsiasi attacco lanciato contro di esso andrà sicuramente a segno.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando le magie Esna oppure Antimagia
- .utilizzando l'oggetto Panacea
- .automaticamente dopo qualche turno
- .automaticamente a fine battaglia

---

#### VELENO

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Veleno perde PV ad intervalli regolari e ogni volta che cammina.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando le magie Esna oppure Antiveleno
- .utilizzando l'oggetto Panacea oppure Antidoto

---

#### ZOMBIE

---

Il personaggio o il mostro che possiede lo status Zombie diventa un Non-morto, i suoi PV si riducono a zero, e attacca indipendentemente nemici e alleati. Può essere colpito solo dalle magie curative.

Lo status si rimuove utilizzando l'oggetto Acqua santa.

=====

#### STATUS PARTICOLARI

=====

---

#### CRITICITÀ

---

Quando un mostro o un personaggio rimane con pochi PV, si dice che si trova

nello status Criticità. Questo status non influisce sul personaggio, infatti non modifica nè i suoi parametri, nè gli concede bonus o penalità, ma permette di utilizzare attacchi molto potenti detti Attacchi Disperati. Per i personaggi lo status si attiva quando, a causa dei pochi PV rimasti, questi diventano gialli durante la battaglia.

---

#### MAGITEK

---

Questo non è effettivamente uno status, ma comunque influisce nella battaglia. In alcune parti del gioco i personaggi combatteranno a bordo dei Blindati Magitek, un particolare tipo di robot che utilizza attacchi magici. Questa specie di status viene definita esclusivamente dal gioco e non può essere cambiata.

---

#### MORTE (detto anche KO)

---

Quando i PV del personaggio arrivano a zero, si dice che il personaggio è morto, mentre, più precisamente, si trova nello status Morte. Il personaggio non può combattere e rimane in questo stato finchè non viene riportato in vita. È inteso come status poichè esistono attacchi come ad esempio la magia Morte che causa questo status istantaneamente.

Lo status viene rimosso:

- .utilizzando le magie Reiz oppure Areiz
- .utilizzando l'oggetto Coda di fenice

=====  
=====

/ ----- \  
- VARIE -  
\ ----- /

[@3VA]

\*\*\*\*\*  
\* MEZZI DI TRASPORTO \*  
\*\*\*\*\*

Nel gioco sono presenti due mezzi di trasporto:

- i chocobo
- le aeronavi

I chocobo sono dei grossi pennuti gialli da cavalcare. Possono essere noleggiati pagando una somma al proprietario della Stalla. Mentre si è in sella al chocobo, non si incontreranno mostri. Appena si scende dal chocobo, esso tornerà automaticamente alla propria stalla.

Tasti direzionali -: muovono il chocobo  
Pulsante B -----: scendere dal chocobo

Le aeronavi sono in grado di volare nel cielo. Non possono atterrare in mare e sulle montagne.

direzioni Su/Giù -----: aumenta/diminuisce la quota dell'aeronave  
direzioni Destra/Sinistra -: fa girare l'aeronave  
Pulsante A -----: salire sull'aeronave/muovere in avanti l'aeronave  
Pulsante B -----: fa atterrare l'aeronave  
Pulsante START -----: fa entrare all'interno dell'aeronave dove è

possibile cambiare i personaggi del gruppo.  
Per ritornare a volare, andare sul ponte di comando e premere il pulsante A sui comandi.

Sulla Mappa del Mondo, la posizione dell'aeronave è indicata da una croce rossa, mentre un puntino rosso indica la direzione in cui si sta muovendo.

Mentre si è a piedi o su di un mezzo di trasporto, premendo START si farà apparire o scomparire la Mappa del Mondo. Su di essa, le varie località sono indicate da un puntino bianco.

\*\*\*\*\*  
\* ATTACCHI DISPERATI \*  
\*\*\*\*\*

Quando i PV di un personaggio diventano gialli (status Criticità), può capitare che questi esegua un attacco speciale che di solito è molto potente e infligge parecchi danni.

- Gau e Umoro non possiedono l'Attacco Critico
- Gli attacchi disperati di Relm e Strago falliscono se il mostro è immune allo status Morte

-----  
TERRA

"Lama della sommossa" Terra lancia delle lame rotanti che causano gravi  
Potenza: 142 danni fisici e status Veleno a tutti i nemici

-----  
LOCKE

"Tuffo miraggio" Locke balza addosso ad un nemico e lo colpisce  
Potenza: 139 causandogli gravi danni fisici

-----  
EDGAR

"Colpo reale" Edgar attacca tutti i nemici con dei raggi di luce  
Potenza: 143 causando loro gravi danni non-elementali

-----  
SABIN

"Balzo felino" Sabin salta addosso a un nemico, affiancato dalla  
Potenza: 140 testa di una tigre, causandogli gravi danni fisici

-----  
SHADOW

"Zanne tenebrose" Shadow salta addosso a un nemico e lo graffia,  
Potenza: 140 causandogli gravi danni fisici e status Perdita

-----  
CYAN

"Tsubamegaeshi" Cyan salta addosso ai nemici, lo schermo diventa nero  
Potenza: 140 e si sente è una spada che colpisce, causando gravi  
danni fisici ai nemici

-----  
CELES

"Sferzata rotante" Celes rotea con forza la sua spada, uccidendo un  
Potenza: 143 nemico o causandogli gravi danni fisici

-----  
SETZER

"Carta insanguinata" Setzer scaglia sui nemici tre serie di carte,  
Potenza: 147 causando loro gravi danni fisici

-----  
RELM

"Prisma astrale" Un nemico viene circondato da tre stelle che lo

Potenza: 0                   uccidono all'istante

-----  
STRAGO

"Stoccata spirituale"       Strago salta addosso a un nemico, uccidendolo sul  
Potenza: 0                   colpo eliminandogli l'anima

-----  
MOG

"Carica moguri"            Mog si scaglia contro un nemico e lo riempie di pugni,  
Potenza: 150               causandogli gravi danni fisici

-----  
GOGO

"Meteopunizione"         Gogo lancia una meteora su tutti i nemici,  
Potenza: 146               causando gravi danni non-elementali

-----  
\*\*\*\*\*

\* CONSIGLI VARI \*

\*\*\*\*\*

- Salvate spesso, anche perchè non potete sapere ciò che succederà dopo.
- Parlate con tutte le persone che incontrate. Insistete più volte:  
alcune persone forniranno utili informazioni se le fate parlare più volte.
- Controllate sempre le cose presenti nelle case e nelle città come vasi,  
casce, orologi ecc: spesso nascondono Oggetti utili.
- Ogni volta che succede un avvenimento importante visitate le città vicine per  
capire se è cambiato qualcosa.
- Se vi recate in un luogo sconosciuto, cercate di far alzare di qualche  
livello i vostri personaggi in modo tale da non farvi prendere alla  
sprovvista dai mostri che potreste incontrare.
- Ordinate gli Oggetti nel modo che più preferite. In questa maniera non  
perderete tempo in battaglia a trovare l'Oggetto che vi serve.
- Se non avete abbastanza Guil per rinnovare l'equipaggiamento, uscite dalla  
città e combattete per ottenere il denaro necessario.
- Se ottenete un Oggetto di cui non conoscete le caratteristiche, andate sempre  
a controllare il Menù Oggetti.
- Potrebbe capitare che non vi accorgiate di aver ottenuto un nuovo oggetto  
dopo la battaglia: di tanto in tanto controllate il Menù Oggetti.
- Le Medicine sono importanti: non spendete i vostri Guil solo per rinnovare  
l'equipaggiamento.
- Non vendete le Armi che infliggono danni elementali: potrebbero essere sempre  
utili più avanti.
- Le migliori Armi o Protezioni non sono quelle che hanno il valore più alto,  
rispettivamente, alla Potenza d'Attacco e alla Difesa Fisica e Magica.  
Alcune Armi e Protezioni possono modificare anche gli i parametri dei  
personaggi, o possedere particolari caratteristiche quindi controllate sempre  
il Totale.
- Se volete aumentare di livello, sceglietevi una località e iniziate a





tutte le ingiustizie da lui causate.

Terra può utilizzare l'abilità TRANCE, che le permette di trasformarsi in un Esper, consentendole di raddoppiare i danni inflitti, sia quelli fisici che quelli magici. Inoltre i danni magici subiti saranno dimezzati. Quando viene attivata, compare una barra verde che, diminuendo gradualmente, segna la durata della trasformazione. Il comando RITORNA serve ad invertire il processo.

- L'abilità TRANCE sarà disponibile solo quando Terra verrà a conoscenza della sua reale natura dopo il suo risveglio a Zozo.
- Quando l'effetto della trasformazione termina, è necessario che Terra ottenga alcuni punti magici prima che possa utilizzarla di nuovo; con l'aumentare di livello Terra avrà bisogno di sempre meno punti magici.
- Terra è in grado di imparare alcune magie senza l'aiuto degli Esper. Con l'aumentare del suo livello, Terra sarà in grado di imparare:

Livello 1 -> Energia	Livello 37 -> Antimagia
Livello 3 -> Fuoco	Livello 43 -> Fuocoga
Livello 6 -> Antiveleno	Livello 49 -> Areiz
Livello 12 -> Parassita	Livello 57 -> Sancta
Livello 18 -> Reiz	Livello 68 -> Pietra
Livello 22 -> Fuoca	Livello 75 -> Antimaga
Livello 26 -> TeleMoto	Livello 86 -> Liquefazione
Livello 33 -> Energira	Livello 99 -> Ultima

---EQUIPAGGIAMENTO---

Terra può equipaggiare:

#### ARMI

== Aguzzina	== Gladio	== Scimitarra
== Apocalisse	== Lama focum	== Spada di mithril
== Bastarda	== Lama fragacea	== Spada Emorys
== Brando gelum	== Mangiauomini	== Spada runica
== Brando lux	== Mazza ferrata	== Spada tonum
== Coltello di mithril	== Mazza snodata	== Stocco runico
== Cristalda	== Organyx	== Ultima
== Efferata	== Pikka	== Zantetsuken
== Excalibur	== Pugnale	
== Excalipur	== Ragnarok	

#### ELMI

== Bandana	== Elmo adamantino	== Magicappello
== Berretto di pelle	== Elmo d'oro	== Mitra del saggio
== Berretto verde	== Elmo di cristallo	== Skodella
== Cappello piumato	== Elmo di ferro	== Tiara
== Cappello rosso	== Elmo di Genji	== Velo misterioso
== Cerchietto	== Elmo di mithril	== Velo solenne
== Corona di rovi	== Fascia per capelli	

#### SCUDI

== Scudo adamantino	== Scudo di mithril	== Scudo maledetto
== Scudo d'oro	== Scudo Egida	== Scudo pesante
== Scudo della forza	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di cristallo	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di Genji	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Corazza adamantina	== Maglia di cristallo
== Akkappatoio	== Corazza di mithril	== Veste di cotone
== Armatura adamantina	== Cotta di mithril	== Veste di seta
== Armatura d'oro	== Cotta Minerva	== Veste illusoria
== Armatura di Genji	== Giubba di ferro	== Vestito bianco
== Armatura potente	== Giubba di pelle	

ACCESSORI PROPRI

== Vera regale

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°	2°	3°
----	----	----

```

-----
ARMA      | Brando lux          | Ragnarok          | Apocalisse
ELMO      | Elmo di Genji      | Velo misterioso  | Velo solenne
SCUDO     | Scudo eroico       | Scudo Egida       | Scudo di Genji
ARMATURA  | Armatura di Genji  | Cotta Minerva     | Armatura potente
-----

```

```

/ ----- \
- LOCKE COLE -
\ ----- /

```

[@4LC]

"Un viaggiatore instancabile che setaccia il mondo alla ricerca di antichi tesori..."

NOME -----: Locke Cole  
 ETÀ -----: 25 anni  
 ALTEZZA -----: 1,75 m  
 CLASSE -----: Avventuriero  
 ABILITÀ -----: Ruba e Scippo  
 ATTACCO DISPERATO -: Tuffo miraggio

Molto tempo prima della vicenda, Locke era un ladro, o meglio, gli altri lo ritenevano un ladro, mentre lui si è sempre definito un "cacciatore di tesori". Il suo desiderio era quello di trovare tesori di grande valore. Ma, durante una ricerca, una sua amica venne ferita gravemente e perse la memoria. Sentendosi colpevole dell'incidente, Locke si allontanò dalla sua città vagando per il mondo. Un giorno ebbe la notizia che la sua città era stata attaccata dall'Impero e che la sua amica, in punto di morte, aveva pronunciato il suo nome. Locke allora decise di vendicarsi dell'Impero e si unì alla Resistenza.

Locke è l'unico personaggio che possiede l'abilità di rubare oggetti ai nemici tramite il comando RUBA.

- Equipaggiando Locke con l'Accessorio "Guanto del ladro", il comando Ruba cambia in SCIPPO. Questa abilità consente di attaccare e rubare ai nemici nello stesso turno.
- Equipaggiando Locke con l'Accessorio "Bracciale del ladro", la probabilità che Locke rubi oggetti ai nemici aumenterà.

---EQUIPAGGIAMENTO---  
 Locke può equipaggiare:

ARMI

== Ali del vento	== Hawkeye	== Sole nascente
== Boomerang	== Lama focum	== Spada di mithril
== Brando gelum	== Lama lunare	== Spada Emorys
== Brando lux	== Mangiauomini	== Spada tonum
== Coltello da ladro	== Pikka	== Spadino
== Coltello di mithril	== Pugnale	== Spezzalame
== Efferata	== Pugnale d'aria	== Stiletto sicario
== Excalibur	== Ragnarok	== Ultima
== Excalipur	== Scimitarra	== Valiente
== Gladio	== Sniper	== Zorlin Shape

ELMI

== Bandana	== Cappuccio nero	== Elmo di mithril
== Berretto di pelle	== Cerchietto	== Mitra del saggio
== Berretto verde	== Corona di rovi	== Skodella
== Cappello piumato	== Elmo di ferro	
== Cappello rosso	== Elmo di Genji	

SCUDI

== Scudo della forza	== Scudo eroico	== Scudo pesante
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tondo
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Scudo tonum
== Scudo Egida	== Scudo maledetto	== Skudo tartaruga

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Completo ninja	== Giubba di ferro
== Abito nero	== Corazza adamantina	== Giubba di pelle
== Akkappatoio	== Corazza di mithril	== Kenpo Gi
== Armatura di Genji	== Cotta di mithril	== Maglia di cristallo
== Armatura potente	== Fascia della forza	== Veste illusoria

ACCESSORI PROPRI

== Bracciale del ladro  
 == Guanto del ladro

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

	1°	2°	3°
ARMA	Brando lux	Ragnarok	Zorlin Shape
ELMO	Elmo di Genji	Cerchietto	Cappello rosso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Armatura di Genji	Armatura potente	Abito nero

/ ----- \  
 - EDGAR RONI FIGARO -  
 \ ----- /

[@4EF]

"Il giovane Re del castello di Figaro, alleato dell'Impero e sostenitore della rivoluzione tecnologica..."

NOME -----: Edgar Roni Figaro  
 ETÀ -----: 27 anni  
 ALTEZZA -----: 1,88 m  
 CLASSE -----: Macchinista

ABILITÀ -----: Arnesi  
ATTACCO DISPERATO -: Colpo reale

Edgar è il giovane re di Figaro, fratello gemello di Sabin. Uomo di gran fascino, con la fama di rubacuori. Nonostante apparentemente sia alleato con l'Impero, di cui non condivide gli ideali e i metodi, Edgar mantiene dei contatti con la Resistenza tramite Locke.

Edgar è in grado di utilizzare l'abilità ARNESI che gli permette di attaccare i nemici con vari attrezzi:

- Aeroancora
- Autobalestra
- Flash
- Indebolente
- Motosega
- Scarica bio
- Scarica sonora
- Trivella

---

#### AEROANCORA

---

"Il nemico viene distrutto appena si muove"

Attacco fisico; dopo aver subito il colpo, il nemico colpito se compie una qualunque azione (magica o fisica) muore. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo Arnese non funziona.

Attacco -: 128

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>  
nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
MdR

•Torre dei fanatici: scrigno nella camera segreta nei pressi della prima stanza

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena  
•Anello maledetto  
(Muud Suud)  
•Armatatura di Genji  
(Glasya Labolas)

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Mantello di Zefiro  
(Drago ancestrale)

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI  
---

RUBARE  
•Gamma

---

OTTENERE  
---

---

#### AUTOBALESTRA

---

"Colpisce i nemici con una tempesta di frecce"

Attacco fisico a tutti i nemici.

Attacco -: 125

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Castello di Figaro	•Castello di Figaro

Prezzo --: 250 Guil

Vendita -: 125 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Domatore	---
	•Killer metallico	

-----  
FLASH  
-----

"Potente bagliore che acceca i nemici"

Attacco non-elementale e status Cecità a tutti i nemici.

Attacco -: 42

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Castello di Figaro	•Castello di Figaro

Prezzo --: 1000 Guil

Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Il Distruttore	---
	•Macchina letale	

-----  
INDEBOLENTE  
-----

"Rende un nemico vulnerabile a un elemento"

Edgar rende debole un nemico ad un elemento scelto casualmente. Questo Arnese può essere usato quante volte si vuole sullo stesso nemico. Non esistono mostri immuni a questo Arnese, neanche quelli che non possiedono debolezze elementali.

Attacco -: 00

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Castello di Figaro

Prezzo --: 5000 Guil

Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Arma corazzata

---

•Contraerea: Vano missili

•Gru Destra

•Prometeo

-----  
MOTOSEGA  
-----

"Infligge danni o lo stato Morte a un nemico"

Attacco fisico o morte immediata ad un nemico. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona. Se il mostro è un Non-morto, questi verrà eliminato ma tornerà subito in vita.

Attacco -: 252

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Zozo: nella stanza segreta dopo aver inserito l'orario giusto nell'orologio



Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Ciarpame

•Gru Sinistra

OTTENERE

---

-----  
TRIVELLA  
-----

"Perfora la corazza di un nemico e infligge danni"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 191

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Castello di Figaro

MdR

•Castello di Figaro

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Protesix

OTTENERE

---

-----  
NOTE:  
-----

- Il Flash e la Trivella saranno disponibili nel negozio del Castello di Figaro solo dopo essere tornati dalla battaglia a squadre di Narshe.

- L'Indebolente funziona in questa maniera:

Es.

Si sta combattendo contro il mostro Bomba che è debole all'elemento Gelo, cioè alle magie Bufera, Buferara, Buferaga e all'evocazione di Shiva.

Usando l'Indebolente su di lui, Bomba diverrà debole (per esempio) all'elemento Fulmine, cioè alle magie Tuono, Tuona, Tuonaga e all'evocazione di Ramuh.



La CPU decide casualmente l'elemento a cui il mostro sarà debole.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Edgar può equipaggiare:

ARMI

== Aguzzina	== Lama fragacea	== Pugnale
== Bastarda	== Lancia di mithril	== Ragnarok
== Brando gelum	== Lancia dorata	== Scimitarra
== Brando lux	== Lancia pesante	== Spada di mithril
== Coltello di mithril	== Lancia radiosa	== Spada Emorys
== Cristalda	== Lancia sacra	== Spada runica
== Efferata	== Longinus	== Spada tonum
== Excalibur	== Mangiauomini	== Stocco runico
== Excalipur	== Organyx	== Tridente
== Gladio	== Partigiana	== Ultima
== Lama focum	== Pikka	== Zantetsuken

ELMI

== Berretto di pelle	== Corona di rovi	== Elmo di Genji
== Berretto verde	== Corona regale	== Elmo di mithril
== Cappello piumato	== Elmo adamantino	== Elmo d'oro
== Cappello rosso	== Elmo di cristallo	== Mitra del saggio
== Cerchietto	== Elmo di ferro	== Skodella

SCUDI

== Scudo adamantino	== Scudo d'oro	== Scudo maledetto
== Scudo della forza	== Scudo Egida	== Scudo pesante
== Scudo di cristallo	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga

ARMATURE

== Akkappatoio	== Corazza adamantina	== Giubba di pelle
== Armatura adamantina	== Corazza di mithril	== Maglia di cristallo
== Armatura di Genji	== Cotta di mithril	== Veste illusoria
== Armatura d'oro	== Giacca rossa	
== Armatura potente	== Giubba di ferro	

ACCESSORI PROPRI

nessuno

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°

2°

3°

```
-----  
ARMA      | Brando lux      | Ragnarok      | Longinus  
ELMO      | Elmo di Genji  | Corona regale | Cerchietto  
SCUDO     | Scudo eroico   | Scudo Egida   | Scudo di Genji  
ARMATURA  | Armatura di Genji | Armatura potente | Giacca rossa  
-----
```

/ ----- \  
- SABIN RENE FIGARO -  
\ ----- /

[@4SF]

"Il gemello di Edgar, colui che ha rinunciato al trono in cambio della

libertà..."

NOME -----: Sabin Rene Figaro  
ETÀ -----: 27 anni  
ALTEZZA -----: 1,90 m  
CLASSE -----: Monaco  
ABILITÀ -----: Jujitsu  
ATTACCO DISPERATO -: Balzo felino

Sabin è il fratello gemello di Edgar. Quando suo padre morì, si decise di dividere a metà il regno di Figaro, ma Sabin non accettò e lasciò tutto il potere nelle mani del fratello, scegliendo di rimanere libero, non vincolato dagli impegni del comando. Sotto la guida del maestro Duncan, Sabin è diventato un fortissimo guerriero e ora vaga per il mondo alla ricerca del suo compagno di addestramento, Vargas.

Sabin utilizza l'abilità JUJITSU che gli permette di utilizzare le arti marziali che ha appreso. Con l'aumentare del livello, Sabin impara automaticamente nuove tecniche. Per usarle, selezionare JUJITSU nella finestra di battaglia, poi quando il cursore indica Sabin, digitare la sequenza di tasti corrispondente alla tecnica desiderata e premere il tasto A.

- Se la sequenza di tasti è inserita in modo errato, appare il messaggio "Errore nella selezione comandi Jujitsu", Sabin non effettuerà alcuna mossa e perderà il turno.
- Il nemico che subisce la tecnica viene scelto casualmente dalla CPU.

\*\*\*\*\*  
\* LEGENDA \*  
\*\*\*\*\*

Le otto direzioni del controller:

```
O O O
 \ | /
O- -O
 / | \
O O O
```

Pulsanti

A -: pulsante A  
B -: pulsante B  
L -: pulsante L  
R -: pulsante R

=====  
COLPO IRACONDO  
=====

Sabin prende a pugni un nemico, causandogli danni fisici.

Combinazione:

O- -O O-

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile

Potenza -----: 110

Come si apprende -: Combattendo contro Vargas

=====

CANNONE EFFLUVIUM

=====

Sabin salta verso un nemico e gli scaglia contro un raggio di energia che causa danni di elemento Sacro.

Combinazione:

| / O-  
O O

•Obiettivo singolo

Potenza -----: 68

Come si apprende -: Raggiungendo il livello 6

=====

METEOSTRIKE

=====

Sabin solleva un nemico e lo scaglia in aria, causandogli danni fisici quando ricade, oltrepassando le difese.

Combinazione:

R L | O  
O |

•Obiettivo singolo

•Attacco Instopabile

Potenza -----: 180

Come si apprende -: Raggiungendo il livello 10

=====

FENICE NASCENTE

=====

Sabin danza rapidamente intorno a tutti i nemici causando loro danni di elemento Fuoco.

Combinazione:

O- / | \ -O  
O O O

•Obiettivo multiplo

•Effetto Totale

Potenza -----: 42

Come si apprende -: Raggiungendo il livello 15

=====

CHAKRA

=====

Sabin libera la sua energia spirituale sotto forma di una grande onda azzurra che ripristina i PV degli alleati, Sabin escluso, e cancella alcuni status: Cecità, Mutismo, Perdita e Veleno. I PV vengono ripristinati in base a quelli

di Sabin: più ne ha, più gli alleati ne recuperano.

Combinazione:

R L R L O |  
| O

•Obiettivo multiplo

•Effetto Totale

Potenza -----: 0

Come si apprende -: Raggiungendo il livello 23

=====

BREZZA TAGLIENTE

=====

Sabin lancia dei fendenti che causano danni di elemento Vento a tutti i nemici. La quantità di danno non viene influenzata dal numero dei nemici.

Combinazione:

O O -O \ | / O-  
| / O O O

•Obiettivo multiplo

•Effetto Totale

Potenza -----: 78

Come si apprende -: Raggiungendo il livello 30

=====

SPIRALE SPIRITUALE

=====

Sabin sacrifica i suoi PV e PM per ricaricare completamente i suoi compagni e curare i loro status negativi.

Combinazione:

R L O | -O O-  
| O

Potenza -----: 200

Come si apprende -: Raggiungendo il livello 42

=====

ASSALTO FANTASMA

=====

Sabin salta addosso a un nemico causandogli gravi danni fisici.

Combinazione:

O- O O O -O \ | / O-  
\ | / O O O

Potenza -----: 128

Come si apprende -: Per imparare la tecnica finale di Sabin, durante il Mondo di rovine, dirigetevi con Sabin verso la casa di Duncan, suo maestro, che si trova circondata da cinque alberi disposti a croce, sul continente dove si trova Narshe, a nord delle montagne. Fate parlare i due e Duncan insegnerà

l'Assalto fantasma a Sabin. Oppure basta raggiungere il livello 70.

-----

NOTE:

- Alcuni mostri sono immuni all'attacco Meteostrike.
- Dopo aver usato la Spirale spirituale, Sabin riapparirà nel gruppo solo alla fine della battaglia.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Sabin può equipaggiare:

ARMI

== Artigli di drago	== Godhand	== Nocche Kaiser
== Artigli di mithril	== Nocche di metallo	== Pikka
== Artigli tossici	== Nocche focum	== Zanne di tigre

ELMI

== Bandana	== Cappuccio nero	== Fascia torta
== Berretto di pelle	== Cerchietto	== Maschera di tigre
== Berretto verde	== Corona di rovi	== Mitra del saggio
== Cappello piumato	== Corona regale	== Skodella
== Cappello rosso	== Elmo di Genji	

SCUDI

== Scudo della forza	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga
== Scudo Egida	== Scudo maledetto	

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Corazza adamantina	== Kenpo Gi
== Abito nero	== Corazza di mithril	== Veste illusoria
== Akkappatoio	== Fascia della forza	
== Completo ninja	== Giacca rossa	

ACCESSORI PROPRI

nessuno

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°                      2°                      3°

-----

ARMA	Godhand	Zanne di tigre	Artigli di drago
ELMO	Elmo di Genji	Corona regale	Cerchietto
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Giacca rossa	Abito nero	Corazza adamantina

-----

/ ----- \  
- SHADOW -  
\ ----- /

[@4SH]

"Viene e va come il vento, senza mai allearsi con nessuno. Dietro quello sguardo truce si nasconde un viso sconosciuto a molti..."

NOME -----: Shadow  
ETÀ -----: sconosciuta  
ALTEZZA -----: 1,80 m  
CLASSE -----: Assassino  
ABILITÀ -----: Tira  
ATTACCO DISPERATO -: Zanne tenebrose

Shadow è un misterioso mercenario. Nessuno conosce il suo passato e il suo unico legame è con il suo compagno di avventure, il cane Interceptor. Freddo e determinato in ogni circostanza, Shadow pare avere legami con la piccola Relm.

Shadow utilizza l'abilità TIRA, che gli permette di lanciare contro i nemici le armi non equipaggiate e altri oggetti particolari.

Le Lame da lancio sono:

-Girandola  
-Shuriken  
-Shuriken di Fuuma  
-Testo d'acqua  
-Testo di fuoco  
-Testo di tuono  
-Testo d'ombra  
-Testo invisibile

---

#### GIRANDOLA

---

"Dotata di punte acuminate"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 190

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- nella pancia di Mangiazona: ultimo scrigno nella stanza con la volta cadente
- Torre di Kefka: scrigno nella zona precedente a Ultima X (G2)
- Torre di Kefka: scrigno all'esterno, prima di incontrare gli altri due gruppi (G1)

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

- Shuriken di Fuuma  
(Drago del caos)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Sole nascente  
(Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

- Cavalier Demonio
- Invisibile
- Rana palla

---

-----  
 SHURIKEN  
 -----

"Stella a quattro punte"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 86

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |                 |          |
|-----------------|----------|
| MiE             | MdR      |
| •Albrook        | •Thamasa |
| •Casupola       |          |
| •Kohlingen      |          |
| •Treno fantasma |          |

Prezzo --: 30 Guil

Vendita -: 15 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Invisibile	---
	•Stradista magnus Giallo	
	•Stradista magnus Marrone	
	•Stradista magnus Rosso	
	•Stradista magnus Viola	

-----  
 SHURIKEN DI FUUMA  
 -----

"Stella a cinque punte"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 132

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MdR
- Thamasa

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Girandola (Drago del caos)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Lythos di Vector

OTTENERE

•Ninja

-----  
TESTO D'ACQUA  
-----

"Infligge ai nemici danni di elemento acqua"

Attacco di elemento Acqua a tutti i nemici.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Jidoor
- Kohlingen
- Narshe TA

MdR

- Maranda

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Grotta al portale sigillato: uno degli oggetti sepolti nello spiazzo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

•Stradista magnus G

•Stradista magnus V

-----  
TESTO DI FUOCO  
-----

"Infligge ai nemici danni di elemento fuoco"

Attacco di elemento Fuoco a tutti i nemici.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>



MiE  
•Albrook  
•Jidoor  
•Kohlingen  
•Narshe TA

MdR  
•Maranda

Prezzo --: 500 Guil  
Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <>  
-----  
OTTENERLO all'Arena  
---  
SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>  
-----  
METAMORFOSI  
---  
RUBARE  
•Granad  
OTTENERE  
•Stradista magnus M  
•Stradista magnus R

-----  
TESTO DI TUONO  
-----

"Infligge ai nemici danni di elemento tuono"

Attacco di elemento Fulmine a tutti i nemici.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE  
•Albrook  
•Jidoor  
•Kohlingen  
•Narshe TA

MdR  
•Maranda

Prezzo --: 500 Guil  
Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <>  
-----  
OTTENERLO all'Arena  
---  
SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>  
-----  
METAMORFOSI  
---  
RUBARE  
•Stradista magnus G  
•Stradista magnus M  
•Stradista magnus R  
•Stradista magnus V  
OTTENERE  
---

-----  
TESTO D'OMBRA  
-----

"Crea l'immagine di chi lo lancia"

Causa status Immagine a Shadow, aumentando così la sua probabilità di scansare attacchi fisici.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Casupola	•Maranda
•Jidoor	

Prezzo --: 400 Guil  
Vendita -: 200 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>	_____
OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>	_____	
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

-----  
TESTO INVISIBILE  
-----

"Rende invisibili"

Causa status Invisibile a tutti i personaggi del gruppo, aumentando così la loro probabilità di scansare attacchi fisici.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Casupola	•Maranda
•Jidoor	

Prezzo --: 200 Guil  
Vendita -: 100 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Grotta al portale sigillato: uno degli oggetti sepolti nello spiazzo

<> ARENA <>	_____
OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>	_____
--------------	-------

-----

Shadow, inoltre, combatte con il suo cane Interceptor che a volte entra in battaglia per aiutare il padrone. Interceptor ha due tecniche a disposizione: "Assalto segugio" e "Zanne selvaggie" che causano gravi danni fisici a un nemico; a volte può capitare che Interceptor si metta davanti a Shadow per proteggerlo da un attacco fisico.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Shadow può equipaggiare:

ARMI

== Coltello da ladro	== Kodachi	== Pikka
== Coltello di mithril	== Kunai	== Pugnale
== Gladio	== Lama di Sasuke	== Sakura
== Ichigeki	== Luna pallida	== Spezzalame
== Kagenui	== Mangiaumini	== Stiletto sicario

ELMI

== Berretto di pelle	== Cappuccio nero	== Elmo di mithril
== Berretto verde	== Cerchietto	== Fascia torta
== Cappello piumato	== Corona di rovi	== Mitra del saggio
== Cappello rosso	== Elmo di Genji	== Skodella

SCUDI

== Scudo della forza	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga
== Scudo Egida	== Scudo maledetto	

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Completo ninja	== Giubba di pelle
== Abito nero	== Corazza adamantina	== Kenpo Gi
== Akkappatoio	== Corazza di mithril	== Veste illusoria
== Armatura di Genji	== Fascia della forza	

ACCESSORI PROPRI

== Anello del ricordo

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°

2°

3°

-----

ARMA	Luna pallida	Kagenui	Gladio
ELMO	Elmo di Genji	Cerchietto	Cappello rosso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Armatura di Genji	Abito nero	Corazza adamantina

-----

"Un nobile guerriero di una landa lontana. Un fedele servitore del suo signore, che difende con irreprensibile coraggio. Non teme affatto la morte..."

NOME -----: Cyan Garamonde  
ETÀ -----: 50 anni  
ALTEZZA -----: 1,78 m  
CLASSE -----: Samurai  
ABILITÀ -----: Bushido  
ATTACCO DISPERATO -: Tsubamegaeshi

Cyan è un cavaliere del regno di Doma. A dispetto della sua età, Cyan possiede una forza incredibile ed un coraggio insuperabile. Quando l'Imperò attaccò Doma, Cyan fu l'unico superstite, mentre il resto della popolazione assieme a sua moglie e suo figlio morì avvelenata. Da allora Cyan ha intrapreso la sua guerra contro l'Impero che gli ha strappato i suoi affetti più cari.

Cyan utilizza l'abilità BUSHIDO, che gli permette di usare le tecniche da samurai per attaccare.

Cyan potrà usare questa abilità solo se equipaggia una spada adatta:

- .andare nel Menù Oggetti,
- .premere due volte il pulsante A sull'arma da controllare per aprire la scheda relativa,
- .premete nuovamente il pulsante A:
  - se tra le scritte in basso è presente "Bushido OK" allora Cyan potrà utilizzare la sua abilità equipaggiando quell'arma.

All'inizio Cyan possiede solo le prime tre tecniche, ma aumentando di livello ne apprenderà automaticamente di nuove. Per utilizzare l'abilità di Cyan, selezionare in battaglia BUSHIDO: apparirà una piccola finestra e una barra inizierà a riempirsi, colorando pian piano di giallo gli otto numeri presenti. Quando si illumina il numero della tecnica che si desidera usare, premere A per utilizzarla.

#### BARRA

```
-----  
| 1 2 3 4 5 6 7 8 |  
| ===== |  
-----
```

- Sulla barra, i numeri corrispondenti alle tecniche non apprese sono colorate in grigio.
- Bisogna tenere conto del fatto che, più la tecnica è potente, più tempo bisogna aspettare per poterla utilizzare.
- Al termine del capitolo "Il sogno di Cyan", il personaggio avrà imparato tutti i Bushido rimanenti, indipendentemente se abbia raggiunto o meno il livello previsto per apprendere quelle tecniche.

---

| 1 YU |

Potenza -----: 120  
Tempo di attesa -----: da 0 a 2 secondi  
Livello in cui si impara -: 1

Cyan colpisce un nemico provocandogli danni un po' più elevati di un normale attacco fisico.

---

| 2 SATORI |

---

Potenza -----: 56  
Tempo di attesa -----: da 2 a 4 secondi  
Livello in cui si impara -: 6

Cyan si mette in posizione di difesa e, se viene attaccato, contrattacca il nemico con un attacco fisico.

---

| 3 AIKI |

---

Potenza -----: 8  
Tempo di attesa -----: da 4 a 7 secondi  
Livello in cui si impara -: 12

Dimezza i PV di un nemico e gli infligge status Perdita, ma non funziona sempre

---

| 4 KOAN |

---

Potenza -----: 72  
Tempo di attesa -----: da 7 a 9 secondi  
Livello in cui si impara -: 15

Cyan compie quattro attacchi consecutivi sui nemici.

---

| 5 KIAI |

---

Potenza -----: 49  
Tempo di attesa -----: da 9 a 12 secondi  
Livello in cui si impara -: 24

Con un potente fendente, Cyan assorbe PV e PM da un nemico.

---

| 6 GIRI |

---

Potenza -----: 97  
Tempo di attesa -----: da 12 a 14 secondi  
Livello in cui si impara -: 34

Cyan tempesta di colpi tutti i nemici, provocando loro gravi danni non-elementali e a volte causando loro status Stop.

---

| 7 CHUGI |

---

Potenza -----: 70  
Tempo di attesa -----: da 14 a 16 secondi  
Livello in cui si impara -: 44

Come il Koan, Cyan compie quattro attacchi consecutivi sui nemici.  
In questo caso gli attacchi oltrepassano le barriere come Egida o simili.

---

| 8 DAKI-KUBI |

---

Potenza -----: 0  
Tempo di attesa -----: da 16 a 18 secondi  
Livello in cui si impara -: 70

Cyan balza contro tutti i nemici e li taglia in due uccidendoli all'istante.  
Non funziona contro i mostri immuni allo status Morte.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Cyan può equipaggiare:

ARMI

== Ashura	== Masamune	== Pikka
== Kazekiri	== Murakumo	== Zanmato
== Kikuichimonji	== Murasame	== Zantetsuken
== Kotetsu	== Mutsunokami	

ELMI

== Berretto di pelle	== Corona di rovi	== Elmo d'oro
== Berretto verde	== Elmo adamantino	== Fascia torta
== Cappello piumato	== Elmo di ferro	== Mitra del saggio
== Cappello rosso	== Elmo di Genji	== Skodella
== Cerchietto	== Elmo di mithril	

SCUDI

== Scudo adamantino	== Scudo d'oro	== Scudo maledetto
== Scudo della forza	== Scudo Egida	== Scudo pesante
== Scudo di cristallo	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga

ARMATURE

== Akkappatoio	== Corazza adamantina	== Giubba di pelle
== Armatura adamantina	== Corazza di mithril	== Maglia di cristallo
== Armatura di Genji	== Cotta di mithril	== Veste illusoria
== Armatura d'oro	== Fascia della forza	
== Armatura potente	== Giubba di ferro	

ACCESSORI PROPRI

nessuno

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1° 2° 3°

```
-----  
ARMA      | Zanmato          | Mutsunokami     | Zantetsuken  
ELMO      | Elmo di Genji    | Cerchietto      | Cappello rosso  
SCUDO     | Scudo eroico     | Scudo Egida     | Scudo di Genji  
ARMATURA  | Armatura di Genji | Armatura potente | Maglia di cristallo  
-----
```

/ --- \  
- GAU -  
\ --- /

[@4GA]

"Un aborigeno avvolto da pelli di animali feroci. Eppure il suo sguardo brilla di una luce dolce e gentile..."

NOME -----: Gau  
ETÀ -----: 13 anni  
ALTEZZA -----: 1,60 m  
CLASSE -----: Cavernicolo  
ABILITÀ -----: Furore e Balzo  
ATTACCO DISPERATO -: nessuno

Gau è un ragazzo che è stato abbandonato dai suoi genitori sin dalla nascita. Subito dopo essere nato, il padre lo lasciò nel Veldt. Contro tutte le previsioni, Gau sopravvisse, crescendo tra gli animali. Una volta cresciuto si impegnò a difendere gli animali dagli estranei.

Gau utilizza le abilità FURORE e BALZO.

BALZO permette a Gau, durante una battaglia sul Veldt, di balzare addosso ai nemici concludendo così la battaglia. Gau scompare dal gruppo per un certo numero di battaglie, e al suo ritorno avrà appreso delle tecniche nemiche chiamate Furore. Gau impara le tecniche dei mostri su cui è usato il Balzo e di quelli sconfitti nel Veldt mentre lui non c'è.

FURORE serve infatti ad utilizzare questi attacchi contro i nemici, o a favore degli alleati. Per utilizzarne uno, selezionare in battaglia FURORE e sceglierlo dall'elenco proposto.

- L'abilità Balzo si può usare solo combattendo sul Veldt, mentre Furore si può usare ovunque.
- Sul Veldt appaiono solo i nemici già incontrati in precedenza altrove. Quindi conviene girare il mondo a caccia di mostri e poi dedicarsi ad un po' di battaglie sul Veldt.
- Gau non possiede il comando Attacca, tuttavia impara gli attacchi fisici dei suoi alleati; quando in battaglia usa un Furore, non è detto che utilizzi sempre quella tecnica; a volte preferisce usare gli attacchi fisici appresi.
- Quando Gau utilizza un Furore, continua ad usare quell'attacco fino al termine della battaglia o finchè non va in status Morte.
- Quando Gau utilizza un Furore, assume le caratteristiche del mostro da cui la ha appresa. Pertanto acquisisce anche difese, resistenze, debolezze a elementi e status.
- Alcuni mostri permettono a Gau di subire cambiamenti di status, positivi oppure negativi, che durano fino al termine della battaglia oppure finchè Gau non va in status Morte.
- Le magie elementali di Fuoco, Gelo, Fulmine e Veleno che Gau utilizza tramite il Furore, vengono lanciate casualmente su uno o su tutti i nemici.

---ELENCO DEI FURORI---

Questo è l'elenco completo, così come appare nella schermata del Menù Furore, di tutti gli attacchi che Gau può imparare:

Guardia	Soldato imperiale
Templare	Ninja
Samurai	Borghese
Stradista magnus Viola	Yojimbo
Cloud	Missi
Al Jabr	Zaghrem

Apocrypha  
Sussurro d'angelo  
Rimorto  
Mu  
Orso montano  
Muud Suud  
Gatto randagio  
Doberman  
Fidor  
Belva nascente  
Behemoth  
Lopro minore  
Drago sacro  
Brachiosaurus  
Soffioscuro  
Vulture  
Zokka  
Honet  
Scarabeo delta  
Trillium  
Balla di fieno  
Cartagra  
Nautiloid  
Conger conger  
Rettile  
Larva  
Tyfon  
Blindato Magitek  
Satellite  
Spritzer  
Fuoricasta  
Testa di bonzo  
Kyactus  
Mietitore  
Natura morta  
Danzatore velato  
Tomberry  
Orbe  
Devoahan  
Fantasma  
Manta del deserto  
Actinian  
Requiem  
Urok  
Capoguardia  
Generale  
Kamui  
Virginia  
Pugno di ferro  
Il Provocatore  
Mahadeva  
Orso sbircione  
Sorath  
Conigliidrofobo  
Artigli iracondi  
Gorgias  
Mulfus  
Gorgimera  
Lythos di Vector  
Drago zombie

Forza oscura  
Ultraecho  
Comandante  
Ratto mannaro  
Belmodar  
Lepre erbina  
Lupo argenteo  
Megalodot  
Briareus  
Chimera  
Fefnil  
Drago fossile  
Drago demoniaco  
Tyrannosaurus  
Aepyornis  
Vasejata  
Domatore  
Pungigliona  
Mantide killer  
Rafflesia  
Vampirosa  
Siegfried  
Esochela  
Rana palla  
Gallodrago  
Cavaliere dell'abisso  
Cavalier Cipolla  
Blindato aereo  
Arma corazzata  
Budino  
Bingo  
Cruller  
Bandito  
Bomba  
Lunatys  
Giga montanaro  
Botte magica  
Rettile di Figaro  
Aspiran  
Bruco  
Alacran  
Ippocampo delle dune  
Molboro  
Foper  
Caporale  
Invisibile  
Stregone  
Joker  
Satana  
Demone dell'ombra  
Segugio di Vector  
Ratto ligneo  
Il Distruttore  
Gatto Coeurl  
Cane da caccia  
Don  
Bestia palla  
Re Behemoth Marrone/Nero  
Viverna  
Drago



Drago ancestrale  
Cirpius  
Lenerja  
Ventoscuro  
Vespa montana  
Luridan  
Paraladia  
Crusher  
Acropho  
Divoratore  
Rana toro  
Gallomedusa  
Uomo della prova  
Lanciator Cipolla  
Inseguitore  
Poplium  
Errabondo  
Enuo  
Goblin  
Granad  
Pandora  
Gigantos  
Licaone  
Manta terrena  
Anemone  
Spettro  
Bonnacon  
Morto vivente  
Faccia  
Coco  
Nottambulo  
Elite imperiale  
Mago  
Illuyankas  
Aspidochelon  
Lupo solitario  
Caladrius  
Lukhavi  
Grillo campestre  
Gran Mantide  
Purusa  
Adamankary  
Drago di platino  
Psicopatico  
Salma ciondolante  
Pallone  
Gran Behemoth  
Drago del caos  
Chimera di Vector  
Rukh  
Insetto  
Protesix  
Galypdes  
Mandragora  
Amdusias  
Glasya Labolas  
Ratto selvatico  
Innocent  
Garm  
Baalzephon

Drago mannaro  
Sprinter  
Marchosias  
Sicario  
Wyrn campestre  
Falci gemelle  
Exoray  
Uroboro  
Schmidt  
Cancro  
Basilisco  
Lombrico  
Plutoblindato  
Blindato pesante  
Gamma  
Bell'addormentato  
Creatura  
Sguardo profondo  
Cacciatore di teste  
Fantina seducente  
Ballerino armato  
Stradista magnus Rosso  
Parassita  
Antares  
Ippocampo di terra  
Gran Molboro  
Oceano  
Custode degli inferi  
Outsider  
Zeveak  
Cavalier Demonio  
Lepre del deserto  
Demone di levante  
Sergente  
Rattivello  
Belzecu  
Tzakmaquel  
Eukaryote  
Goetia  
Babau  
Drago nero  
Dante  
Kombattente  
Mousse  
Boia  
Lestofante  
Scorpion  
Sputafuoco  
Cadavere  
Stradista magnus Giallo  
Fiormarino  
Venobennu  
Ciarpame  
Valeor  
Necromante  
Stradista magnus Marrone  
Orso dorato  
Clymenus  
Dedalus  
Alyman

Macchina letale  
I.O.

Killer metallico  
\*\*\* Più Tomberry

Nel Veldt sono presenti entrambi i Re Behemoth e si affrontano uno di seguito all'altro, come accade nella storia. Perciò i due mostri condividono lo stesso Furore.

Il Furore di Più Tomberry è presente nella schermata dei Furori del Menù Principale, ma in battaglia non si può usare e al suo posto c'è uno spazio vuoto.

Per ogni Furore, in basso a destra sono presenti gli eventuali status che possiede Gau quando attiva quel Furore. La legenda è la seguente:

- (O) --> 0 PM-Morte (Gau muore se i suoi PM si esauriscono)
- (A) --> Andante
- (B) --> Bozzolo
- (C) --> Cecità
- (S) --> Caos
- (E) --> Egida
- (L) --> Levitazione
- (N) --> Non-morto
- (P) --> Perdita
- (R) --> Reflex
- (V) --> Veleno

Se non è presente alcun segno, vuol dire che lo status di Gau non cambia.

---

=== ACROPHO	=== ACTINIAN
>>> Artigli dell'inertia	>>> Sanguisuga
Causa status Stop a un nemico	Causa gravi danni fisici e status Adagio ad un nemico
	(C)

---

=== ADAMANKARY	=== AEPYORNIS
>>> Pioggia acida	>>> Polvere di piume
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i nemici	Causa status Cecità a un nemico
(E)	

---

=== AL JABR	=== ALACRAN
>>> Tuonaga	>>> Intirizzimento
Casta Tuonaga su tutti i nemici	Causa status Stop a un nemico
(0) (L)	

---

=== ALYMAN	=== AMDUSIAS
>>> Roulette	>>> Adagioga
Uccide all'istante un nemico o un alleato a caso	Casta Adagioga su tutti i nemici
	(0)

---

=== ANEMONE	=== ANTARES
>>> Gigavolt	>>> Magnitudine 8
Causa gravi danni di elemento	Causa gravi danni di elemento Terra

Fulmine a tutti i nemici

atutti i nemici

=== APOCRYPHA  
>>> Caos liv.3

=== ARMA CORAZZATA  
>>> Bombantimateria

Casta Caos sui nemici il cui livello  
è multiplo di 3

Se funziona causa morte immediata a  
un nemico, altrimenti provoca  
moderati danni non-elementali

(0)

(R)

=== ARTIGLI IRACONDI  
>>> Parassita

=== ASPIDOCHELON  
>>> Slavina

Casta Parassita su un nemico

Causa danni di elemento Terra a  
tutti i nemici

(P)

=== ASPIRAN  
>>> Gigavolt

=== BAALZEPHON  
>>> Buferaga

Causa gravi danni di elemento  
Fulmine a tutti i nemici

Casta Buferaga su uno o su tutti i  
nemici

(C) (L)

(0) (L)

=== BABAU  
>>> Ringhio

=== BALLA DI FIENO  
>>> Falciavite

Causa danni fisici a un nemico

Gau assorbe da un nemico tanti PV  
quanti ne ha persi subendo gli  
attacchi di questo nemico

(E)

=== BALLERINO ARMATO  
>>> Osmosi

=== BANDITO  
>>> Autodistruzione

Casta Osmosi su un nemico

Gau si suicida causando danni a un  
nemico, pari ai PV che Gau possiede  
prima di morire

(0)

=== BASILISCO  
>>> Pietra

=== BEHEMOTH  
>>> Meteora

Casta Pietra su un nemico

Casta Meteora su tutti i nemici

=== BELL'ADDORMENTATO  
>>> Trasfusione

=== BELMODAR  
>>> Megavolt

Gau si sacrifica per curare un  
alleato, annullandone anche gli  
status negativi

Causa lievi danni di elemento  
Fulmine a un nemico

=== BELVA NASCENTE  
>>> Idrorespiro

=== BELZECU  
>>> Antima

Attacco di elementi Acqua e Vento a  
tutti i nemici

Casta Antima su un nemico

==== BESTIA PALLA >>> Puntura	==== BINGO >>> Veleno
Casta Puntura su un nemico	Casta Veleno su un nemico
	(0) (N)
==== BLINDATO AEREO >>> Laser Magitek	==== BLINDATO MAGITEK >>> Laser Magitek
Causa danni di elemento Fulmine a un nemico	Causa danni di elemento Fulmine a un nemico
(L)	(E)
==== BLINDATO PESANTE >>> Laser Magitek	==== BOIA >>> Tuonaga
Causa danni di elemento Fulmine a un nemico	Casta Tuonaga su uno o su tutti i nemici
(E)	(A)
==== BOMBA >>> Fiammata	==== BONNACON >>> Mucopus
Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i nemici	Causa status Adagio a un nemico
(L)	
==== BORGHESE >>> Sancta	==== BOTTE MAGICA >>> Energiga
Casta Sancta su un nemico	Casta Energiga su un alleato
(N)	(0)
==== BRACHIOSAURUS >>> Calamità	==== BRIAREUS >>> Vento di guerra
Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i nemici	Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i nemici
==== BRUCO >>> Viavai	==== BUDINO >>> Mucopus
1/32 dei passi fatti dai personaggi viene convertito in danni a un nemico	Causa status Adagio a un nemico
==== CACCIATORE DI TESTE >>> Kappa	==== CADAVERE >>> Fuoca
Casta Kappa su un nemico	Casta Fuoca su uno o su tutti i nemici
(A)	(0) (L) (N)
==== CALADRIUS >>> Pioggia acida	==== CANCRO >>> Esna

Causa moderati danni fisici e status  
Perdita a tutti i nemici

Casta Esna su un alleato

(L)

=== CANE DA CACCIA

>>> Morso

Causa lievi danni fisici a un nemico

=== CAPOGUARDIA

>>> Sfregio eolico

Causa danni di elemento Vento a  
tutti i nemici

=== CAPORALE

>>> Scuotimento

Causa danni fisici a un nemico

=== CARTAGRA

>>> Aculei velenosi

Causa status Veleno a un nemico

(E)

=== CAVALIER CIPOLLA

>>> Kappa

Casta Kappa su un nemico

=== CAVALIER DEMONIO

>>> Onda d'urto

Causa danni non-elementali a uno o a  
tutti i nemici

=== CAVALIERE DELL'ABISSO

>>> Nebbia tossica

Causa lievi danni fisici e status  
Veleno a tutti i nemici

=== CHIMERA

>>> Idrorespiro

Attacco di elementi Acqua e Vento a  
tutti i nemici

=== CHIMERA DI VECTOR

>>> Idrorespiro

Attacco di elementi Acqua e Vento a  
tutti i nemici

=== CIARPAME

>>> Trasfusione

Gau si sacrifica per curare un  
alleato, annullandone anche gli  
status negativi

(L)

=== CIRPIUS

>>> Andantega

Casta Andante su tutti gli alleati

(L)

=== CLOUD

>>> Tuona

Casta Tuona su uno o su tutti i  
nemici

(0)

=== CLYMENUS

>>> Fuoca

Casta Fuoca su uno o su tutti i  
nemici

(0) (L)

=== COCO

>>> Preludio

Il nemico che subisce questa tecnica  
protegge Gau sino alla morte

(0)

=== COMANDANTE

>>> Pietra

Casta Pietra su un nemico

=== CONGER CONGER

>>> Idrorespiro

Attacco di elementi Acqua e Vento a  
tutti i nemici

(C)

=== CONIGLIDROFOBO  
>>> Reiz

Casta Reiz su un alleato

=== CREATURA  
>>> Bio

Casta Bio su uno o su tutti i nemici

=== CRULLER  
>>> Mucopus

Causa status Adagio a un nemico

(0) (C) (N) (V)

=== CRUSHER  
>>> Falciavite

Gau assorbe da un nemico tanti PV  
quanti ne ha persi subendo gli  
attacchi di questo nemico

=== CUSTODE DEGLI INFERI  
>>> Sisma

Casta Sisma su alleati e nemici

(N)

=== DANTE  
>>> Caos liv.3

Casta Caos sui nemici il cui livello  
è multiplo di 3

(0) (N)

=== DANZATORE VELATO  
>>> Buferara

Casta Buferara su uno o su tutti i  
nemici

=== DEDALUS  
>>> Liquefazione

Casta Liquefazione su alleati e  
nemici

(N)

=== DEMONE DELL'OMBRA  
>>> Fusione

Casta Fusione su un nemico

(0) (N)

=== DEMONE DI LEVANTE  
>>> Fuoco fatuo

Causa gravi danni di elemento Fuoco  
a un nemico

(A)

=== DEVOAHAN  
>>> Adagioga

Casta Adagioga su tutti i nemici

(V)

=== DIVORATORE  
>>> Colpo di guscio

Causa lievi danni fisici a un nemico

(E)

=== DOBERMAN  
>>> Morso

Causa lievi danni fisici a un nemico

=== DOMATORE  
>>> Caos liv.3

Casta Caos sui nemici il cui livello  
è multiplo di 3

(L)

=== DON  
>>> Sgambetto

Causa danni fisici a un nemico

=== DRAGO  
>>> Ira vendicativa

Causa danni pari alla differenza tra  
i PV massimi e i PV attuali di Gau

=== DRAGO ANCESTRALE  
>>> Fuocoga

Casta Fuocoga su uno o su tutti i

=== DRAGO DEL CAOS  
>>> Calamità

Causa status Cecità, Caos, Kappa,

nemici	Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi
==== DRAGO DEMONIACO >>> Croce del nord	==== DRAGO DI PLATINO >>> Vento di guerra
Causa status Congelato a tutti i nemici (0) (L)	Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i nemici (E) (L)
==== DRAGO FOSSILE >>> Tempesta di sabbia	==== DRAGO MANNARO >>> Morte
Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici (N)	Casta Morte su un nemico (V)
==== DRAGO NERO >>> Tempesta	==== DRAGO SACRO >>> Sancta
Causa danni di elemento Gelo a tutti i nemici (N) (P)	Casta Sancta su un nemico
==== DRAGO ZOMBIE >>> Rovina	==== ELITE IMPERIALE >>> Egida
Infligge status Rovina a un nemico (N)	Casta Egida su un alleato (E)
==== ENUO >>> Tsunami	==== ERRABONDO >>> Falciavite
Attacco di elemento Acqua a tutti i nemici (P) (R)	Gau assorbe da un nemico tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo nemico (0) (L) (N)
==== ESOCHELA >>> Chela	==== EUKARYOTE >>> Fuoco
Causa lievi danni fisici a un nemico	Casta Fuoco su uno o su tutti i nemici
==== EXORAY >>> Nebbia tossica	==== FACCIA >>> 1000 aghi
Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i nemici (B) (N)	Attacco che causa 1000 PV di danno a un nemico (0) (L)
==== FALCI GEMELLE >>> Lama metallica	==== FANTASMA >>> Tuona
Causa moderati danni fisici a un nemico (L)	Casta Tuona su uno o su tutti i nemici (L) (N)

=== FANTINA SEDUCENTE

>>> Rovina

Infligge status Rovina a un nemico

=== FEFNIL

>>> Viavai

1/32 dei passi fatti dai personaggi  
viene convertito in danni a un  
nemico

(0)

=== FIDOR

>>> Balzo

Causa moderati danni fisici a un  
nemico

=== FIORMARINO

>>> Sonno

Casta Sonno su un nemico

=== FOPER

>>> Morte

Casta Morte su un nemico

=== FORZA OSCURA

>>> Tsunami

Attacco di elemento Acqua a tutti i  
nemici

=== FUORICASTA

>>> Falciavite

Gau assorbe da un nemico tanti PV  
quanti ne ha persi subendo gli  
attacchi di questo nemico

=== GALLODRAGO

>>> Sisma

Casta Sisma su alleati e nemici

(L) (N)

=== GALLOMEDUSA

>>> Sisma

Casta Sisma su alleati e nemici

=== GALYPDES

>>> Vento di guerra

Causa gravi danni di elemento Vento  
a tutti i nemici

(L)

=== GAMMA

>>> Cacofonia

Dimezza il livello di un nemico

=== GARM

>>> Impeto

Causa moderati danni fisici a un  
nemico

=== GATTO COEURL

>>> Botto

Causa morte immediata a un nemico

=== GATTO RANDAGIO

>>> Graffio

Causa gravi danni fisici a un nemico

=== GENERALE

>>> Energira

Casta Energira su un alleato

=== GIGA MONTANARO

>>> Magnitudine 8

Causa gravi danni di elemento Terra  
a tutti i nemici

(E)

=== GIGANTOS

>>> Magnitudine 8

=== GLASYA LABOLAS

>>> Ira vendicativa



Causa gravi danni di elemento Terra  
a tutti i nemici

(E)

Causa danni pari alla differenza tra  
i PV massimi e i PV attuali di Gau

=== GOBLIN  
>>> Bozzolo

Casta Bozzolo su un alleato

(A)

=== GOETIA  
>>> Scan

Casta Scan su un nemico

=== GORGIAS  
>>> Tormenta

Causa lievi danni di elemento Gelo a  
tutti i nemici

=== GORGIMERA  
>>> Valanga

Causa danni di elemento Gelo a tutti  
i nemici

=== GRAN BEHEMOTH  
>>> Meteora

Casta Meteora su tutti i nemici

=== GRAN MANTIDE  
>>> Sfregio eolico

Causa danni di elemento Vento a  
tutti i nemici

=== GRAN MOLBORO  
>>> Bio

Casta Bio su uno o su tutti i nemici

=== GRANAD  
>>> Fiammata

Causa danni di elemento Fuoco a uno  
o a tutti i nemici

(L)

=== GRILLO CAMPESTRE  
>>> Colpo d'ali

Causa status Furia a un nemico

(L)

=== GUARDIA  
>>> Attacco critico

Causa lievi danni fisici ad un  
nemico

=== HONET  
>>> Punte di ferro

Causa danni fisici a un nemico

(L)

=== I.O.  
>>> Folgore astrale

Causa gravi danni di elemento Fuoco  
a tutti i nemici

=== IL DISTRUTTORE  
>>> Rireiz

Casta Rireiz su un alleato

(E)

=== IL PROVOCATORE  
>>> Kappa

Casta Kappa su un nemico

(L) (N) (P)

=== ILLUYANKAS  
>>> Gigavolt

Causa gravi danni di elemento  
Fulmine a tutti i nemici

(0) (E)

=== INNOCENT  
>>> Nebbia tossica

Causa lievi danni fisici e status  
Veleno a tutti i nemici

(L)

=== INSEGUITORE  
>>> Plasma

=== INSETTO  
>>> Stop

Causa gravi danni di elemento Fulmine a un nemico	Casta Stop su un nemico
(L)	(L)
=== INVISIBILE >>> Sfregio eolico	=== IPPOCAMPO DELLE DUNE >>> Tempesta di sabbia
Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici	Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici
	(0)
=== IPPOCAMPO DI TERRA >>> Pioggia di scintille	=== JOKER >>> Tuona
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i nemici	Casta Tuona su uno o su tutti i nemici
(0) (L)	(N) (L)
=== KAMUI >>> Tempesta	=== KILLER METALLICO >>> Cacofonia
Causa danni di elemento Gelo a tutti i nemici	Dimezza il livello di un nemico
=== KOMBATTEENTE >>> Megavolt	=== KYACTUS >>> 1000 aghi
Causa lievi danni di elemento Fulmine a un nemico	Attacco che causa 1000 PV di danno a un nemico
=== LANCIATOR CIPOLLA >>> Viavai	=== LARVA >>> Tempesta di sabbia
1/32 dei passi fatti dai personaggi viene convertito in danni a un nemico	Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici
=== LENERJA >>> Shamshir	=== LEPRE DEL DESERTO >>> Energira
Dimezza i PV di un nemico	Casta Energira su un alleato
(L)	(A)
=== LEPRE ERBINA >>> Incisivi	=== LESTOFANTE >>> Vanish
Causa danni fisici a un nemico	Casta Vanish su un alleato
=== LICAONE >>> Botto	=== LOMBRICO >>> Magnitudine 8
Causa morte immediata a un nemico	Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i nemici

=== LOPRO MINORE  
>>> Palla infuocata

Causa danni di elemento Fuoco a  
tutti i nemici

(L)

=== LUKHAVI  
>>> Tormenta

Causa lievi danni di elemento Gelo a  
tutti i nemici

(E)

=== LUNATYS  
>>> Meteora

Casta Meteora su tutti i nemici  
(0) (L) (R)

=== LUPO ARGENTEO  
>>> Zannata

Causa danni fisici a un nemico

=== LUPO SOLITARIO  
>>> Zannata violenta

Causa lievi danni fisici e status  
Cecità a un nemico

=== LURIDAN  
>>> Smottamento

Causa gravi danni di elemento Terra  
a un nemico

(L)

=== LYTHOS DI VECTOR  
>>> Vento bianco

Cura gli alleati in base ai PV di  
Gau

=== MACCHINA LETALE  
>>> Morte

Casta Morte su un nemico

=== MAGO  
>>> Antima

Casta Antima su un nemico

=== MAHADEVA  
>>> Morte

Casta Morte su un nemico

(0) (N)

=== MANDRAGORA  
>>> Sanguisuga

Assorbe PV da un nemico

(S)

=== MANTA DEL DESERTO  
>>> Codata

Causa danni fisici a un nemico

=== MANTA TERRENA  
>>> Difesa totale

Casta Egida e Bozzolo sugli alleati

(E) (P)

=== MANTIDE KILLER  
>>> Lama metallica

Causa moderati danni fisici a un  
nemico

=== MARCHOSIAS  
>>> Aeroga

Attacco di elemento Vento a tutti i  
nemici

(L)

=== MEGALODOT  
>>> Tormenta

Causa lievi danni di elemento Gelo a  
tutti i nemici

=== MIETITORE  
>>> Andante

Casta Andante su un alleato

(A) (L)

=== MISSI  
>>> Energira

Casta Energira su un alleato

(0)

=== MOLBORO

=== MORTO VIVENTE

>>> Alito fetido

>>> Osmosi

Causa status Caos, Cecità, Kappa,  
Mutismo, Sonno e Veleno a un nemico

Casta Osmosi su un nemico

(N)

=== MOUSSE

=== MU

>>> Trasfusione

>>> Trappola

Gau si sacrifica per curare un  
alleato, annullandone anche gli  
status negativi

Elimina all'istante un nemico, ma  
non funziona sempre

(0) (B)

=== MULFUS

=== MUUD SUUD

>>> Stop

>>> Tormenta

Casta Stop su un nemico

Causa lievi danni di elemento Gelo a  
tutti i nemici

(E)

=== NATURA MORTA

=== NAUTILOID

>>> Ninnananna

>>> Inchiostro

Causa status Sonno a tutti i nemici

Causa status Cecità a un nemico

(0)

(E)

=== NECROMANTE

=== NINJA

>>> Morte

>>> Testo d'acqua

Casta Morte su un nemico

Causa danni moderati di elemento  
Acqua a tutti i nemici

(0) (L) (N)

(L)

=== NOTTAMBULO

=== OCEANO

>>> Parassita

>>> Magnitudine 8

Casta Parassita su un nemico

Causa gravi danni di elemento Terra  
a tutti i nemici

(0) (L) (N) (P)

=== ORBE

=== ORSO DORATO

>>> Liquefazione

>>> Estirpazione

Casta Liquefazione su alleati e  
nemici

Causa gravi danni fisici a un nemico

(0) (L)

=== ORSO MONTANO

=== ORSO SBIRCIONE

>>> Rete

>>> Vento bianco

Causa status Stop a un nemico

Cura gli alleati in base ai PV di  
Gau

(P)

=== OUTSIDER

=== PALLONE

>>> Sancta

>>> Autodistruzione

Casta Sancta su un nemico

Gau si suicida causando danni a un  
nemico, pari ai PV che Gau possiede

	prima di morire	
(A)		(L)
=== PANDORA >>> Ira vendicativa	=== PARALADIA >>> Tocco velenoso	
Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali di Gau	Causa status Veleno a un nemico	
(0) (L) (N)		(L)
=== PARASSITA >>> Gigavolt	=== PIÙ TOMBERRY nessuno	
Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i nemici		
(0) (L)		
=== PLUTOBLINDATO >>> Laser Magitek	=== POPLIUM >>> Invischiamento	
Causa danni di elemento Fulmine a un nemico	Causa status Adagio a un nemico	
		(L) (N)
=== PROTESIX >>> Palla infuocata	=== PSICOPATICO >>> Falciavite	
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i nemici	Gau assorbe da un nemico tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo nemico	
		(L)
=== PUGNO DI FERRO >>> Sassata	=== PUNGIGLIONA >>> Furia	
Attacco fisico che infligge anche lo status Caos	Casta Furia su un nemico	
		(L)
=== PURUSA >>> Smottamento	=== RAFFLESIA >>> Tentazione	
Causa gravi danni di elemento Terra a un nemico	Il mostro che subisce questa tecnica attacca gli altri nemici sino a quando Gau non muore	
=== RANA PALLA >>> Mucopus	=== RANA TORO >>> Mucopus	
Causa status Adagio a un nemico	Causa status Adagio a un nemico	
=== RATTIVELLO >>> Sassata	=== RATTO LIGNEO >>> Incisivi	
Attacco fisico che infligge anche lo status Caos	Causa danni fisici a un nemico	

=== RATTO MANNARO

>>> Veleno

Casta Veleno su un nemico

=== RATTO SELVATICO

>>> Graffio

Causa lievi danni fisici a un nemico

-----  
=== RE BEHEMOTH MARRONE/NERO

>>> Fuocoga

Casta Fuocoga su uno o su tutti i nemici

(N)

=== REQUIEM

>>> Buferara

Casta Buferara su uno o su tutti i nemici

(L) (N) (P)

-----  
=== RETTILE

>>> Pietra

Casta Pietra su un nemico

=== RETTILE DI FIGARO

>>> Cacofonia

Dimezza il livello di un nemico

(R)

-----  
=== RIMORTO

>>> Oblio

Casta Oblio su tutti i nemici

(0) (N)

=== RUKH

>>> Shamshir

Dimezza i PV di un nemico

(L)

-----  
=== SALMA CIONDOLANTE

>>> Tuonaga

Casta Tuonaga su uno o su tutti i nemici

(0) (L) (N)

=== SAMURAI

>>> Ninnananna

Causa status Sonno a tutti i nemici

-----  
=== SATANA

>>> Tuonaga

Casta Tuonaga su uno o su tutti i nemici

(0) (R)

=== SATELLITE

>>> Boom sonico

Dimezza i PV di un nemico

(L)

-----  
=== SCARABEO DELTA

>>> Megavolt

Causa lievi danni di elemento Fulmine a un nemico

=== SCHMIDT

>>> Megafuria

Causa status Furia a un nemico

(L)

-----  
=== SCORPION

>>> Veleno

Casta Veleno su un nemico

=== SEGUGIO DI VECTOR

>>> Morso

Causa lievi danni fisici a un nemico

(A)

-----  
=== SERGENTE

>>> Reflex

Casta Reflex su un alleato

=== SGUARDO PROFONDO

>>> Sguardo pauroso

Causa status Pietra ad un nemico

-----  
=== SICARIO

>>> Caos

=== SIEGFRIED

>>> Fusione

Casta Caos su un nemico (0) (P)	Casta Fusione su un nemico (E)
=== SOFFIOSCURO >>> Pietra	=== SOLDATO IMPERIALE >>> Fuoco
Casta Pietra su un nemico (L)	Casta Fuoco su uno o tutti i nemici
=== SORATH >>> Franamento	=== SPETTRO >>> Fuoco
Dimezza i PV di un nemico	Casta Fuoco su uno o su tutti i nemici (N)
=== SPRINTER >>> Aeroga	=== SPRITZER >>> Fiammata
Attacco di elemento Vento a tutti i nemici	Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i nemici (L) (N)
=== SPUTAFUOCO >>> Laser Magitek	=== STRADISTA MAGNUS GIALLO >>> Andante
Causa danni di elemento Fulmine a un nemico	Casta Andante su un alleato (0)
=== STRADISTA MAGNUS MARRONE >>> Fusione liv.4	=== STRADISTA MAGNUS ROSSO >>> Novox
Casta Fusione sui nemici il cui livello è multiplo di 4 (0) (A)	Casta Novox su un nemico (A)
=== STRADISTA MAGNUS VIOLA >>> Bio	=== STREGONE >>> Sancta
Casta Bio su uno o tutti i nemici (E)	Casta Sancta su un nemico (0)
=== SUSSURRO D'ANGELO >>> Antima	=== TEMPLARE >>> Fuoca
Casta Antima su un nemico (0) (P) (N)	Casta Fuoca su uno o tutti i nemici (E)
=== TESTA DI BONZO >>> 1000 aghi	=== TOMBERRY >>> Pietra
Attacco che causa 1000 PV di danno a un nemico (0) (L) (N)	Casta Pietra su un nemico
=== TRILLIUM >>> Bio	=== TYFON >>> Tornado

Casta Bio su uno o su tutti i nemici

Casta Tornado su alleati e nemici

=== TYRANNOSAURUS

>>> Meteora

Causa gravi danni di elemento Fuoco  
a tutti i nemici

=== TZAKMAQIUEL

>>> Kappa

Casta Kappa su un nemico

=== ULTRAECHO

>>> Fuoco fatuo

Causa gravi danni di elemento Fuoco  
a un nemico

=== UOMO DELLA PROVA

>>> Pioggia di scintille

Causa danni di elemento Fulmine a  
tutti i nemici

(N)

(0)

=== UROBORO

>>> Sisma

Casta Sisma su alleati e nemici

=== UROK

>>> Acido digerente

Causa status Perdita a un nemico

=== VALEOR

>>> Sassata

Attacco fisico che infligge anche lo  
status Caos

=== VAMPIROSA

>>> Bio

Casta Bio su uno o su tutti i nemici

(0) (N)

=== VASEJATA

>>> Vento di guerra

Causa gravi danni di elemento Vento  
a tutti i nemici

=== VENOENNU

>>> Veleno

Casta Veleno su un nemico

(L)

=== VENTOSCURO

>>> Rete

Causa status Stop a un nemico

=== VESPA MONTANA

>>> Ago soporifero

Causa status Sonno a un nemico

(L)

=== VIRGINIA

>>> Sancta

Casta Sancta su un nemico

=== VIVERNA

>>> Vento di guerra

Causa gravi danni di elemento Vento  
a tutti i nemici

(0)

=== VULTURE

>>> Shamshir

Dimezza i PV di un nemico

=== WYRM CAMPESTRE

>>> Furia

Casta Furia su un nemico

(L)

(L)

=== YOJIMBO

>>> Shock

Causa gravi danni non-elementali a

=== ZAGHREM

>>> Sassata

Attacco fisico che infligge anche lo



tutti i nemici

status Caos

=== ZEVEAK

=== ZOKKA

>>> Pioggia di scintille

>>> Rete

Causa danni di elemento Fulmine a  
tutti i nemici

Causa status Stop a un nemico

(0) (L)

(E)

NOTE:

Pugno di ferro - Rattivello - Valeor - Zaghrem:

Se il livello di Gau e quello del nemico sono uguali, il danno viene  
moltiplicato x 8

=== TABELLA SINTETICA DEI FURORI DI GAU ===

\*\*\*\*\*

ATTACCHI ELEMENTALI \*

FULMINE	FUOCO	VENTO
Al Jabr	Bomba	Belva nascente
Anemone	Cadavere	Briareus
Aspiran	Clymenus	Capoguardia
Belmodar	Dedalus	Chimera
Blindato aereo	Demone di levante	Chimera di Vector
Blindato Magitek	Drago ancestrale	Conger conger
Blindato pesante	Eukaryote	Dedalus
Boia	Granad	Drago di platino
Cloud	I.O.	Drago fossile
Fantasma	Lopro minore	Galyptes
Illuyankas	Orbe	Gran mantide
Inseguitore	Protesix	Invisibile
Ippocampo di terra	Larva	Ippocampo delle dune
Joker	Re Behemoth	Marchosias
Kombattente	Soldato imperiale	Orbe
Parassita	Spettro	Sprinter
Plutoblindato	Templare	Tyfon
Salma ciondolante	Spritzer	Vasejata
Satana	Viverna	
Scarabeo delta	Ultraecho	
Sputafuoco		
Uomo della prova		
Zeveak		

VELENO	TERRA	GELO
Bingo	Antares	Baalzephon
Cartagra	Aspidochelon	Danzatore velato
Cavaliere dell'abisso	Custode degli inferi	Drago nero
Creatura	Gallodrago	Gorgias
Exoray	Gallomedusa	Gorgimera
Gran Molboro	Giga montanaro	Kamui
Innocent	Gigantos	Lukhavi
Molboro	Lombrico	Megalodot
Paraladia	Luridan	Muud Suud
Ratto mannaro	Oceano	Requiem

Scorpion Purusa  
Stradista magnus Viola Uroboro  
Trillium  
Vampirosa  
Venobennu

---

ACQUA SACRO NON ELEMENTALI

---

Belva nascente	Borghese	Arma corazzata
Chimera	Drago sacro	Behemoth
Chimera di Vector	Outsider	Cavalier Demonio
Conger conger	Stregone	Demone dell'ombra
Enuo	Virginia	Gran Behemoth
Forza oscura		Lunatys
Ninja		Siegfried
		Stradista magnus Marrone
		Tyrannosaurus
		Yojimbo

\*\*\*\*\*

ATTACCHI DI ALTRO TIPO \*

---

MORTE & simili ANTIMA & simili PARASSITA & simili

---

Alyman	Belzecu	Artigli iracondi
Arma corazzata	Lenerja	Balla di fieno
Drago mannaro	Mago	Crusher
Foper	Rukh	Errabondo
Gatto Coeurl	Satellite	Fuoricasta
Licaone	Sorat	Mandragora
Macchina letale	Sussurro d'angelo	Nottambulo
Mahadeva	Vulture	Psicopatico
Mu		
Necromante		
Rimorto		

\*\*\*\*\*

STATUS NEGATIVI \*

---

ADAGIO CAOS CECITÀ

---

Actinian	Apocrypha	Aepyornis
Amdusias	Brachiosaurus	Brachiosaurus
Bonnacon	Dante	Drago del caos
Budino	Domatore	Lupo solitario
Cruller	Drago del caos	Molboro
Devoahan	Molboro	Nautiloid
Poplium	Pugno di ferro	
Rana palla	Rattivello	
Rana toro	Sicario	
	Valeor	
	Zaghrem	

---

CONGELATO FURIA KAPPA

---

Drago demoniaco	Grillo campestre	Brachiosaurus
-----------------	------------------	---------------

Pungigliona  
Schmidt  
Wyrm campestre

Cacciatore di teste  
Cavalier Cipolla  
Drago del caos  
Il Provocatore  
Molboro  
Tzakmaquiel

---

MUTISMO

PERDITA

PIETRA

---

Brachiosaurus  
Drago del caos  
Molboro  
Stradista magnus Rosso

Adamankary  
Caladrius  
Urok

Basilisco  
Comandante  
Rettile  
Sguardo profondo  
Soffioscuro  
Tomberry

---

ROVINA

SONNO

STOP

---

Brachiosaurus  
Drago del caos  
Drago zombie  
Fantina seducente

Fiormarino  
Molboro  
Natura morta  
Samurai  
Vespa montana

Acropho  
Alacran  
Insetto  
Mulfus  
Orso montano  
Ventoscuro  
Zokka

\*\*\*\*\*

STATUS POSITIVI \*

---

ANDANTE

BOZZOLO

EGIDA

---

Cirpius  
Mietitore  
Stradista magnus Giallo

Goblin  
Manta terrena

Elite imperiale  
Manta terrena

---

REFLEX

VANISH

---

Sergente

Lestofante

\*\*\*\*\*

TECNICHE DI SUPPORTO \*

---

CURATIVE

VITA

ESNA

---

Bell'addormentato  
Botte magica  
Ciarpame  
Generale  
Lepre del deserto  
Lythos di Vector  
Missi  
Mousse  
Orso sbircione

Conigliidrofobo  
Il Distruttore

Cancro

\*\*\*\*\*

ALTRE TECNICHE \*

---

OSMOSI	PUNTURA	SCAN
Ballerino armato Morto vivente	Bestia palla	Goetia

---

ATTACCO FISICO	TECNICHE VARIE
Babau	Bandito
Cane da caccia	Bruco
Caporale	Coco
Divoratore	Drago
Doberman	Faccia
Don	Fefnil
Esochela	Gamma
Falci gemelle	Glasya Labolas
Fidor	Killer metallico
Gatto randagio	Kyactus
Garm	Lanciator Cipolla
Guardia	Pallone
Honet	Pandora
Lepre erbina	Rafflesia
Lupo argenteo	Rettile di Figaro
Manta del deserto	Testa di bonzo
Mantide killer	
Orso dorato	
Ratto ligneo	
Ratto selvatico	
Segugio di Vector	

---

---EQUIPAGGIAMENTO---

Gau può equipaggiare:

ARMI

nessuna

ELMI

- |                      |                    |                      |
|----------------------|--------------------|----------------------|
| == Bandana           | == Cerchietto      | == Maschera di Balac |
| == Berretto di pelle | == Corona di rovi  | == Maschera di tigre |
| == Berretto verde    | == Elmo di ferro   | == Mitra del saggio  |
| == Cappello piumato  | == Elmo di Genji   | == Skodella          |
| == Cappello rosso    | == Elmo di mithril |                      |
| == Cappuccio nero    | == Fascia torta    |                      |

SCUDI

- |                      |                    |                    |
|----------------------|--------------------|--------------------|
| == Scudo della forza | == Scudo eroico    | == Scudo tondo     |
| == Scudo di Genji    | == Scudo focum     | == Scudo tonum     |
| == Scudo di mithril  | == Scudo gelum     | == Skudo tartaruga |
| == Scudo Egida       | == Scudo maledetto |                    |

ARMATURE

- |                   |                       |                    |
|-------------------|-----------------------|--------------------|
| == Abito di Gaia  | == Corazza adamantina | == Kenpo Gi        |
| == Abito nero     | == Corazza di mithril | == Sciarpa da neve |
| == Akkappatoio    | == Fascia della forza | == Veste illusoria |
| == Completo ninja | == Giubba di pelle    |                    |

ACCESSORI PROPRI

nessuno

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°

2°

3°

```
-----  
ARMA      | (nessuna)  
ELMO      | Maschera di Balac | Elmo di Genji | Cerchietto  
SCUDO     | Scudo eroico      | Scudo Egida   | Scudo di Genji  
ARMATURA  | Sciarpa da neve   | Abito nero    | Corazza adamantina  
-----
```

```
/ ----- \  
- CELES CHERE -  
\ ----- /
```

[@4CC]

"Un'eroina Magitek educata dall'Impero e temprata da innumerevoli battaglie.  
Nessuno ha mai conosciuto la donna che si cela dietro quell'armatura..."

NOME -----: Celes Chere  
ETÀ -----: 18 anni  
ALTEZZA -----: 1,75 m  
CLASSE -----: Cavaliere runico  
ABILITÀ -----: Rune  
ATTACCO DISPERATO -: Sferzata rotante

Quando era piccola, Celes venne fusa con uno spirito che le donò la capacità di usare la magia. Divenne in breve tempo un generale dell'Impero. Durante una missione a Figaro sud, venne imprigionata con l'accusa di tradimento, ma fu trovata da Locke che la liberò.

Celes utilizza l'abilità RUNE, che le consente di assorbire gli attacchi magici lanciati sia dai nemici che dagli altri personaggi, inoltre Celes recupera una quantità di PM pari a quelli necessari per lanciare quella magia assorbita. Questa abilità resta attiva fino a quando Celes non compie un'altra azione oppure assorbe una magia.

Celes potrà usare questa abilità solo se equipaggia una spada adatta:

```
.andare nel Menù Oggetti,  
.premere due volte il pulsante A sull'arma da controllare per aprire la scheda  
relativa,  
.premete nuovamente il pulsante A:  
se tra le scritte in basso è presente "Rune OK" allora Celes potrà utilizzare  
la sua abilità equipaggiando quell'arma.
```

- Celes può assorbire solo un attacco magico per turno.

- Se Celes equipaggia lo Scudo focum/gelum/tonum ed assorbe una magia dello stesso elemento (rispettivamente Fuoco, Gelo e Fulmine), perderà PM anziché recuperarli.

- Se si usa Rune in battaglia e successivamente si utilizza una magia, non si otterrà alcun effetto.

- Come Terra, anche Celes è in grado di imparare alcune magie senza l'aiuto degli Esper. Con l'aumentare del suo livello, Celes sarà in grado di imparare:

Livello 1 -> Bufera	Livello 40 -> Furia
Livello 4 -> Energia	Livello 42 -> Buferaga
Livello 8 -> Antiveleno	Livello 48 -> Vanish
Livello 13 -> Kappa	Livello 52 -> Andantega
Livello 18 -> Scan	Livello 72 -> Sancta
Livello 22 -> Egida	Livello 81 -> Fusione
Livello 26 -> Buferara	Livello 98 -> Meteora
Livello 32 -> Andante & Caos	

--- ATTACCHI MAGICI CHE SI POSSONO ASSORBIRE ---

Celes può assorbire le seguenti magie:

Adagio	Egida	Puntura	(NON si possono assorbire: )
Adagioga	Energia	Reflex	Coraggio
Andante	Energiga	Reiz	Flusso
Andantega	Energira	Rigene	Kappa
Antima	Esna	Rireiz	Liquefazione
Antimaga	Fuoca	Sancta	Meteora
Antimagia	Fuoco	Scan	Oblio
Antimaja	Fuocoga	Sonno	Rapidità
Antiveleno	Furia	Stop	Sisma
Areiz	Fusione	Tuona	TeleMoto
Bio	Levitazione	Tuonaga	Tornado
Bozzolo	Morte	Tuono	
Bufera	Novox	Ultima	
Buferaga	Osmosi	Vanish	
Buferara	Parassita	Veleno	
Caos	Pietra		

Celes può assorbire anche i seguenti attacchi magici:

50 Gs	Fascio sacro	Megavolt
Botto	Gigavolt	Raggio atomico
Calamità	Iper-turbo	Shamshir
Croce del nord	Laser Magitek	Valzer di fiamme
Diffrazione	Megafuria	

---EQUIPAGGIAMENTO---

Celes può equipaggiare:

ARMI

== Aguzzina	== Lama focum	== Scimitarra
== Bastarda	== Lama fragacea	== Spada di mithril
== Brando gelum	== Mangiauomini	== Spada Emorys
== Brando lux	== Mazza ferrata	== Spada runica
== Coltello di mithril	== Mazza snodata	== Spada tonum
== Cristalda	== Organyx	== Stocco runico
== Efferata	== Pikka	== Ultima
== Excalibur	== Pugnale	== Zantetsuken
== Excalipur	== Ragnarok	
== Gladio	== Save the Queen	

ELMI

== Bandana	== Elmo adamantino	== Magicappello
== Berretto di pelle	== Elmo di cristallo	== Mitra del saggio
== Berretto verde	== Elmo di ferro	== Skodella

== Cappello piumato	== Elmo di Genji	== Tiara
== Cappello rosso	== Elmo di mithril	== Velo misterioso
== Cerchietto	== Elmo d'oro	== Velo solenne
== Corona di rovi	== Fascia per capelli	

SCUDI

== Scudo adamantino	== Scudo d'oro	== Scudo maledetto
== Scudo della forza	== Scudo Egida	== Scudo pesante
== Scudo di cristallo	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Corazza adamantina	== Maglia di cristallo
== Akkappatoio	== Corazza di mithril	== Veste di seta
== Armatura adamantina	== Cotta di mithril	== Veste illusoria
== Armatura di Genji	== Cotta Minerva	== Vestito bianco
== Armatura d'oro	== Giubba di ferro	
== Armatura potente	== Giubba di pelle	

ACCESSORI PROPRI

== Vera regale

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

	1°	2°	3°
-----	-----	-----	-----
ARMA	Brando lux	Ragnarok	Save the Queen
ELMO	Elmo di Genji	Velo misterioso	Velo solenne
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Armatura di Genji	Cotta Minerva	Armatura potente
-----	-----	-----	-----

```

/ ----- \
- SETZER GABBIANI -                               [4SG]
\ ----- /

```

"Uno scommettitore vagabondo che per fuggire dall'ottusa morale della società si rifugia sulla sua aeronave, la Blackjack..."

NOME -----: Setzer Gabbiani  
 ETÀ -----: 27 anni  
 ALTEZZA -----: 1,75 m  
 CLASSE -----: Scommettitore  
 ABILITÀ -----: Slot e Elemosina  
 ATTACCO DISPERATO -: Carta insanguinata

Setzer è il proprietario dell'unica nave volante esistente, il Blackjack. Da sempre è stato un giocatore d'azzardo con l'hobby delle scommesse. Innamorato della cantante lirica Maria, entrerà a far parte del gruppo dopo una rocambolesca avventura presso il Teatro dell'Opera.

Setzer può utilizzare l'abilità SLOT. SLOT consiste in una slot-machine il cui risultato determina il tipo di attacco che verrà effettuato. Selezionando questo comando, appariranno tre ruote che cominceranno a girare. Premere tre volte il pulsante A per farle fermare e nuovamente il pulsante A per scoprire il risultato ottenuto.

- Equipaggiando Setzer con l'Accessorio "Jitte di Heiji", il comando SLOT si trasforma in ELEMOSINA.
- ELEMOSINA permette di provocare danni lanciando Guil, ovvero i soldi in possesso del gruppo. Ad ogni turno Setzer lancerà una quantità di denaro pari al proprio livello moltiplicato per 30. Nel caso in cui non si possieda tale quantità, Setzer lancerà tutti i Guil rimanenti.

===== BOMBA SOTTOMARINA

(tre Aeronavi)

- Potenza: 130
- Obiettivo multiplo
- Attacco Instoppabile

L'aeronave bombarda i nemici causando danni non-elementali

===== FLASH PRISMATICO

(tre Diamanti)

- Potenza: 84
- Obiettivo multiplo
- Attacco Instoppabile

Appaiono raggi luminosi che colpiscono tutti i nemici

===== MAGILITE

(tre Bar)

Evoca un Esper a caso, tranne Odino e Raiden

===== MEGAFUSIONE

(tre Draghi)

- Potenza: 92
- Obiettivo multiplo
- Attacco Instoppabile

Casta Fusione su tutti i nemici

===== MORTE DI JOKER "A"

(7 7 Bar)

- Obiettivo multiplo
- Attacco Instoppabile

Uccide all'istante tutti: nemici e personaggi!

===== MORTE DI JOKER "B"

(tre 7)

- Obiettivo multiplo
- Attacco Instoppabile

Uccide all'istante tutti i nemici

===== RODEO DI CHOCOBO



(tre Chocobo)

- Potenza: 36
- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

Compare un branco di Chocobo che danneggia tutti i nemici, tranne quelli in status Levitazione

===== LEPRE DI MYSIDIA

(qualsiasi altra combinazione)

- Obiettivo multiplo
- Attacco Instoppabile

Compare un coniglietto che ripristina pochi PV agli alleati e cura loro anche gli status Cecità, Sonno e Veleno

---EQUIPAGGIAMENTO---

Setzer può equipaggiare:

#### ARMI

== Carte	== Dardi	== Pikka
== Coltello di mithril	== Dardi fatali	== Pugnale
== Dadi	== Gladio	== Scaccomatto
== Dadi truffaldini	== Mangiauomini	== Tarocchi mortali

#### ELMI

== Berretto di pelle	== Corona di rovi	== Elmo di mithril
== Berretto verde	== Elmo adamantino	== Mitra del saggio
== Cappello piumato	== Elmo di cristallo	== Skodella
== Cappello rosso	== Elmo di ferro	
== Cerchietto	== Elmo di Genji	

#### SCUDI

== Scudo adamantino	== Scudo d'oro	== Scudo maledetto
== Scudo della forza	== Scudo Egida	== Scudo pesante
== Scudo di cristallo	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga

#### ARMATURE

== Abito di Gaia	== Armatura d'oro	== Cotta di mithril
== Abito nero	== Armatura potente	== Giubba di ferro
== Akkappatoio	== Completo ninja	== Giubba di pelle
== Armatura adamantina	== Corazza adamantina	== Maglia di cristallo
== Armatura di Genji	== Corazza di mithril	== Veste illusoria

#### ACCESSORI PROPRI

== Jitte di Heiji

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°

2°

3°

-----

ARMA	Scaccomatto	Gladio	Tarocchi mortali
ELMO	Elmo di Genji	Cerchietto	Cappello rosso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Armatura di Genji	Armatura potente	Maglia di cristallo

-----

/ ----- \  
- STRAGO MAGUS -  
\ ----- /

[@4SM]

"Un anziano gentiluomo che ha passato la vita cercando di scoprire tutti i segreti dei mostri..."

NOME -----: Strago Magus  
ETÀ -----: 70 anni  
ALTEZZA -----: 1,50 m  
CLASSE -----: Mago blù  
ABILITÀ -----: Magia blù  
ATTACCO DISPERATO -: Stoccata spirituale

Strago è uno dei pochi superstiti dell'antica tribù dei Maghi Blù, persone in grado di imparare le magie dei mostri. Molto protettivo nei confronti della nipote Relm, entrerà nel gruppo dopo l'incendio scoppiato a Thamasa.

Strago utilizza l'abilità MAGIA BLÙ, che gli permette di utilizzare determinati incantesimi che i nemici usano in battaglia.

- Non è necessario che Strago in persona subisca la tecnica del nemico: basta solo che Strago sia attivo nel gruppo quando viene utilizzata. Una volta che la tecnica viene usata, Strago può anche morire: l'importante è che la battaglia venga conclusa vittoriosamente.
- Quando i mostri utilizzano la Magia blù, Strago non deve essere in status Caos, Cecità, Congelato, Morte, Pietra, Sonno, Stop o Zombie poichè questo gli impedirà di apprendere la tecnica.
- Quando si impara una Magia blù, questo viene segnalato alla fine della battaglia. Da quel momento in poi si potrà usare la tecnica appresa, selezionando in battaglia MAGIA BLÙ e scegliendola dall'elenco proposto.
- Le Magie blù possono essere imparate anche quando i mostri sono in status Caos oppure sotto l'effetto della tecnica Tentazione. È possibile anche sfruttare le abilità Pittura e Controlla di Relm, e i Furori di Gau per impararle.

Le Magie Blù sono:

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| - 1000 aghi       | - Megatriade   |
| - Aeroga          | - Morte liv.5  |
| - Alito fetido    | - Quasar       |
| - Anatema         | - Reflex???    |
| - Autodistruzione | - Roulette     |
| - Cacofonia       | - Rovina       |
| - Campo di forze  | - Sancta liv.? |
| - Caos liv.3      | - Sassata      |
| - Difesa totale   | - Trasfusione  |
| - Fusione liv.4   | - Tsunami      |
| - Idrorespiro     | - Vento bianco |
| - Ira vendicativa | - Viavai       |

=====

=====  
"Lancia aghi appuntiti contro un nemico infliggendo gravi danni"

>>> Attacco che causa sempre 1000 PV di danno a un nemico

PM: 50

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Anima di samurai	- Faccia	- Faccia
- Faccia	- Kyactus	- Testa di bonzo
- Forza oscura	- Testa di bonzo	
- Gigakyactus		
- Gilgamesh		
- Humbaba		
- Kyactus		
- Orbe		
- Sbalordo: Corazza		
- Testa di bonzo		

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Faccia	- Faccia	- Faccia
- Kyactus	- Gigakyactus	- Kyactus
- Testa di bonzo	- Kyactus	- Testa di bonzo
	- Testa di bonzo	

=====  
DOVE SI TROVANO I MOSTRI

Anima di samurai	MdR: Antico castello
Faccia	MdR: Grotta della fenice
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gigakyactus	MdR: deserto del Continente dell'Opera
Gilgamesh	MdR: Arena
Humbaba	MdR: Mobliz
Kyactus	MdR: deserto del Continente dell'Opera
Orbe	MdR: Torre di Kefka
Sbalordo: Corazza	MdR: Tomba di Darill
Testa di bonzo	MiE: Continente fluttuante

=====  
AEROGA

=====  
"Crea un vortice gravitazionale attorno ai nemici"

>>> Attacco di elemento Vento a tutti i nemici

PM: 41

PdC: 150

POTENZA: 125

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo

•Effetto Condiviso

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Demonio	- Aevis drago	- Aevis drago
- Drago Kaiser	- Gorgimera	- Vasejata
- Drago magico	- Marchosias	
- Drago tempestoso [1°]	- Vasejata	
- Drago tempestoso [2°]		
- Forza oscura		
- Gilgamesh		
- Marchosias		
- Mortifero		
- Omega Weapon		
- Vasejata		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Aevis drago	- Aevis drago	- Marchosias
- Gorgimera	- Drago tempestoso [1°]	- Sprinter
- Marchosias	- Drago tempestoso [2°]	
- Vasejata	- Glutturn Verde	
	- Marchosias	
	- Tyrannosaurus	
	- Sprinter	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Aevis drago	MdR: Covo del drago
Demonio	MdR: Torre di Kefka
Drago Kaiser	MdR: Covo del drago
Drago magico	MdR: Covo del drago
Drago tempestoso [1°]	MdR: Monte Zozo
Drago tempestoso [2°]	MdR: Covo del drago
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gilgamesh	MdR: Arena
Glutturn Verde	MdR: Tempio delle anime
Gorgimera	MdR: Grotta sul Veldt
Marchosias	MdR: pianura e foresta del Continente del drago
Mortifero	MdR: in volo con il Falcon
Omega Weapon	MdR: Covo del drago
Sprinter	MdR: Continente dell'Opera; isola Narshe/dinos./Doma
Tyrannosaurus	MdR: foresta dell'isola dei dinosauri
Vasejata	MdR: pianura e foresta dell'isola di Thamasa

---

ALITO FETIDO

---

"Infligge vari stati alterati a un nemico"

>>> Causa status Caos Cecità, Kappa, Mutismo, Sonno e Veleno a un nemico

PM: 32

PdC: 100

CARATTERISTICHE

•Obiettivo singolo

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Forza oscura	- Gran Molboro	- Gran Molboro
- Gran Molboro	- Molboro	- Molboro
- Molboro	- Molboro Beta	
- Molboro Beta		

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Gran Molboro	- Gran Molboro	- Molboro
- Molboro	- Molboro	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gran Molboro	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Molboro	MdR: Tomba di Darill
Molboro Beta	MdR: Covo del drago

=====

ANATEMA

=====

"Scambia il proprio stato alterato e gli effetti magici con un nemico"

>>> Scambia i propri status con quelli di un nemico

PM: 66  
PdC: 111

CARATTERISTICHE  
•Obiettivo singolo

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Drago blu [1°]	---	---
- Drago blu [2°]		
- Forza oscura		
- Rana palla		
- Rana toro		

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Drago blu [1°]	MdR: Antico castello
Drago blu [2°]	MdR: Covo del drago
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Rana palla	MdR: Continente dell'Opera; isola di Narshe
Rana toro	MdR: terreno del Continente di Kefka

=====

AUTODISTRUZIONE

=====

"Cede la propria vita e in cambio infligge danni a un nemico"

>>> Strago si suicida causando danni a un nemico, pari ai PV che Strago possiede prima di morire

PM: 1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Bomba	- Bestia palla	- Bomba
- Cavalier Cipolla	- Bomba	- Ciarpame
- Ciarpame	- Ciarpame	- Pallone
- Forza oscura	- Pallone	
- Granad		
- Pallone		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Bestia palla	- Bomba	- Bandito
- Bomba	- Gamma	- Pallone
- Ciarpame	- Pallone	
- Pallone		

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Bestia palla	MdR: nella pancia di Mangiazona
Bomba	MiE: Treno fantasma; Zona 3 del Continente orientale
Cavalier Cipolla	MiE: Vector; Fabbrica Magitek
Ciarpame	MdR: Torre di Kefka
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gamma	MdR: Torre di Kefka
Granad	MiE: foresta della Zona 3 del Continente orientale
Pallone	MiE: Casa in fiamme a Thamasa

=====

CACOFONIA

=====

"Emette dei suoni disarmonici che dimezzano il livello di un nemico"

>>> Dimezza il livello di un nemico

PM: 68

PdC: 100

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Forza oscura	- Inseguitore	- Inseguitore
- Gilgamesh	- Killer metallico	- Killer metallico
- Inseguitore	- Rettile	- Rettile
- Killer metallico	- Rettile di Figaro	- Rettile di Figaro
- Mulfus		
- Omega Weapon		

- Rettile di Figaro
- Satellite

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Inseguitore	- Killer metallico	- Gamma
- Killer metallico	- Rettile di Figaro	- Killer metallico
- Rettile		- Rettile di Figaro
- Rettile di Figaro		

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gamma	MdR: Torre di Kefka
Gilgamesh	MdR: Arena
Inseguitore	MiE: Vector
Killer metallico	MdR: Torre di Kefka
Mulfus	MdR: terreno del Continente di Kefka
Omega Weapon	MdR: Covo del drago
Rettile	MdR: Via del serpente
Rettile di Figaro	MdR: Grotta per l'Antico castello; Antico castello
Satellite	MiE: Accampamento imperiale

=====

CAMPO DI FORZE

=====

"Innalza una barriera che immunizza dagli attacchi elementali"

>>> Annulla i danni causati da un elemento scelto casualmente

PM: 24

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Diavoletto	---	---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Diavoletto	MdR: Torre di Kefka
------------	---------------------

=====

CAOS LIV.3

=====

"Infligge Caos ai nemici con un livello che è multiplo di 3"

>>> Casta Caos sui nemici il cui livello è multiplo di 3

PM: 28

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Non colpisce i mostri immuni allo status Caos

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Apocrypha	- Apocrypha	- Dante
- Dante	- Dante	- Domatore
- Domatore	- Domatore	
- Forza oscura	- Drago magico	
- Omega Weapon		
- Ultros [2°]		
- Satana		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Apocrypha	- Apocrypha	- Apocrypha
- Dante	- Dante	- Dante
- Domatore	- Domatore	- Domatore
- Drago magico		

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Apocrypha	MiE: Continente fluttuante
Dante	MdR: Grotta di Figaro sud; Castello di Figaro
Domatore	MiE: Fabbrica Magitek; Vector
Drago magico	MdR: Covo del drago
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Omega Weapon	MdR: Covo del drago
Ultros [2°]	MiE: Teatro dell'opera
Satana	MdR: Grotta per l'Antico castello; Antico castello

=====

DIFESA TOTALE

=====

"Lancia contemporaneamente Bozzolo e Egida su tutti gli alleati"

>>> Casta Egida e Bozzolo su tutti i personaggi

PM: 80

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Behemoth nero	- Manta terrena	- Orbe
- Orbe	- Orbe	

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Manta terrena	- Guardiano	- Manta terrena
- Orbe	- Manta terrena	

---



DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Behemoth nero	MdR: Covo del drago
Guardiano	MdR: Torre di Kefka
Manta terrena	MdR: isola solitaria; deserto Continente di Kefka
Orbe	MdR: Torre di Kefka

=====

FUSIONE LIV.4

=====

"Infligge Fusione ai nemici con un livello che è multiplo di 4"

>>> Casta Fusione sui nemici il cui livello è multiplo di 4

PM: 42

POTENZA: 66

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA

- Apocrypha
- Domatore
- Drago rosso [1°]
- Forza oscura
- Kombattente
- Omega Weapon
- Satana

TENTAZIONE

- Apocrypha
- Domatore
- Drago magico

CAOS

- Domatore

---

CONTROLLA

- Apocrypha
- Domatore
- Drago magico

PITTURA

---

FURORE

- Stradista magnus Marrone

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Apocrypha	MiE: Continente fluttuante
Domatore	MiE: Fabbrica Magitek; Vector
Drago magico	MdR: Covo del drago
Drago rosso [1°]	MdR: Grotta della fenice
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Kombattente	MdR: Torre di Kefka
Omega Weapon	MdR: Covo del drago
Satana	MdR: Grotta per l'Antico castello; Antico castello
Stradista magnus Marrone	MdR: Miniere di Narshe

=====

IDRORESPIRO

=====

"Una violenta ondata travolge i nemici causando danni di acqua e di vento"

>>> Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i nemici

PM: 22  
PdC: 150  
POTENZA: 71

#### CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Condiviso

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Forza oscura	- Belva nascente	- Conger conger
- Chimera	- Chimera	
- Chimera di Vector	- Chimera di Vector	
- Conger conger	- Conger conger	
- Drago blu [1°]	- Enuo	
- Drago blu [2°]	- Maxichimera	
- Drago Kaiser		
- Enuo		
- Gilgamesh		
- Gorgimera		
- Leviatano		
- Maxichimera		
- Numero 024		
- Ultros [3°]		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Belva nascente	- Actinian	- Belva nascente
- Chimera	- Belva nascente	- Chimera
- Chimera di Vector	- Chimera	- Chimera di Vector
- Conger conger	- Chimera di Vector	- Conger conger
- Enuo	- Conger conger	
- Maxichimera	- Drago blu [2°]	

---

#### DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Actinian	MiE: Via del serpente
Belva nascente	MdR: il sogno di Cyan; Antico castello
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Chimera	MiE: isola Crescente; MdR: Covo del drago
Chimera di Vector	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Conger conger	MiE: Via del serpente
Drago blu [1°]	MdR: Antico castello
Drago blu [2°]	MdR: Covo del drago
Drago Kaiser	MdR: Covo del drago
Enuo	MdR: Grotta per l'Antico castello
Gilgamesh	MdR: Arena
Gorgimera	MdR: Grotta sul Veldt
Leviatano	MdR: Oceano
Maxichimera	MdR: Covo del drago
Numero 024	MdR: Fabbrica Magitek
Ultros [3°]	MdR: Grotte degli Esper

---

#### IRA VENDICATIVA

---

"Infligge danni a un nemico pari ai PV persi negli attacchi subiti"

>>> Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali di Strago

PM: 31

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Forza oscura	- Drago	- Pandora
- Drago	- Gigantos	
- Drago Kaiser	- Pandora	
- Gilgamesh		
- Pandora		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Drago	- Drago	- Drago
- Gigantos	- Garm	- Glasya Labolas
- Pandora	- Glasya Labolas	- Pandora
	- Pandora	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Drago	MiE: Continente fluttuante
Drago Kaiser	MdR: Covo del drago
Garm	MdR: Narshe; Miniere di Narshe
Gigantos	MiE: Continente fluttuante
Gilgamesh	MdR: Arena
Glasya Labolas	MdR: Monte Zozo
Pandora	MdR: il sogno di Cyan

=====

MEGATRIADE

=====

"Crea un potente campo energetico che infligge enormi danni ai nemici"

>>> Attacco non-elementale a tutti i nemici

PM: 64

POTENZA: 84

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Hidon	---	---
- Omega Weapon		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	- Omega Weapon	---

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Hidon MdR: Rupe di Ebot  
Omega Weapon MdR: Covo del drago

---

MORTE LIV. 5

---

"Infligge Morte ai nemici con un livello che è multiplo di 5"

>>> Casta Morte sui nemici il cui livello è multiplo di 5

PM: 22

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile
- Non colpisce i mostri immuni allo status Morte

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Ammakkaran	- Domatore	- Domatore
- Apocrypha	- Forza oscura	
- Dedalus		
- Domatore		
- Drago osseo [2°]		
- Forza oscura		
- Kombattente		
- Macchina letale		
- Mortifero		
- Omega Weapon		
- Satana		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Domatore	- Domatore	---
- Forza oscura	- Forza oscura	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Ammakkaran MdR: Covo del drago  
Apocrypha MiE: Continente fluttuante  
Dedalus MdR: Torre di Kefka  
Domatore MdR: Fabbrica Magitek; Vector  
Drago osseo [2°] MdR: Covo del drago  
Forza oscura MdR: Torre di Kefka; Covo del drago  
Kombattente MdR: Torre di Kefka  
Macchina letale MdR: Torre di Kefka  
Mortifero MdR: in volo con il Falcon  
Omega Weapon MdR: Covo del drago  
Satana MdR: Grotta per l'Antico castello; Antico castello

---

QUASAR

---

"Fa precipitare sui nemici meteore e detriti spaziali, infliggendo gravi danni"

>>> Attacco non-elementale a tutti i nemici

PM: 50

POTENZA: 57

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Dea	---	---
- Forza oscura		
- Gilgamesh		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Dea	MdR: Torre di Kefka
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gilgamesh	MdR: Arena

=====

REFLEX???

=====

"Infligge vari stati alterati ai nemici che si proteggono con Reflex"

>>> Causa ai nemici protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo

PM: 0

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Dedalus	---	---
- Drago Kaiser		
- Dullahan		
- Forza oscura		
- Zarwan		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Dedalus	MdR: Torre di Kefka
---------	---------------------

Drago Kaiser MdR: Covo del drago  
Dullahan MdR: Tomba di Darill  
Forza oscura MdR: Torre di Kefka; Covo del drago  
Zarwan MdR: Covo del drago

---

### ROULETTE

---

"Aziona una roulette che manda KO un combattente a caso"

>>> Uccide all'istante un nemico o un personaggio a caso

PM: 10

### CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile
- Non colpisce i mostri immuni allo status Morte

---

### IN BATTAGLIA

- Alyman
- Ammakkaran
- Fantina seducente
- Forza oscura
- Nelapa
- Pestocchio

---

### TENTAZIONE

- Alyman
- Pestocchio

---

### CAOS

- Alyman

---

### CONTROLLA

- Alyman

---

### PITTURA

- Alyman
- Cavalier Cipolla

---

### FURORE

- Alyman

---

### DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Alyman MdR: Torre di Kefka; Covo del drago  
Ammakkaran MdR: Covo del drago  
Cavalier Cipolla MiE: Vector; Fabbrica Magitek  
Fantina seducente MdR: il sogno di Cyan  
Forza oscura MdR: Torre di Kefka; Covo del drago  
Nelapa MiE: Continente fluttuante  
Pestocchio MdR: Covo del drago

---

### ROVINA

---

"Concede al nemico pochi secondi e poi lo manda KO"

>>> Infligge status Rovina a un nemico

PM: 20

### CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
  - Attacco Instoppabile
-

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Alyman	- Ammakkaran	- Fantina seducente
- Custode degli inferi	- Fantina seducente	
- Drago Kaiser	- Natura morta	
- Drago osseo [1°]	- Pestocchio	
- Fantina seducente	- Yojimbo	
- Finale 3: Pacifico		
- Forza oscura		
- Natura morta		
- Nelapa		
- Pestocchio		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Ammakkaran	- Alyman	- Drago zombie
- Fantina seducente	- Ammakkaran	- Fantina seducente
- Natura morta	- Fantina seducente	
- Yojimbo	- Pestocchio	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Alyman	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Ammakkaran	MdR: Covo del drago
Custode degli inferi	MdR: Grotta sul Veldt
Drago Kaiser	MdR: Covo del drago
Drago osseo [1°]	MdR: Torre di Kefka
Drago zombie	MiE: Grotta al portale sigillato
Fantina seducente	MdR: il sogno di Cyan
Finale 3: Pacifico	MdR: Torre di Kefka
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Natura morta	MdR: Villa di Owzer a Jidoor
Nelapa	MiE: Continente fluttuante
Pestocchio	MdR: Covo del drago
Yojimbo	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago

=====

SANCTA LIV.?

=====

"Infligge Sancta ai nemici con un livello che è multiplo di ?"

>>> Casta Sancta su un nemico il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei  
 Guil posseduti

PM: 50  
 POTENZA: 120

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Condiviso

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Drago Kaiser	- Innocent	- Innocent
- Drago magico	- Drago magico	
- Dullahan		
- Fantina seducente		
- Forza oscura		
- Innocent		

- Omega Weapon

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Drago magico	- Drago magico	---
- Innocent	- Drago rosso [1°]	
	- Innocent	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Drago Kaiser	MdR: Covo del drago
Drago magico	MdR: Covo del drago
Drago rosso [1°]	MdR: Grotta della fenice
Dullahan	MdR: Tomba di Darill
Fantina seducente	MdR: il sogno di Cyan
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Innocent	MdR: Torre di Kefka
Omega Weapon	MdR: Covo del drago

=====

SASSATA

=====

"Lancia sassi contro i nemici infliggendo danni e lo stato Caos"

>>> Attacco fisico che infligge anche lo status Caos. Se il mostro colpito possiede lo stesso livello di Strago, il danno subito diventa otto volte maggiore.

PM: 22

PdC: 75

POTENZA: 40

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Forza oscura	- Pugno di ferro	- Pugno di ferro
- Gilgamesh	- Purusa	- Rattivello
- Guardiano	- Rattivello	
- Pugno di ferro		
- Rattivello		
- Ultros [3°]		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Pugno di ferro	- Pugno di ferro	- Pugno di ferro
- Purusa	- Rattivello	- Rattivello
- Rattivello		- Valeor
		- Zaghrem

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gilgamesh	MdR: Arena
Guardiano	MdR: Torre di Kefka



Pugno di ferro	MiE: Zona 1 e 2 del Continente occidentale
Purusa	MdR: isola di Thamasa
Rattivello	MdR: Grotta dello Yeti a Narshe
Ultros [3°]	MiE: Grotte degli Esper
Valeor	MiE: Miniere di Narshe
Zaghrem	MiE: Monte Kolts

=====

TRASFUSIONE

=====

"Cede la propria vita e i propri PM per curare totalmente un alleato"

>>> Strago si sacrifica per curare un alleato, annullandone anche gli status negativi

PM: 1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Ciarpame	- Bell'addormentato	- Ciarpame
- Mousse	- Ciarpame	
	- Mousse	

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Bell'addormentato	- Mousse	- Bell'addormentato
- Ciarpame		- Ciarpame
- Mousse		- Mousse

=====

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

=====

Bell'addormentato	MiE: isola triangolare
Ciarpame	MdR: Torre di Kefka
Mousse	MdR: pianura, foresta, terreno Continente del drago

=====

TSUNAMI

=====

"Travolge tutti i nemici con un enorme maremoto"

>>> Attacco di elemento Acqua a tutti i nemici

PM: 30

PdC: 150

POTENZA: 50

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Drago blu [1°]	- Enuo	---

- Drago blu [2°]
- Drago Kaiser
- Enuo
- Leviatano
- Mastro Tomberry
- Omega Weapon
- Ultima X

- Forza oscura

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Enuo	- Enuo	- Enuo
- Forza oscura	- Forza oscura	- Forza oscura
	- Leviatano	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Drago blu [1°]	MdR: Antico castello
Drago blu [2°]	MdR: Covo del drago
Drago Kaiser	MdR: Covo del drago
Enuo	MdR: Grotta per l'Antico castello
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Leviatano	MdR: Oceano
Mastro Tomberry	MdR: Grotta per l'Antico castello
Omega Weapon	MdR: Covo del drago
Ultima X	MdR: Torre di Kefka

=====

VENTO BIANCO

=====

"Fa recuperare alla squadra tanti PV quanti ne ha chi lancia la magia"

>>> Cura gli alleati in base ai PV di Strago

PM: 45

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Curlax	- Forza oscura	- Kamui
- Drago magico	- Kamui	- Orso sbircione
- Finale 3: Madama	- Lythos di Vector	
- Forza oscura	- Orso sbircione	
- Gasteropodos: Corazza		
- Marchosias		
- Orso sbircione		
- Sprinter		
- Venobennu		

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Forza oscura	- Drago tempestoso [1°]	- Lythos di Vector
- Kamui	- Lythos di Vector	- Orso sbircione
- Lythos di Vector	- Orso sbircione	
- Orso sbircione		

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Curlax	MdR: il sogno di Cyan
Drago magico	MdR: Covo del drago
Drago tempestoso [1°]	MdR: Monte Zozo
Finale 3: Madama	MdR: Torre di Kefka
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Gasteropodos: Corazza	MdR: Covo del drago
Kamui	MdR: nella pancia di Mangiazona
Lythos di Vector	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Marchosias	MdR: pianura e foresta del Continente del drago
Orso sbircione	MdR: isola solitaria; Continente di Kefka
Sprinter	MdR: Continente dell'Opera; isola Narshe/dinos./Doma
Venobennu	MdR: Grotte degli Esper

=====

VIAVAI

=====

"Infligge a un nemico danni pari a 1/32 dei passi percorsi dalla squadra"

>>> 1/32 dei passi fatti dai personaggi viene convertito in danni a un nemico

PM: minuti giocati /30

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile

---

IN BATTAGLIA	TENTAZIONE	CAOS
- Forza oscura	- Bruco	- Bruco
- Mastro Tomberry	- Fefnil	- Fefnil
- Tomberry	- Goblin	- Goblin
	- Lanciator Cipolla	- Lanciator Cipolla

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Bruco	- Bell'addormentato	- Bruco
- Fefnil	- Brachiosaurus	- Fefnil
- Goblin	- Bruco	- Lanciator Cipolla
- Lanciator Cipolla	- Fefnil	
	- Lanciator Cipolla	

---

DOVE SI TROVANO I MOSTRI

---

Bell'addormentato	MiE: isola triangolare
Brachiosaurus	MdR: foresta dell'isola dei dinosauri
Bruco	MdR: Continente dell'Opera; isola Narshe/dinos./Doma
Fefnil	MdR: pianura e foresta del Continente di Kefka
Forza oscura	MdR: Torre di Kefka; Covo del drago
Goblin	MiE: pianura, foresta Zona 4 Continente occidentale
Lanciator Cipolla	MdR: Grotta dello Yeti a Narshe
Mastro Tomberry	MdR: Grotta per l'Antico castello
Tomberry	MdR: Grotta dello Yeti a Narshe

=====

---EQUIPAGGIAMENTO---

Strago può equipaggiare:

ARMI

== Asta curativa	== Ferula superiore	== Pikka
== Asta di mithril	== Ferula tonum	== Pugnale
== Coltello di mithril	== Ferula tossica	== Pugnale d'aria
== Ferula Antima	== Gladio	== Punisher
== Ferula focum	== Mangiauomini	== Spezzalame
== Ferula gelum	== Mazza ferrata	== Verga stellare
== Ferula sacra	== Mazza snodata	

ELMI

== Berretto di pelle	== Cerchietto	== Mitra del saggio
== Berretto verde	== Corona di rovi	== Skodella
== Cappello piumato	== Elmo di Genji	
== Cappello rosso	== Magicappello	

SCUDI

== Scudo della forza	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga
== Scudo Egida	== Scudo maledetto	

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Giubba di pelle	== Veste di cotone
== Akkappatoio	== Miciomaschera	== Veste di seta
== Behemaschera	== Mogumaschera	== Veste illusoria
== Chocomaschera	== Scoiattomaschera	== Veste luminosa
== Corazza di mithril	== Toga magus	

ACCESSORI PROPRI

nessuno

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°	2°	3°
----	----	----

-----			
ARMA	Gladio	Ferula superiore	Asta curativa
ELMO	Elmo di Genji	Cerchietto	Cappello rosso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Behemaschera	Scoiattomaschera	Toga magus
-----			

```

/ ----- \
- RELM ARROWNY -
\ ----- /

```

[@4RA]

"Nei suoi dipinti ritrae tutto: foreste, acqua, cielo, luce... Ma soprattutto, cattura l'essenza stessa di ciò che dipinge..."

NOME -----: Relm Arrowny  
ETÀ -----: 10 anni  
ALTEZZA -----: 1,55 m  
CLASSE -----: Pittomante  
ABILITÀ -----: Pittura e Controlla

ATTACCO DISPERATO -: Prisma astrale

Relm è la nipote di Strago. Di carattere allegro e vivace, pare abbia qualche legame con Shadow; inoltre è l'unica persona estranea a cui Interceptor non abbaia.

Relm possiede l'abilità PITTURA, che riproduce l'attacco di un nemico.

- Equipaggiando Relm con l'Accessorio "Baffi finti", il comando PITTURA si trasforma in CONTROLLA.
- CONTROLLA permette a Relm prendere il controllo di uno dei nemici e di usare le tecniche di quest'ultimo contro uno o tutti i nemici, o a favore degli alleati se è curativa. Questa abilità non funziona se il mostro è in status Caos, Invisibile, Sonno o Zombie. Relm perderà il controllo del mostro se questi subirà un attacco fisico.
- Equipaggiando Relm con l'elmo Basco, le probabilità di successo dell'abilità Pittura aumentano.
- Equipaggiando Relm con l'elmo Ipnocorona le probabilità di successo dell'abilità Controlla aumentano.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Relm può equipaggiare:

ARMI

== Asta curativa	== Ferula tonum	== Pennello Da Vinci
== Asta di mithril	== Ferula tossica	== Pennello dell'iride
== Coltello di mithril	== Gladio	== Pennello magico
== Ferula Antima	== Mangiauomini	== Pikka
== Ferula focum	== Mazza ferrata	== Pugnale
== Ferula gelum	== Mazza snodata	== Pugnale d'aria
== Ferula sacra	== Pennello chocobo	== Punisher
== Ferula superiore	== Pennello d'Angelo	== Spezzalame

ELMI

== Bandana	== Cappello rosso	== Magicappello
== Basco	== Cerchietto	== Mitra del saggio
== Berretto di pelle	== Corona di rovi	== Skodella
== Berretto verde	== Elmo di Genji	== Tiara
== Buffa del gatto	== Fascia per capelli	== Velo misterioso
== Cappello piumato	== Ipnocorona	== Velo solenne

SCUDI

== Scudo della forza	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di Genji	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo di mithril	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga
== Scudo Egida	== Scudo maledetto	

ARMATURE

== Abito di Gaia	== Miciomaschera	== Veste illusoria
== Akkappatoio	== Mogumaschera	== Veste luminosa
== Behemaschera	== Scoiattomaschera	== Vestito bianco
== Chocomaschera	== Toga magus	== Vestito regale
== Corazza di mithril	== Veste di cotone	
== Giubba di pelle	== Veste di seta	

ACCESSORI PROPRI

- == Anello del ricordo
- == Baffi finti
- == Vera regale

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

	1°	2°	3°
ARMA	Gladio	Ferula superiore	Asta curativa
ELMO	Buffa del gatto	Elmo di Genji	Velo misterioso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Behemaschera	Scoiattomaschera	Vestito regale

/ --- \  
- MOG - [4MO]  
\ --- /

"Un moguri che parla la lingua degli uomini, un moguri che invoca il potere della terra danzando..."

NOME -----: Mog  
ETÀ -----: 11 anni  
ALTEZZA -----: 1,20 m  
CLASSE -----: Moguri  
ABILITÀ -----: Danza  
ATTACCO DISPERATO -: Carica moguri

Mog è il capo dei Moguri, simpatici animaletti che vivono nelle caverne di Narshe. Dopo aver aiutato Locke a proteggere Terra, Mog riapparirà come ostaggio del Lupo solitario.

Mog usa l'abilità DANZA, che gli permette di attaccare i nemici sfruttando le forze della natura. Combattendo su terreni differenti il moguri impara nuove danze. Per usarle è sufficiente selezionare, in battaglia, DANZA e poi la danza desiderata. Una volta utilizzata l'abilità Danza, essa continuerà fino alla fine della battaglia. Gli attacchi di ogni Danza vengono eseguiti casualmente.

- Può capitare che Mog non riesca a eseguire la Danza: in quel caso il moguri cade e perde il turno. Questo succede soprattutto quando viene effettuata una danza su un terreno diverso da quello a cui appartiene.  
(Es: eseguendo "Rondò della nevata" nel deserto)

- Le Danze sono:
- Armonia d'acqua
  - Ballata del deserto
  - Blues terrestre
  - Notturmo silvestre
  - Rapsodia del vento
  - Requiem notturno
  - Rondò della nevata
  - Serenata d'amore

=====

## ARMONIA D'ACQUA

---

Dove si impara:

Mondo in equilibrio: nella Via del serpente

Mondo di rovine: nell'Oceano durante lo scontro con il Leviatano

Abilità

.Apparizione -> Causa status Caos a un nemico

.El Niño -----> Causa danni di elemento Acqua a tutti i nemici

.Plasma -----> Causa gravi danni di elemento Fulmine a un nemico

.Procione ----> Ripristina completamente i PV del gruppo e rimuove gli status negativi

---

## BALLATA DEL DESERTO

---

Dove si impara: Combattendo in un deserto

Abilità

.Antoleone -----> Elimina all'istante un nemico, ma non funziona sempre

.Meerkat -----> Attiva status Andante al gruppo

.Sfregio eolico -----> Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici

.Tempesta di sabbia -> Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i nemici

---

## BLUES TERRESTRE

---

Dove si impara: Combattendo sulle montagne

Abilità

.Boom sonico -> Dimezza i PV di un nemico e gli infligge status Perdita

.Cinghiale ---> Causa gravi danni fisici a un nemico, tranne se in status Levitazione

.Insolazione -> Ripristina parte dei PV del gruppo

.Smottamento -> Causa gravi danni di elemento Terra a un nemico

---

## NOTTURNO SILVESTRE

---

Dove si impara: Combattendo in una foresta

Abilità

.Fuoco fatuo -----> Causa gravi danni di elemento Fuoco a un nemico

.Soccorso forestale -> Cura gli status di tutti gli alleati

.Turbine di foglie --> Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici

.Vombato -----> Causa gravi danni fisici a un nemico

---

## RAPSODIA DEL VENTO

---

Dove si impara: Combattendo in una pianura

Abilità

.Basilisco -----> Causa gravi danni fisici a un nemico

.Insolazione ----> Ripristina parte dei PV del gruppo

.Plasma -----> Causa gravi danni di elemento Fulmine a un nemico

.Sfregio eolico -> Causa danni di elemento Vento a tutti i nemici

=====

REQUIEM NOTTURNO

=====

Dove si impara: Combattendo nelle caverne

Abilità

.Franamento --> Dimezza i PV di un nemico  
.Fuoco fatuo -> Causa gravi danni di elemento Fuoco a un nemico  
.Rana dorata -> Causa danni di elemento Veleno e status Veleno a un nemico  
.Trappola ----> Elimina all'istante un nemico, ma non funziona sempre

=====

RONDÒ DELLA NEVATA

=====

Dove si impara: Mondo di rovine, rupe di Narshe

Abilità

.Lepre artica --> Ripristina completamente i PV agli alleati  
.Palle di neve -> Dimezza i PV di un nemico  
.Trappola -----> Elimina all'istante un nemico, ma non funziona sempre  
.Valanga -----> Causa danni di elemento Gelo a tutti i nemici

=====

SERENATA D'AMORE

=====

Dove si impara: Combattendo a Zozo

Abilità:

.Apparizione -> Causa status Caos a un nemico  
.Fuoco fatuo -> Causa gravi danni di elemento Fuoco a un nemico  
.Tapiro -----> Cura gli status di tutti gli alleati  
.Trappola ----> Elimina all'istante un nemico, ma non funziona sempre

-----

Alcune abilità sono in comune tra varie Danze

.Apparizione ----> Armonia d'acqua, Serenata d'amore  
.Fuoco fatuo ----> Notturmo silvestre, Requiem notturno, Serenata d'amore  
.Insolazione ----> Blues terrestre, Rapsodia del vento  
.Plasma -----> Armonia d'acqua, Rapsodia del vento  
.Sfregio eolico -> Ballata del deserto, Rapsodia del vento  
.Trappola -----> Requiem notturno, Rondò della nevata, Serenata d'amore

---EQUIPAGGIAMENTO---

Mog può equipaggiare:

ARMI

== Coltello di mithril	== Lancia dorata	== Partigiana
== Gladio	== Lancia pesante	== Pikka
== Gungnir	== Lancia radiosa	== Pugnale
== Lancia di mithril	== Lancia sacra	== Tridente

ELMI



== Berretto di pelle	== Cerchietto	== Magicappello
== Berretto verde	== Corona di rovi	== Mitra del saggio
== Cappello piumato	== Elmo di Genji	== Skodella
== Cappello rosso	== Elmo d'oro	
== Cappuccio nero	== Fascia torta	

#### SCUDI

== Scudo della forza	== Scudo Egida	== Scudo maledetto
== Scudo di Genji	== Scudo eroico	== Scudo tondo
== Scudo di mithril	== Scudo focum	== Scudo tonum
== Scudo d'oro	== Scudo gelum	== Skudo tartaruga

#### ARMATURE

== Abito di Gaia	== Corazza adamantina	== Sciarpa da neve
== Akkappatoio	== Corazza di mithril	== Veste di seta
== Armatura d'oro	== Giubba di pelle	== Veste illusoria

#### ACCESSORI PROPRI

== Amuleto di Molulu

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

	1°	2°	3°
ARMA	Gungnir	Lancia radiosa	Gladio
ELMO	Elmo di Genji	Cerchietto	Cappello rosso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Sciarpa da neve	Corazza adamantina	Veste illusoria

/ ----- \  
- UMARO -  
\ ----- /

[@4UM]

"Uno yeti che ama scolpire le ossa. È più forte di un Giga, ma è un po' selvatico"

NOME -----: Umaro  
ETÀ -----: 4 anni  
ALTEZZA -----: 2,10 m  
CLASSE -----: Yeti  
ABILITÀ -----: nessuna  
ATTACCO DISPERATO -: nessuno

Umaro è uno yeti dalla forza smisurata. Vive nella sua caverna a Narshe e pare obbedire solo agli ordini di Mog.

Umaro non possiede delle abilità riservate, nè sarà possibile controllarlo in battaglia. Gli unici attacchi che può fare, oltre a quello fisico, sono legati ad alcuni Accessori.

- Non si può modificare l'equipaggiamento di Umaro ma solo i suoi Accessori.
- L'Accessorio "Anello della furia" gli permette di lanciare uno dei suoi alleati contro un nemico, causando al mostro consistenti danni fisici.
- L'Accessorio "Sfera glaciale" gli permette di lanciare Tempesta contro tutti

i nemici, causando loro danni di elemento Gelo.

- Umaro diverrà più potente se in battaglia si userà su di lui una Ciliegia verde.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Umaro può equipaggiare:

ARMI

== Mazza d'osso

ELMI

nessuno

SCUDI

nessuno

ARMATURE

== Sciarpa da neve

ACCESSORI PROPRI

== Anello della furia

== Fascia d'osso

== Sfera glaciale

/ ---- \  
- GOGO -  
\ ---- /

[@4GO]

"Un uomo avvolto da strane vesti. O è forse una donna? Forse non è nemmeno umano..."

NOME -----: Gogo  
ETÀ -----: sconosciuta  
ALTEZZA -----: 1,65 m  
CLASSE -----: Mimo  
ABILITÀ -----: Mima  
ATTACCO DISPERATO -: Meteopunizione

Gogo è il personaggio più misterioso tra tutti. Di lui non si sa assolutamente nulla. Vive all'interno del mostro Mangiazona.

Gogo usa l'abilità MIMA, che gli permette di mimare l'ultimo attacco eseguito dagli alleati. Basta selezionare il comando subito dopo l'azione che si vuole mimare.

- Gogo può anche usare le abilità degli altri personaggi: "Menù Principale", poi "Status"; premendo SELECT sarà possibile personalizzare la schermata dei comandi di Gogo scegliendo tra le voci sulla sinistra. Premere poi SELECT per confermare.

- Per quanto riguarda Bushido, Danza, Furore, Jujitsu e Magia blù Gogo può utilizzare solo quelle già imparate dai rispettivi personaggi. Invece per le magie, Gogo può utilizzare solo quelle già imparate dai personaggi presenti nel gruppo.

- L'unica abilità che Gogo non può riprodurre è Trance di Terra.
- Se a Gogo viene chiesto di mimare un'abilità che non possiede (ad esempio attaccare con due armi senza possedere il Guanto di Genji), il mimo si limiterà ad eseguire un semplice attacco fisico.

---EQUIPAGGIAMENTO---

Gogo può equipaggiare:

ARMI

- |                        |                     |                   |
|------------------------|---------------------|-------------------|
| == Asta curativa       | == Ferula sacra     | == Mazza snodata  |
| == Asta di mithril     | == Ferula superiore | == Pikka          |
| == Coda di scorpione   | == Ferula tonum     | == Pugnale        |
| == Coltello di mithril | == Ferula tossica   | == Pugnale d'aria |
| == Ferula Antima       | == Gladio           | == Punisher       |
| == Ferula focum        | == Mangiauomini     | == Spezzalame     |
| == Ferula gelum        | == Mazza ferrata    |                   |

ELMI

- |                      |                   |                     |
|----------------------|-------------------|---------------------|
| == Berretto di pelle | == Cappuccio nero | == Elmo di mithril  |
| == Berretto verde    | == Cerchietto     | == Magicappello     |
| == Cappello piumato  | == Corona di rovi | == Mitra del saggio |
| == Cappello rosso    | == Elmo di Genji  | == Skodella         |

SCUDI

- |                      |                    |                    |
|----------------------|--------------------|--------------------|
| == Scudo della forza | == Scudo eroico    | == Scudo tondo     |
| == Scudo di Genji    | == Scudo focum     | == Scudo tonum     |
| == Scudo di mithril  | == Scudo gelum     | == Skudo tartaruga |
| == Scudo Egida       | == Scudo maledetto |                    |

ARMATURE

- |                   |                       |                    |
|-------------------|-----------------------|--------------------|
| == Abito di Gaia  | == Corazza adamantina | == Veste di cotone |
| == Abito nero     | == Corazza di mithril | == Veste di seta   |
| == Akkappatoio    | == Giubba di pelle    | == Veste illusoria |
| == Completo ninja | == Toga magus         | == Veste luminosa  |

ACCESSORI PROPRI

- == Baffi finti
- == Bracciale del ladro
- == Guanto del ladro
- == Jitte di Heiji

I migliori tre Oggetti equipaggiabili per tipo:

1°                                      2°                                      3°

-----

ARMA	Coda di scorpione	Gladio	Ferula superiore
ELMO	Elmo di Genji	Cerchietto	Cappello rosso
SCUDO	Scudo eroico	Scudo Egida	Scudo di Genji
ARMATURA	Toga magus	Abito nero	Corazza adamantina

-----

\*\*\*\*\*

Oltre ai personaggi principali, si potranno usare, solo per un determinato periodo, altri personaggi.

---

BLINDATI MAGITEK

---

[@4BM]

In alcune parti del gioco i personaggi combatteranno a bordo dei Blindati Magitek, particolari robot in grado di utilizzare attacchi magici.

Gli attacchi dei Blindati Magitek sono:

- Esilio (Potenza: 00)  
uccide istantaneamente un nemico
- Fascio ghiacciato (Potenza: 61)  
attacco di elemento Gelo ad un nemico
- Fascio infuocato (Potenza: 60)  
attacco di elemento Fuoco ad un nemico
- Fascio tonante (Potenza: 62)  
attacco di elemento Fulmine ad un nemico
- Forza curativa (Potenza: 50)  
cura i PV di un personaggio
- Missile Magitek (Potenza: 58)  
causa danni fisici più status Perdita ad un nemico
- Pandemonio (Potenza: 00)  
causa status Caos a tutti i nemici
- Scarica bio (Potenza: 60)  
attacco di elemento Veleno, causa status Veleno a tutti i nemici

Solo Terra può utilizzare l'Esilio, il Missile Magitek, il Pandemonio e la Scarica bio. Gogo invece utilizzerà a caso un attacco tra il Fascio ghiacciato, il Fascio infuocato e il Fascio tonante.

---

WEDGE & BIGGS

---

[@4WB]

Wedge e Biggs sono i due soldati che accompagnano Terra nell'assalto a Narshe a bordo dei Blindati Magitek. Si utilizzeranno fino a quando Terra non verrà a contatto con l'Esper congelato, nelle miniere di Narshe.

WEDGE

- Spada di mithril
- Scudo tondo
- Berretto di pelle
- Giubba di pelle

BIGGS

- Spada di mithril
- Scudo tondo
- Berretto di pelle
- Giubba di pelle

---

GRUPPO DEI "KUPO!"

---

[@4KU]

Quando si dovrà salvare Terra dall'attacco delle truppe di Narshe, Locke sarà aiutato da un gruppo di moguri, Mog compreso.

Il gruppo dei "Kupo!" è formato da: Cosmog, Moggie, Moghan, Moglin, Mogret, Mogsy, Moguel, Mogwin, Molulu e Mugmug

COSMOG

- Boomerang
- Scudo tondo

MOGSY

- Pennello chocobo
- Scudo tondo

MOGGIE

- Artigli di mithril
- Scudo tondo

MOGUEL

- Lama lunare
- Scudo tondo

MOGHAN

- Spada di mithril
- Scudo tondo

MOGWIN

- Lancia di mithril
- Scudo tondo

MOGLIN

- Lancia di mithril
- Scudo tondo

MOLULU

- Mazza snodata
- Scudo tondo

MOGRET

- Mazza ferrata
- Scudo tondo

MUGMUG

- Spada di mithril
- Scudo tondo

---

BANON (Oracolo)

[@4BA]

Banon sarà utilizzabile nel Fiume Lethe, quando il Covo della Resistenza sarà attaccato dalle truppe imperiali e nello scenario dei tre, dopo il primo scontro con Ultros.

Banon usa l'abilità PREGA, che gli permette di curare tutto il gruppo, senza spendere PM.

BANON

- Punisher
- Magicappello
- Veste di seta

---

SPETTRI SILENTI

[@4SS]

Gli Spettri silenti sono delle anime erranti che si possono trovare solo sul Treno fantasma, nello scenario di Sabin, e che si possono usare per un periodo di tempo, riempiendo così il terzo e, se non si ha Shadow, anche il quarto posto nel gruppo.

Gli Spettri silenti usano l'abilità PERSEGUITA, che permettono loro di prendere l'anima di un nemico e quindi di ucciderlo all'istante. Così facendo anche lo Spettro silente scompare e si dovrà chiedere ad un altro di unirsi al gruppo.

??????

- Anello funebre

---

GENERALE LEO

[@4GL]

Il generale Leo è un soldato dell'Impero che si ribella a Kefka dopo aver scoperto la sua natura malvagia. Sarà utilizzabile solo in una singola battaglia contro Kefka.

Il generale Leo usa l'abilità SHOCK che gli permette di causare gravi danni non-elementali.

- Il Furore del mostro Yojimbo è proprio l'attacco Shock del generale Leo.

LEO

- Cristalda
- Scudo Egida
- Elmo d'oro
- Armatura d'oro
- Guanto di Giga
- Testo del maestro

---

KAPPA

---

[@4KA]

Oltre ad utilizzare i personaggi principali, durante il gioco si potrà usare un personaggio particolare: Kappa. Questi è l'omino verde che spiega come funzionano i Furori di Gau.

Per avere Kappa nel gruppo bisogna:

- usare un Carta d'identità su di un personaggio e chiamarlo KAPPA
- lanciare la magia Kappa su questo personaggio
- far equipaggiare a questo personaggio:
  - MANO DESTRA ---: Pikka
  - MANO SINISTRA -: Skudo tartaruga
  - TESTA -----: Skodella
  - CORPO -----: Akkappatoio

Il personaggio così ottenuto, Kappa, non potrà utilizzare nè le magie nè le abilità ma risulterà comunque molto forte, visto che avrà parametri molto alti: Forza, Velocità, Resistenza, Magia propri del personaggio,

Attacco -----: +253  
Difesa -----: +208  
Destrezza -----: + 30  
Difesa magica ----: +208  
Destrezza magica -: + 30

/ ----- \  
- ESPERIENZA -  
\ ----- /

[@4ES]

I personaggi aumentano di livello man mano che ottengono punti esperienza. La seguente tabella presenta la quantità di esperienza necessaria per raggiungere un determinato livello.

LV	EXP	Pros	Lv.	LV	EXP	Pros	Lv.
1	0	(+)	32)	51	364064	(+)	21632)
2	32	(+)	64)	52	385696	(+)	22464)
3	96	(+)	112)	53	408160	(+)	23328)
4	208	(+)	192)	54	431488	(+)	24192)
5	400	(+)	272)	55	455680	(+)	25096)
6	672	(+)	384)	56	480776	(+)	25984)

7	1056	(+ 496)	57	506760	(+ 26920)
8	1552	(+ 632)	58	533680	(+ 27848)
9	2184	(+ 792)	59	561528	(+ 28792)
10	2976	(+ 960)	60	590320	(+ 29776)
11	3936	(+ 1144)	61	620096	(+ 30744)
12	5080	(+ 1352)	62	650840	(+ 31760)
13	6432	(+ 1560)	63	682600	(+ 32768)
14	7992	(+ 1792)	64	715368	(+ 33792)
15	9784	(+ 2056)	65	749160	(+ 34856)
16	11840	(+ 2312)	66	784016	(+ 35904)
17	14152	(+ 2584)	67	819920	(+ 37000)
18	16736	(+ 2880)	68	856920	(+ 38096)
19	19616	(+ 3216)	69	895016	(+ 39192)
20	22832	(+ 3528)	70	934208	(+ 40328)
21	26360	(+ 3872)	71	974536	(+ 41464)
22	30232	(+ 4224)	72	1016000	(+ 42640)
23	34456	(+ 4600)	73	1058640	(+ 43816)
24	39056	(+ 5016)	74	1102456	(+ 45000)
25	44072	(+ 5392)	75	1147456	(+ 46192)
26	49464	(+ 5824)	76	1193648	(+ 47432)
27	55288	(+ 6280)	77	1241080	(+ 48664)
28	61568	(+ 6736)	78	1289744	(+ 49928)
29	68304	(+ 7192)	79	1339672	(+ 51200)
30	75496	(+ 7688)	80	1390872	(+ 52496)
31	83184	(+ 8200)	81	1443368	(+ 53792)
32	91384	(+ 8704)	82	1497160	(+ 55104)
33	100088	(+ 9256)	83	1552264	(+ 56448)
34	109344	(+ 9792)	84	1608712	(+ 57800)
35	119136	(+ 10368)	85	1666512	(+ 59176)
36	129504	(+ 10960)	86	1725688	(+ 60552)
37	140464	(+ 11544)	87	1786240	(+ 61944)
38	152008	(+ 12176)	88	1848184	(+ 63368)
39	164184	(+ 12792)	89	1911552	(+ 64800)
40	176976	(+ 13440)	90	1976352	(+ 66256)
41	190416	(+ 14104)	91	2042608	(+ 67712)
42	204520	(+ 14800)	92	2110320	(+ 69184)
43	219320	(+ 15488)	93	2179504	(+ 70688)
44	234808	(+ 16192)	94	2250192	(+ 72200)
45	251000	(+ 16936)	95	2322392	(+ 73736)
46	267936	(+ 17664)	96	2396128	(+ 75272)
47	285600	(+ 18440)	97	2471400	(+ 76824)
48	304040	(+ 19208)	98	2548224	(+ 88888)
49	323248	(+ 20000)	99	2637112	Lv massimo
50	343248	(+ 20816)			

/ ----- \  
- CRESCITA -  
\ ----- /

[@4CR]

I PV e i PM dei personaggi, all'aumento di livello, crescono in una maniera determinata.

All'inizio, cioè quando sono di livello 1, i personaggi possiedono i seguenti valori per PV e PM.

=====	=====
NOME PV PM	NOME PV PM
=====	=====

Terra	40	16	Cosmog	53	9
Locke	48	7	Moggie	48	9
Edgar	49	6	Moghan	55	9
Sabin	58	3	Moglin	50	9
Shadow	51	6	Mogret	54	9
Cyan	53	5	Mogsy	52	9
Gau	45	10	Moguel	51	9
Celes	44	15	Mogwin	53	9
Setzer	46	9	Molulu	64	9
Strago	35	13	Mugmug	50	9
Relm	37	18	Banon	46	16
Mog	39	16	??????	26	1
Gogo	36	12	??????	20	1
Umaro	60	0	Leo	50	10

I due ?????? si riferiscono agli eventuali Spettri silenti che si invitano nel gruppo nel Treno fantasma, durante lo scenario di Sabin.

Man mano che i personaggi crescono di livello, i PV e i PM aumentano secondo una precisa sequenza.

=====				=====			
AUMENTO	LV	+ PV	+ PM	AUMENTO	LV	+ PV	+ PM
=====				=====			
1 ->	2	11	5	51 ->	52	131	9
2 ->	3	12	6	52 ->	53	133	9
3 ->	4	14	7	53 ->	54	134	9
4 ->	5	17	8	54 ->	55	136	9
5 ->	6	20	9	55 ->	56	137	9
6 ->	7	22	10	56 ->	57	139	9
7 ->	8	24	11	57 ->	58	142	9
8 ->	9	26	12	58 ->	59	144	9
9 ->	10	27	13	59 ->	60	145	10
10 ->	11	28	14	60 ->	61	147	8
11 ->	12	30	15	61 ->	62	148	8
12 ->	13	35	16	62 ->	63	150	8
13 ->	14	39	17	63 ->	64	152	8
14 ->	15	44	17	64 ->	65	153	8
15 ->	16	50	17	65 ->	66	155	8
16 ->	17	54	17	66 ->	67	156	8
17 ->	18	57	16	67 ->	68	158	8
18 ->	19	61	16	68 ->	69	160	8
19 ->	20	65	16	69 ->	70	162	8
20 ->	21	67	15	70 ->	71	160	10
21 ->	22	69	15	71 ->	72	155	10
22 ->	23	72	15	72 ->	73	151	7
23 ->	24	76	14	73 ->	74	145	6
24 ->	25	79	14	74 ->	75	140	5
25 ->	26	82	14	75 ->	76	136	4
26 ->	27	86	14	76 ->	77	132	5
27 ->	28	90	13	77 ->	78	126	6
28 ->	29	95	13	78 ->	79	120	7
29 ->	30	99	13	79 ->	80	117	8
30 ->	31	100	13	80 ->	81	113	9
31 ->	32	101	12	81 ->	82	110	8
32 ->	33	102	12	82 ->	83	108	7
33 ->	34	102	12	83 ->	84	105	6
34 ->	35	103	12	84 ->	85	102	5
35 ->	36	104	11	85 ->	86	100	6
36 ->	37	106	11	86 ->	87	98	7



37 -> 38	107	11	87 -> 88	95	5
38 -> 39	108	11	88 -> 89	92	6
39 -> 40	110	11	89 -> 90	90	7
40 -> 41	111	11	90 -> 91	88	8
41 -> 42	113	10	91 -> 92	87	9
42 -> 43	114	10	92 -> 93	85	10
43 -> 44	116	10	93 -> 94	83	8
44 -> 45	117	10	94 -> 95	82	8
45 -> 46	119	10	95 -> 96	80	9
46 -> 47	120	10	96 -> 97	83	10
47 -> 48	122	10	97 -> 98	86	11
48 -> 49	125	10	98 -> 99	88	13
49 -> 50	128	9			
50 -> 51	130	9			
			TOTALE	+ 9748	+ 989

Raggiungendo il livello 99 senza utilizzare i bonus degli Esper per i PV e i PM, i personaggi avranno quindi questi valori:

NOME	PV	PM	NOME	PV	PM
Terra	9788	999	Cosmog	9801	998
Locke	9796	996	Moggie	9796	998
Edgar	9797	995	Moghan	9803	998
Sabin	9806	992	Moglin	9798	998
Shadow	9799	995	Mogret	9802	998
Cyan	9801	994	Mogsy	9800	998
Gau	9793	999	Moguel	9799	998
Celes	9792	999	Mogwin	9801	998
Setzer	9794	998	Molulu	9812	998
Strago	9783	999	Mugmug	9798	998
Relm	9785	999	Banon	9794	999
Mog	9787	999	??????	9774	990
Gogo	9784	999	??????	9768	990
Umaro	9808	989	Leo	9798	999

Sfruttando questi dati è possibile capire quando e come utilizzare i bonus di livello degli Esper per i PV e i PM, in modo tale da non sprecare livelli una volta che si è sicuri di raggiungere 9999 PV e 999 PM.

```

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) ESPER & MAGIE:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

```

[@5ES]

Gli Esper sono entità mistiche che permettono di imparare alcune magie, una volta equipaggiati.

Per equipaggiare un Esper:  
- dal Menù, scegliere "Abilità" e il personaggio da equipaggiare con l'Esper  
- scegliere la voce "Espers" e selezionarne uno tra quelli disponibili

Alcuni Esper permettono di ottenere dei bonus che incrementano alcuni parametri dei personaggi una volta aumentati di livello.

Es:

Si equipaggia un personaggio con Bismarck, il quale possiede un bonus "Forza + 2". Questo personaggio possiede una Forza di 24. Se si aumenta di un livello questo personaggio mentre l'Esper è equipaggiato, la sua Forza sarà di 26.

Gli Esper in totale sono 31:

- Alexander	- Golem	- Ragnarok
- Bahamut	- Ifrit	- Raiden
- Bismarck	- Kirin	- Ramuh
- Cait Sith	- Kyactus	- Seraph
- Carbuncle	- Lakshmi	- Shiva
- Catoblepas	- Lares	- Sirena
- Crociata	- Leviatano	- Unicorno
- Diabolos	- Maduin	- Valigarmanda
- Fenice	- Midgardsormr	- Zona Seeker
- Fenril	- Odino	
- Gilgamesh	- Quetzalli	

\*Non si possono possedere Odino e Raiden contemporaneamente

=====

ALEXANDER

=====

"Ustiona i nemici con un raggio di luce sacro"

ATTACCO: Giudizio divino  
EFFETTO: Attacco di elemento Sacro a tutti i nemici  
POTENZA: 114  
PM: 90

MAGIE: Sancta x2 (50 punti magici)  
Bozzolo x10 (10 punti magici)  
Egida x10 (10 punti magici)  
Antimagia x10 (10 punti magici)  
Esna x15 ( 7 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MdR: dopo aver completato il capitolo del sogno di Cyan, andate nella sala del trono del castello di Doma per trovare questa Magilite.

=====

BAHAMUT

=====

"Infligge danni ai nemici con un'esplosione nucleare"

ATTACCO: Megafusione  
EFFETTO: Attacco Fusione a tutti i nemici  
POTENZA: 92  
PM: 86

MAGIE: Fusione x2 (50 punti magici)

BONUS: PV + 50%

DOVE TROVARLO

MdR: sconfiggete il Mortifero. Lo trovate volando a caso con il Falcon.

=====

BISMARCK

=====

"Scaraventa via i nemici con delle bolle di sapone"

ATTACCO: Folata di bolle  
EFFETTO: Attacco di elemento Acqua a tutti i nemici  
POTENZA: 58  
PM: 50

MAGIE: Fuoco x20 ( 5 punti magici)  
Bufera x20 ( 5 punti magici)  
Tuono x20 ( 5 punti magici)  
Reiz x2 (50 punti magici)

BONUS: Forza + 2

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterrà alla Fabbrica Magitek.

=====

CAIT SITH

=====

"Infligge lo stato Caos a tutti i nemici"

ATTACCO: Diluvio mentale  
EFFETTO: Lancia Caos su tutti i nemici  
PM: 28

MAGIE: Caos x7 (15 punti magici)  
Kappa x5 (20 punti magici)  
Levitazione x2 (50 punti magici)

BONUS: Magia + 1

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si riceveranno a Zozo.

=====

CARBUNCLE

=====

"Attiva Reflex su tutti i membri della squadra"

ATTACCO: Luce vermiglia  
EFFETTO: Lancia Reflex su tutti gli alleati  
PM: 36

MAGIE: Reflex x5 (20 punti magici)  
Andante x3 (34 punti magici)  
Bozzolo x2 (50 punti magici)

Egida x2 (50 punti magici)  
TeleMoto x2 (50 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterranno alla Fabbrica Magitek.

=====

CATOBLEPAS

=====

"Infligge lo stato Pietra su tutti i nemici"

ATTACCO: Occhio maligno  
EFFETTO: Lancia Pietra su tutti i nemici  
PM: 45

MAGIE: Bio x8 (13 punti magici)  
Pietra x5 (20 punti magici)  
Morte x2 (50 punti magici)

BONUS: PV + 10%

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterranno alla Fabbrica Magitek.

=====

CROCIATA

=====

"Una poderosa forza distruttiva infligge danni a tutti"

ATTACCO: Purificazione  
EFFETTO: Attacco a tutti nemici e a tutti gli alleati  
POTENZA: 190  
PM: 96

MAGIE: Liquefazione x1 (100 punti magici)  
Meteora x10 (10 punti magici)

BONUS: PM + 50%

DOVE TROVARLO

MdR: sconfiggendo gli otto dragoni che si trovano per il mondo, si riceverà automaticamente questo Esper.

=====

DIABOLOS

=====

"Infligge ai nemici lo stato Criticità"

ATTACCO: Messaggero della notte  
EFFETTO: Causa status Criticità e Perdita a tutti i nemici  
PM: 90

MAGIE: Antimaga x5 (24 punti magici)  
Antimaja x3 (34 punti magici)

BONUS: PV + 100%

DOVE TROVARLO

MdR: sconfiggete il Drago Kaiser al Covo del drago e troverete la Magilite nel corridoio che conduce al teletrasporto per uscire dalla località.

=====

FENICE

=====

"Cura lo stato KO di tutta la squadra"

ATTACCO: Fiamme rigeneranti  
EFFETTO: Lancia Reiz su tutti gli alleati  
PM: 110

MAGIE: Reiz x10 ( 10 punti magici)  
Areiz x2 ( 50 punti magici)  
Rireiz x1 (100 punti magici)  
Energiga x2 ( 50 punti magici)  
Fuocoga x3 ( 34 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MdR: trovate Locke alla Grotta della fenice e lui avrà con sè la Magilite.

=====

FENRIL

=====

"Crea le immagini dei membri della squadra"

ATTACCO: Gemito lunare  
EFFETTO: Causa status Immagine a tutto il gruppo  
PM: 70

MAGIE: TeleMoto x10 (10 punti magici)  
Oblio x5 (20 punti magici)  
Stop x3 (34 punti magici)

BONUS: PM + 30%

DOVE TROVARLO

MdR: sconfiggete Humbaba a Mobliz e uno dei bambini vi darà la Magilite.

=====

GILGAMESH

=====

"Invoca un leggendario spadaccino"

Gilgamesh può eseguire diversi attacchi quando viene evocato.  
L'attacco eseguito è casuale, ma il costo in PM rimane lo stesso.

ATTACCO: Enkidu  
EFFETTO: Infligge gravi danni fisici e magici ai nemici  
POTENZA: 200

ATTACCO: Excalibur  
EFFETTO: Infligge gravi danni ai nemici  
POTENZA: 120

ATTACCO: Excalipur  
EFFETTO: Infligge 1 PV di danno ai nemici

ATTACCO: Masamune  
EFFETTO: Infligge danni medi ai nemici  
POTENZA: 99

PM: 99

MAGIE: Rapidità x1 (100 punti magici)  
Coraggio x5 (20 punti magici)

BONUS: Forza + 2

#### DOVE TROVARLO

MdR: scommettete l'Excalipur all'Arena, e dopo aver sconfitto il Lanciator Cipolla, affronterete Gilgamesh. Sconfiggetelo per ottenere la sua Magilite.

=====

#### GOLEM

=====

"Difende tutta la squadra dagli attacchi fisici"

ATTACCO: Mura di terra  
EFFETTO: Assorbe i danni fisici subiti dal gruppo, in una quantità pari ai PV del personaggio che lo evoca  
PM: 33

MAGIE: Egida x5 (20 punti magici)  
Stop x5 (20 punti magici)  
Energira x5 (20 puntimagici)

BONUS: Resistenza + 2

#### DOVE TROVARLO

Compratelo all'Asta di Jidoor per 20000 Guil.

=====

#### IFRIT

=====

"Fa bruciare tutti i nemici nel fuoco ardente"

ATTACCO: Fiamme infernali  
EFFETTO: Attacco di elemento Fuoco a tutti i nemici  
POTENZA: 51  
PM: 26

MAGIE: Fuoco x10 ( 10 punti magici)  
Fuoca x5 ( 20 punti magici)  
Parassita x1 (100 punti magici)

BONUS: Forza + 1

DOVE TROVARLO

MiE: sconfiggendo Ifrit e Shiva nella Fabbrica Magitek.

=====

KIRIN

=====

"Fa recuperare gradualmente PV alla squadra"

ATTACCO: Aura evanescente

EFFETTO: Lancia Rigene su tutti gli alleati

PM: 18

MAGIE: Energia x5 ( 20 punti magici)  
Energira x1 (100 punti magici)  
Rigene x3 ( 34 punti magici)  
Antiveleno x4 ( 25 punti magici)  
Scan x5 ( 20 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterrà a Zozo.

=====

KYACTUS

=====

"Infligge danni a tutti i nemici. A volte, invece..."

Kyactus può eseguire due diversi attacchi quando viene evocato.

L'attacco eseguito è casuale, ma il costo in PM rimane lo stesso.

ATTACCO: 1.000 aghi

EFFETTO: Infligge 1000 PV di danno a tutti i nemici

ATTACCO: 10.000 aghi?

EFFETTO: Infligge 10000 PV di danno a tutti i nemici

PM: 50

MAGIE: TeleMoto x20 (5 punti magici)  
Vanish x10 (10 punti magici)  
Andantega x5 (20 punti magici)

BONUS: Velocità + 2

DOVE TROVARLO

MdR: dopo aver sconfitto almeno 10 Kyactus, incontrerete nella zona ovest del deserto nei pressi di Maranda il Gigakyactus. Sconfiggetelo per ottenere questa Magilite.

=====

LAKSHMI

=====

"Fa recuperare PV a tutta la squadra"

ATTACCO: Abbraccio seducente  
EFFETTO: Ricarica completamente i PV di tutti gli alleati  
POTENZA: 34  
PM: 74

MAGIE: Energia x25 ( 4 punti magici)  
Energira x16 ( 7 punti magici)  
Energiga x1 (100 punti magici)  
Rigene x20 ( 5 punti magici)  
Esna x20 ( 5 punti magici)

BONUS: Resistenza + 2

DOVE TROVARLO

MdR: dopo aver sconfitto Chadarnook nella Villa di Owzer a Jidoor, esaminate la libreria per trovare la Magilite.

=====

LARES

=====

"Rende trasparente tutta la squadra"

ATTACCO: Aura spettrale  
EFFETTO: Lancia Vanish su tutti gli alleati  
PM: 38

MAGIE: Furia x3 (34 punti magici)  
Vanish x3 (34 punti magici)  
Antima x5 (20 punti magici)

BONUS: PM + 10%

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterranno alla Fabbrica Magitek.

=====

LEVIATANO

=====

"Sorprende tutti i nemici con un violente maremoto"

ATTACCO: Maremoto  
EFFETTO: Attacco di elemento Acqua a tutti i nemici  
POTENZA: 130  
PM: 70

MAGIE: Flusso x2 (50 punti magici)

BONUS: Resistenza + 2



DOVE TROVARLO

MdR: prendendo il traghetto da Figaro sud o da Nikeah si affronterà il Leviatano. Sconfiggetelo per ottenere la sua Magilite.

=====

MADUIN

=====

"Sprigiona un'onda furiosa su tutti i nemici"

ATTACCO: Onda caotica

EFFETTO: Attacco non-elementale a tutti i nemici

POTENZA: 55

PM: 44

MAGIE: Fuoca x3 (34 punti magici)

Buferrara x3 (34 punti magici)

Tuona x3 (34 punti magici)

BONUS: Magia + 1

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterrà alla Fabbrica Magitek.

=====

MIDGARDSORMR

=====

"Infligge danni ai nemici con delle scosse sismiche"

ATTACCO: Fauci abissali

EFFETTO: Attacco di elemento Terra a tutti i nemici

POTENZA: 93

PM: 40

MAGIE: Sisma x3 ( 34 punti magici)

Antimaga x1 (100 punti magici)

Tornado x1 (100 punti magici)

BONUS: PV + 30%

DOVE TROVARLO

MdR: andate nella caverna di Umaro a Narshe con Mog nel gruppo.

Dopo aver sconfitto Umaro avrete la Magilite e Umaro si unirà a voi.

=====

ODINO

=====

"Taglia tutti i nemici in due"

ATTACCO: Zantetsuken

EFFETTO: Attacco non-elementale a tutti i nemici

PdC: 110

PM: 70

MAGIE: Meteora x1 (100 punti magici)

BONUS: Velocità + 1

DOVE TROVARLO

MdR: esaminare la statua di Odino nella sala del trono dell'Antico castello.

=====

QUETZALLI

=====

"Permette alla squadra di sferrare un attacco in salto"

ATTACCO: Tuffo sonico

EFFETTO: Tutti i personaggi eseguono un attacco in picchiata, come se fosse l'abilità Salto

PM: 61

MAGIE: Andante x20 ( 5 punti magici)  
Adagio x20 ( 5 punti magici)  
Andantega x2 (50 punti magici)  
Adagioga x2 (50 punti magici)  
Levitazione x5 (20 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MdR: tornare alla spiaggia dell'isola solitaria con il Falcon per trovare la Magilite.

=====

RAGNAROK

=====

"Una luce particolare trasforma un nemico in un oggetto"

ATTACCO: Metamorfosi

EFFETTO: Trasforma un nemico in un oggetto

PM: 6

MAGIE: Ultima x1 (100 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MdR: andate a Narshe con Locke, fategli aprire le porte chiuse a chiave.  
Nel negozio di Armi un uomo vi chiederà se prendere la Magilite o la Spada omonima.

=====

RAIDEN

=====

"Taglia tutti i nemici in due"

ATTACCO: Shin-Zantetsuken

EFFETTO: Attacco non-elementale a tutti i nemici

PdC: 140

PM: 80

MAGIE: Rapidità x1 (100 punti magici)

BONUS: Forza + 2

DOVE TROVARLO

MdR: dopo aver ottenuto Odino, nella sala del trono dell'Antico castello posizionatevi sul trono della regina, fate 5 passi verso il basso e premete il pulsante A. Entrate nel passaggio segreto così aperto ed esaminate la statua della regina. Le sue lacrime trasformeranno Odino in Raiden.

=====

RAMUH

=====

"Lancia un potente fulmine su tutti i nemici"

ATTACCO: Saetta finale

EFFETTO: Attacco di elemento Fulmine a tutti i nemici

POTENZA: 50

PM: 25

MAGIE: Tuono x10 (10 punti magici)

Tuona x2 (50 punti magici)

Veleno x5 (20 punti magici)

BONUS: Resistenza + 1

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterrà a Zozo.

=====

SERAPH

=====

"Fa recuperare PV alla squadra"

ATTACCO: Piume d'angelo

EFFETTO: Ricarica completamente i PV di tutti gli alleati

POTENZA: 18

PM: 40

MAGIE: Reiz x5 (20 punti magici)

Energira x8 (13 punti magici)

Energia x20 ( 5 punti magici)

Rigene x10 (10 punti magici)

Esna x4 (25 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

Compratela dall'uomo che si nasconde nella foresta di Tzen per 3000 Guil nel MiE, oppure per 10 Guil nel MdR.

=====

SHIVA

=====  
"Avvolge tutti i nemici nel freddo polare"

ATTACCO: Diamanpolvere  
EFFETTO: Attacco di elemento Gelo a tutti i nemici  
POTENZA: 52  
PM: 27

MAGIE: Bufera x10 (10 punti magici)  
Buferara x5 (20 punti magici)  
Puntura x4 (25 punti magici)  
Osmosi x4 (25 punti magici)  
Energia x3 (34 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MiE: sconfiggendo Ifrit e Shiva nella Fabbrica Magitek.

=====  
SIRENA  
=====

"Infligge lo stato Mutismo a tutti i nemici"

ATTACCO: Voce lunatica  
EFFETTO: Lancia Novox su tutti i nemici  
PM: 16

MAGIE: Sonno x10 (10 punti magici)  
Novox x8 (13 punti magici)  
Adagio x7 (15 punti magici)  
Fuoco x6 (17 punti magici)

BONUS: PV + 10%

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterranno a Zozo.

=====  
UNICORNO  
=====

"Cura tutta la squadra da vari stati alterati"

ATTACCO: Corno curativo  
EFFETTO: Lancia Esna su tutti gli alleati  
PM: 30

MAGIE: Energira x4 ( 25 punti magici)  
Esna x3 ( 34 punti magici)  
Antimagia x2 ( 50 punti magici)  
Egida x1 (100 punti magici)  
Bozzolo x1 (100 punti magici)

BONUS: nessuno

DOVE TROVARLO

MiE: è una delle Magilite che si otterranno alla Fabbrica Magitek.

=====

VALIGARMANDA

=====

"Infligge ai nemici danni di fuoco, ghiaccio e tuono"

ATTACCO: Tripla calamità

EFFETTO: Triplo attacco di elementi Fuoco-Gelo-Fulmine

POTENZA: 110

PM: 68

MAGIE: Fuocoga x1 (100 punti magici)

Buferaga x1 (100 punti magici)

Tuonaga x1 (100 punti magici)

BONUS: Magia + 2

DOVE TROVARLO

MdR: andate alla rupe di Narshe, dove Terra si trasformò, e sconfiggete l'Esper congelato per ottenere la sua Magilite.

=====

ZONA SEEKER

=====

"Potenzia la difesa magica di tutta la squadra"

ATTACCO: Scudo sortilego

EFFETTO: Lancia Bozzolo su tutti gli alleati

PM: 30

MAGIE: Puntura x20 ( 5 punti magici)

Osmosi x15 ( 7 punti magici)

Bozzolo x5 (20 punti magici)

BONUS: Magia + 2

DOVE TROVARLO

Compratelo all'Asta di Jidoor per 10000 Guil.

-----

| \*\*\*\*\* |

| \* MAGIE \* |

| \*\*\*\*\* |

-----

[@5MA]

All'inizio, solo Terra e Celes possono usare la magia. Successivamente, dopo aver ritrovato Terra a Zozo, si potranno imparare le magie equipaggiando le Magiliti. Per controllare quali magie si possiedono e quale sia il loro effetto, selezionare dal Menù Principale ABILITÀ, quindi MAGIE.

- Alcune magie possono essere lanciate su tutti i nemici/alleati premendo il pulsante L o R, ma la loro efficacia diminuisce.
- Oltre agli Esper, esistono alcuni Oggetti che possono insegnare le magie.
- È possibile utilizzare le magie anche tramite le abilità Pittura e Controlla di Relm, e usando alcuni Furori di Gau.

\*\*\*\*\*

\* MAGIE CURATIVE \*

\*\*\*\*\*

Le Magie Curative sono:

- Antiveleno
- Areiz
- Energia
- Energiga
- Energira
- Esna
- Reiz
- Rigene
- Rireiz

=====

ANTIVELENO

=====

"Cura un compagno dallo stato Veleno"

>>> Cura gli status Veleno e Perdita a un personaggio

ESPER: PM: 3  
Kirin x4

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 6
- Celes la impara automaticamente raggiungendo il livello 8

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

---

---

---

=====

AREIZ

=====

"Cura un compagno dallo stato KO e gli ripristina i PV"

>>> Riporta in vita un personaggio, con il 100% di PV

ESPER: PM: 60  
Fenice x2

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo

- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 49

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

=====

ENERGIA

=====

"Fa recuperare PV"

>>> Ripristina una piccola quantità di PV

ESPER:		PM: 5
Lakshmi	x25	POTENZA: 10
Seraph	x20	
Kirin	x5	
Shiva	x3	

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 1
- Celes la impara automaticamente raggiungendo il livello 4

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Lepre del deserto	- Lepre del deserto	---

=====

ENERGIGA

=====

"Fa recuperare PV"

>>> Ripristina una grande quantità di PV

ESPER:		PM: 40
Fenice	x2	POTENZA: 66
Lakshmi	x1	

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Botte magica	- Botte magica	- Botte magica
- Magia liv.80	- Magia liv.80	

=====

ENERGIRA

=====  
"Fa recuperare PV"

>>> Ripristina una quantità media di PV

ESPER: PM: 25  
Lakshmi x16 POTENZA: 28  
Seraph x8  
Unicorno x4  
Golem x5  
Kirin x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Generale	- Generale	- Generale
- Lepre del deserto	- Lepre del deserto	- Lepre del deserto
- Missi	- Missi	- Missi

=====  
ESNA  
=====

"Cura un compagno da vari stati alterati"

>>> Cura gli status Adagio, Caos, Cecità, Mutismo, Perdita, Pietra, Sonno, Stop e Veleno ad un personaggio

ESPER: PM: 15  
Lakshmi x20  
Alexander x15  
Seraph x4  
Unicorno x3

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Botte magica	- Botte magica	- Cancro
- Cancro	- Cancro	
- Lepre del deserto	- Rettile	
- Magia liv.80		
- Tzakmaqiël		

=====  
REIZ  
=====

"Cura un compagno dallo stato KO"



>>> Riporta in vita un personaggio

ESPER: PM: 30

Fenice x10  
Seraph x5  
Bismarck x2

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 18

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

---

---

- Coniglirofobo

=====  
RIGENE  
=====

"Fa recuperare gradualmente i PV a un compagno"

>>> Ripristina gradualmente PV ad un personaggio

ESPER: PM: 10

Lakshmi x20  
Seraph x10  
Kirin x3

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

---

---

---

=====  
RIREIZ  
=====

"Resuscita automaticamente un compagno da KO"

>>> Riporta in vita automaticamente un personaggio, se questi muore

ESPER: PM: 50

Fenice x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

- Il Distruttore

- Il Distruttore

- Il Distruttore  
-----

\*\*\*\*\*  
\* MAGIE D'ATTACCO \*  
\*\*\*\*\*

Le Magie d'Attacco sono

- Antima	- Meteora
- Antimaga	- Morte
- Antimaja	- Oblio
- Bio	- Parassita
- Bufera	- Pietra
- Buferaga	- Sancta
- Buferara	- Sisma
- Flusso	- Tornado
- Fuoca	- Tuona
- Fuoco	- Tuonaga
- Fuocoga	- Tuono
- Fusione	- Ultima
- Liquefazione	- Veleno

=====  
ANTIMA  
=====

"Dimezza i PV di un nemico"

>>> Riduce i PV del 50% a un nemico

ESPER: PM: 33  
Lares x5 PdC: 120

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune
- Non colpisce i mostri immuni allo status Morte

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Cavalier Cipolla	- Mago	- Belzecu
- Mago	- Sussurro d'angelo	- Mago
- Sussurro d'angelo		- Sussurro d'angelo

=====  
ANTIMAGA  
=====

"Toglie 3/4 di PV a tutti i nemici"

>>> Riduce i PV del 75% a tutti i nemici

ESPER: PM: 48  
Diabolos x5 PdC: 100  
Midgardsormr x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Viene assorbita dal Rune
- Non colpisce i mostri immuni allo status Morte
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 75

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Cavalier Cipolla	- Magia liv.20	---
- Magia liv.20	- Sussurro d'angelo	
	- Zarwan	

=====  
ANTIMAJA  
=====

"Toglie 7/8 di PV ai nemici"

>>> Riduce i PV del 88% a tutti i nemici

ESPER: PM: 70  
Diabolos x3

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

=====  
BIO  
=====

"Emette una nube batterica"

>>> Danno grave di elemento Veleno e status Veleno

ESPER: PM: 26  
Catoblepas x8 PdC: 120  
POTENZA: 53

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Borghese	- Borghese	- Creatura
- Creatura	- Creatura	- Gran Molboro
- Drago zombie	- Drago osseo [2°]	- Stradista magnus Viola
- Goetia	- Goetia	- Trillium
- Magia liv.50	- Magia liv.50	- Vampirosa
- Nottambulo	- Uroboro	
- Uroboro	- Vampirosa	
- Vampirosa		

=====  
BUFERA  
=====

"Attacco di elemento ghiaccio"

>>> Danno lieve di elemento Gelo

ESPER: PM: 5  
Bismarck x20 PdC: 150  
Shiva x10 POTENZA: 22

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Spettro	---	---

=====  
BUFFERAGA  
=====

"Attacco di elemento ghiaccio"

>>> Danno pesante di elemento Gelo

ESPER: PM: 52  
Valigarmanda x1 PdC: 150  
POTENZA: 122

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Celes la impara automaticamente raggiungendo il livello 42

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Magia liv.70	- Belzecu	- Baalzephon
- Satana	- Drago aureo	
- Vilia	- Drago blu [1°]	
- Virginia	- Drago dei ghiacci [1°]	
- Zarwan	- Drago dei ghiacci [2°]	
	- Glutturn Blu	
	- Magia liv.70	

=====  
BUFFERARA  
=====

"Attacco di elemento ghiaccio"

>>> Danno medio di elemento Gelo

ESPER: PM: 21  
Shiva x5 PdC: 150  
Maduin x3 POTENZA: 62

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo

- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Celes la impara automaticamente raggiungendo il livello 26

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Dante	- Danzatore velato	- Danzatore velato
- Danzatore velato		- Requiem

=====

FLUSSO

=====

"Sorprende i nemici con un violento flusso d'acqua e infligge danni"

>>> Danno molto pesante di elemento Acqua a tutti i nemici

ESPER:	PM: 60
Leviatano x2	POTENZA: 100

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

=====

FUOCA

=====

"Attacco di elemento fuoco"

>>> Danno medio di elemento Fuoco

ESPER:	PM: 20
Ifrit x5	PdC: 150
Maduin x3	POTENZA:60

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 22

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Ballerino armato	- Cadavere	- Cadavere
- Belzecu	- Clymenus	- Clymenus
- Cadavere	- Danzatore velato	
- Clymenus	- Orso montano	
- Danzatore velato		

=====

FUOCO

=====

"Attacco di elemento fuoco"

>>> Danno lieve di elemento Fuoco

ESPER: PM: 4  
Bismarck x20 PdC: 150  
Ifrit x10 POTENZA: 21  
Sirena x6

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 3

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Cadavere	- Cadavere	- Eukaryote
- Cloud	- Clymenus	- Soldato imperiale
- Clymenus	- Comandante	- Spettro
- Comandante	- Fantasma	
- Fantasma	- Spettro	
- Spettro		
- Sussurro d'angelo		

=====

FUOCOGA

=====

"Attacco di elemento fuoco"

>>> Danno pesante di elemento Fuoco

ESPER: PM: 51  
Fenice x3 PdC: 150  
Valigarmanda x1 POTENZA: 121

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 43

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Behemoth	- Drago ancestrale	- Drago ancestrale
- Cadavere	- Drago dei ghiacci [1°]	- Re Behemoth Marrone/Nero
- Clymenus	- Drago rosso [1°]	
- Drago ancestrale	- Drago rosso [2°]	
- Esadrago	- Esadrago	
- Gran Behemoth	- Glutturn Rosa	
- Magia liv.70	- Magia liv.70	
- Requiem	- Re Behemoth Marrone	
- Satana	- Requiem	
- Vilia	- Satana	
- Zarwan		

=====

FUSIONE

=====  
"Esplosioni termiche che infliggono danni a un nemico"

>>> Danno pesante non-elementale

ESPER: PM: 45  
Bahamut x2 POTENZA: 60

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Attacco Instoppabile
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Celes la impara automaticamente raggiungendo il livello 81

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Dedalus	- Bandito	- Demone dell'ombra
- Demone dell'ombra	- Demone dell'ombra	- Siegfried
- Necromante	- Drago sacro [1°]	
- Outsider	- Samurai	
- Salma ciondolante	- Virginia	
- Samurai		
- Virginia		

=====  
LIQUEFAZIONE  
=====

"Avviluppa tutti nelle fiamme e infligge gravi danni"

>>> Danno molto pesante di elementi Fuoco e Vento a tutti i personaggi e a tutti i nemici

ESPER: PM: 85  
Crociata x1 POTENZA: 138

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 86

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Esadrago	- Esadrago	- Dedalus
- Magia liv.90	- Magia liv.90	- Orbe

=====  
METEORA  
=====

"Pioggia di meteore che infligge danni a tutti i nemici"

>>> Danno pesante non-elementale a tutti i nemici

ESPER: PM: 62  
Crociata x10 POTENZA: 36

Odino x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

CONTROLLA

- Behemoth
- Drago ancestrale
- Drago del caos
- Gran Behemoth
- Lunatys
- Magia liv.90

PITTURA

- Behemoth
- Behemoth nero
- Gran Behemoth
- Kamui
- Lunatys
- Magia liv.90

FURORE

- Behemoth
- Gran Behemoth
- Lunatys

=====

MORTE

=====

"Infligge lo stato KO a un nemico"

>>> Causa morte immediata a un nemico. Cura completamente un personaggio che equipaggia l'Anello funebre.

ESPER:

Catoblepas x2

PM: 35

PdC: 95

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Non colpisce i mostri immuni allo status Morte

CONTROLLA

- Alyman
- Drago mannaro
- Drago nero
- Macchina letale
- Mahadeva
- Necrofantino
- Necromante
- Samurai
- Vampirosa

PITTURA

- Drago mannaro
- Macchina letale
- Mahadeva
- Necromante
- Samurai

FURORE

- Drago mannaro
- Foper
- Macchina letale
- Mahadeva
- Necromante

=====

OBLIO

=====

"Relega tutti i nemici in un'altra dimensione"

>>> Causa morte immediata a tutti i nemici

ESPER:

Fenril x5

PM: 53

PdC: 85

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale



•Non colpisce i mostri immuni allo status Morte

CONTROLLA

- Alyman
- Drago fossile
- Mahadeva
- Necromante
- Outsider

PITTURA

- Fantasma
- Necromante

FURORE

- Rimorto

=====

PARASSITA

=====

"Assorbe PV di un nemico"

>>> Assorbe PV da un nemico. Se questi è un Non-morto, il personaggio perderà PV anzichè assorbirli.

ESPER:

Ifrit x1

PM: 15

PdC: 120

POTENZA: 38

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA

- Ballerino armato
- Cloud
- Magia liv.40
- Mietitore
- Nottambulo

PITTURA

- Ballerino armato
- Cloud
- Magia liv.40
- Nottambulo

FURORE

- Artigli iracondi
- Nottambulo

=====

PIETRA

=====

"Infligge lo stato Pietra a un nemico"

>>> Causa status Pietra a un nemico, uccidendolo

ESPER:

Catoblepas x5

PM: 25

PdC: 120

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Non colpisce i mostri immuni allo status Morte

CONTROLLA

- Basilisco
- Rettile
- Salma ciondolante
- Tomberry

PITTURA

- Basilisco
- Salma ciondolante
- Tomberry

FURORE

- Basilisco
  - Comandante
  - Rettile
  - Soffioscuro
  - Tomberry
- =====

SANCTA

=====  
"Attacco di elemento sacro"

>>> Danno di elemento Sacro a un nemico

ESPER: PM: 40  
Alexander x2 POTENZA: 108

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Terra la impara automaticamente raggiungendo il livello 57
- Celes la impara automaticamente raggiungendo il livello 72

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Borghese	- Borghese	- Borghese
- Cavalier Demonio	- Drago sacro [1°]	- Drago sacro [1°]
- Stregone	- Drago sacro [2°]	- Outsider
- Virginia	- Stregone	- Stregone
	- Virginia	- Virginia

=====  
SISMA  
=====

"Provoca un forte terremoto che infligge danni a tutti"

>>> Danno molto pesante di elemento Terra a tutti i personaggi e a tutti i nemici

ESPER: PM: 50  
Midgardsormr x3 POTENZA: 111

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instopabile
- Non colpisce i mostri e i personaggi in status Levitazione

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Bonnacon	- Dedalus	- Custode degli inferi
- Gallodrago	- Drago terrestre [2°]	- Gallodrago
- Gallomedusa	- Gallodrago	- Gallomedusa
- Larva	- Gallomedusa	- Uroboro
- Uroboro	- Gargantua	
	- Magia liv.60	
	- Uroboro	

=====  
TORNADO  
=====

"Potente vento che infligge lo stato Criticità a tutti"

>>> Danno pesante di elemento Vento a tutti i personaggi e a tutti i nemici, che riduce i PV del 90%

ESPER: PM: 75  
Midgardsormr x1 PdC: 100

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instoppabile

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Botte magica	- Baalzephon	- Tyfon
- Magia liv.90		

=====

TUONA

=====

"Attacco di elemento tuono"

>>> Danno medio di elemento Fulmine

ESPER: PM: 22  
Maduin x3 PdC: 150  
Ramuh x2 POTENZA: 61

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Capoguardia	- Joker	- Cloud
- Danzatore velato	- Magia liv.30	- Fantasma
- Drago nero		- Joker
- Joker		
- Magia liv.30		

=====

TUONAGA

=====

"Attacco di elemento tuono"

>>> Danno pesante di elemento Fulmine

ESPER: PM: 53  
Valigarmanda x1 PdC: 150  
POTENZA: 120

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
-----------	---------	--------

- |                     |                        |                     |
|---------------------|------------------------|---------------------|
| - Al Jabr           | - Al Jabr              | - Al Jabr           |
| - Anemone           | - Ciarpame             | - Boia              |
| - Illuyankas        | - Drago aureo [1°]     | - Salma ciondolante |
| - Magia liv.70      | - Drago aureo [2°]     | - Satana            |
| - Salma ciondolante | - Drago terrestre [1°] |                     |
| - Satana            | - Drago zombie         |                     |
| - Vilia             | - Glutturn Giallo      |                     |
| - Zarwan            | - Salma ciondolante    |                     |
|                     | - Satana               |                     |

=====

TUONO

=====

"Attacco di elemento tuono"

>>> Danno lieve di elemento Fulmine

ESPER:	PM: 6
Bismarck x20	PdC: 150
Ramuh x10	POTENZA: 20

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Condiviso
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Magia liv.10	- Magia liv.10	---
- Spettro	- Spettro	

=====

ULTIMA

=====

"Magia potentissima che infligge danni a tutti i nemici"

>>> Danno molto pesante non-elementale a tutti i nemici

ESPER:	PM: 80
Ragnarok x1	POTENZA: 150

CARATTERISTICHE

- Obiettivo multiplo
- Effetto Totale
- Attacco Instopabile
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	- Kefka [2°]	---

=====

VELENO

=====

"Infligge lo stato Veleno a un nemico"

>>> Danno lieve di elemento Veleno e status Veleno ad un nemico

ESPER: PM: 3  
Ramuh x5 PdC: 100  
POTENZA: 25

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Bingo	- Bingo	- Bingo
- Creatura	- Gran Molboro	- Ratto mannaro
- Gran Molboro	- Nottambulo	- Scorpion
- Nottambulo	- Paraladia	- Venobennu
- Rettile di Figaro	- Rettile di Figaro	
- Venobennu	- Venobennu	

\*\*\*\*\*  
\* MAGIE DI STATUS \*  
\*\*\*\*\*

Le Magie di Status sono:

- |             |               |
|-------------|---------------|
| - Adagio    | - Levitazione |
| - Adagioga  | - Novox       |
| - Andante   | - Osmosi      |
| - Andantega | - Puntura     |
| - Antimagia | - Rapidità    |
| - Bozzolo   | - Reflex      |
| - Caos      | - Scan        |
| - Coraggio  | - Sonno       |
| - Egida     | - Stop        |
| - Furia     | - TeleMoto    |
| - Kappa     | - Vanish      |

=====

ADAGIO

=====

"Rallenta i movimenti di un nemico"

>>> Causa status Adagio ad un nemico

ESPER: PM: 5  
Quetzalli x20 PdC: 120  
Sirena x7

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Eukaryote	- Eukaryote	---

- Magia liv.10
- Poplium
- Spritzer
- Gasteropodos: Corazza
- Gasteropodos: Testa
- Magia liv.10
- Poplium
- Spritzer

=====

ADAGIOGA

=====

"Rallenta i movimenti di tutti i nemici"

>>> Causa status Adagio a tutti i nemici

ESPER: PM: 26  
Quetzalli x2 PdC: 150

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Totale
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Amdusias	- Amdusias	- Amdusias
	- Magia liv.60	- Devoahan

=====

ANDANTE

=====

"Accelera i movimenti di un compagno"

>>> Attiva status Andante ad un personaggio

ESPER: PM: 10  
Quetzalli x20  
Carbuncle x3

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Magia liv.10	- Gilgamesh	- Mietitore
- Tyrannosaurus		- Stradista magnus Giallo

=====

ANDANTEGA

=====

"Accelera i movimenti di tutti i compagni di squadra"

>>> Attiva status Andante a tutti i personaggi

ESPER: PM: 38

Kyactus x5  
Quetzalli x2

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Totale
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Amdusias	---	- Cirpius
- Magia liv.50		
- Samurai		

=====  
ANTIMAGIA  
=====

"Cura un compagno dagli effetti magici inflitti dai nemici"

>>> Cancella gli status Adagio, Andante, Bozzolo, Egida, Furia, Immagine, Invisibile, Levitazione, Reflex, Rigene, Rireiz e Stop a un mostro o a un personaggio

ESPER: PM: 25  
Alexander x10  
Unicorno x2

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Coco	---	---

=====  
BOZZOLO  
=====

"Innalza una barriera che potenziala difesa magica"

>>> Attiva status Bozzolo a un personaggio

ESPER: PM: 15  
Alexander x10  
Zona Seeker x5  
Carbuncle x2  
Unicorno x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Sergente	---	- Goblin

=====

CAOS

=====

"Infligge lo stato Caos a un nemico"

>>> Causa status Caos a un nemico

ESPER: PM: 8  
Cait Sith x7 PdC: 94

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Coco	- Sicario	- Sicario
- Paraladia		
- Sicario		

=====

CORAGGIO

=====

"Potenzia una sola volta gli attacchi fisici sferrati dalla squadra"

>>> Triplica il danno fisico inflitto nel turno successivo

ESPER: PM: 20  
Gilgamesh x5

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Totale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

=====

EGIDA

=====

"Innalza una barriera che potenzia la difesa"

>>> Attiva status Egida a un personaggio

ESPER: PM: 12  
Alexander x10  
Golem x5  
Carbuncle x2  
Unicorno x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune



CONTROLLA  
- Elite imperiale  
- Magia liv.20

PITTURA  
- Elite imperiale

FURORE  
- Elite imperiale

=====

FURIA

=====

"Infligge lo stato Furia a un compagno"

>>> Causa status Furia a un personaggio oppure a un nemico

ESPER: PM: 16  
Lares x3 PdC: 150

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA  
- Magia liv.50  
- Wym campestre

PITTURA  
- Magia liv.50

FURORE  
- Pungigliona  
- Wym campestre

=====

KAPPA

=====

"Infligge o cura lo stato Kappa"

>>> Causa oppure cura lo status Kappa a un personaggio o a un nemico

ESPER: PM: 10  
Cait Sith x5 PdC: 100

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA  
- Cacciatore di teste  
- Il Provocatore  
- Rattivello

PITTURA  
- Anemone  
- Cacciatore di teste  
- Cavalier Cipolla  
- Illuyankas  
- Rattivello  
- Rettile  
- Tzakmaqiel

FURORE  
- Cacciatore di teste  
- Cavalier Cipolla  
- Il Provocatore  
- Tzakmaqiel

=====

LEVITAZIONE

=====

"Fa fluttuare in aria"

>>> Attiva status Levitazione

ESPER: PM: 17

Quetzalli x5  
Cait Sith x2

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo o multiplo
- Effetto Totale
- Viene assorbita dal Rune
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

---

---

---

=====  
NOVOX  
=====

"Infligge lo stato Mutismo a un nemico"

>>> Causa status Mutismo a un nemico

ESPER: PM: 8

Sirena x8 PdC: 100

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

- Magia liv.40  
- Missi

- Magia liv.40  
- Missi

- Stradista magnus Rosso

=====  
OSMOSI  
=====

"Assorbe PM da un nemico"

>>> Assorbe PM da un nemico. Se questi è un Non-morto, il personaggio perderà PM anzichè assorbirli.

ESPER: PM: 1

Zona Seeker x15 PdC: 150  
Shiva x4 POTENZA: 26

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

- Ballerino armato  
- Magia liv.30

- Ballerino armato  
- Magia liv.30

- Ballerino armato  
- Morto vivente

PUNTURA

=====  
"Infligge danni ai PM di un nemico"

>>> Toglie PM a un nemico

ESPER: PM: 12  
Zona Seeker x20 PdC: 150  
Shiva x4 POTENZA: 10

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Magia liv.20	- Drago osseo [1°]	- Bestia palla
- Mago	- Magia liv.20	
	- Mago	

=====  
RAPIDITÀ  
=====

"Blocca lo scorrere del tempo di tutti e ha due turni d'azione"

>>> Permette a un personaggio di compiere due azioni in un solo turno

ESPER: PM: 99  
Gilgamesh x1  
Raideen x1

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

=====  
REFLEX  
=====

"Innalza una barriera che riflette le magie davanti a un compagno"

>>> Attiva status Reflex

ESPER: PM: 22  
Carbuncle x5

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Magia liv.30	- Magia liv.80	- Sergente
- Magia liv.80		

=====

SCAN

=====

"Svela livello, PV, PM e l'elemento a cui è vulnerabile un nemico"

>>> Mostra il livello, gli attuali PV e PM, e l'elemento a cui è debole il  
nemico

ESPER: PM: 3  
Kirin x5 PdC: 222

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Soldato imperiale	- Soldato imperiale	- Goetia

=====

SONNO

=====

"Infligge lo stato Sonno a un nemico"

>>> Causa status Sonno

ESPER: PM: 5  
Sirena x10 PdC: 111

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Vespa montana	---	- Fiormarino

=====

STOP

=====

"Concede al bersaglio due turni d'azione e blocca tutti gli altri"

>>> Causa status Stop

ESPER: PM: 10  
Golem x5 PdC: 100  
Fenril x3

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Rimbalza sul Reflex
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Divoratore	---	- Insetto
- Mago		- Mulfus

=====

TELEMOTO

=====

"Trasporta la squadra fuori da un labirinto o da una battaglia"

>>> Permette di scappare istantaneamente dalle battaglie e di uscire dalle località

ESPER: PM: 20

Kyactus x20  
Fenril x10  
Carbuncle x2

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Può essere usata anche dal Menù Principale

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
---	---	---

=====

VANISH

=====

"Rende un compagno trasparente"

>>> Attiva o rimuove lo status Invisible a un personaggio

ESPER: PM: 18

Kyactus x10  
Lares x3

CARATTERISTICHE

- Obiettivo singolo
- Viene assorbita dal Rune

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
- Lestofante	- Lestofante	- Lestofante
- Magia liv.40		

-----

Oltre agli Esper, ci sono alcuni oggetti in grado di far imparare magie una volta equipaggiati:

Scudo della forza -:	Bozzolo	x5	( 20 punti magici)
Scudo gelum -----:	Buferara	x5	( 20 punti magici)
Scudo focum -----:	Fuoca	x5	( 20 punti magici)
Skudo tartaruga ---:	Kappa	x1	(100 punti magici)
Titanium -----:	Kappa	x1	(100 punti magici)
Akkappatoio -----:	Kappa	x1	(100 punti magici)
Anello maledetto --:	Oblivio	x5	( 20 punti magici)

Scudo tonum -----: Tuona x5 ( 20 punti magici)  
Scudo eroico -----: Ultima x1 (100 punti magici)

Le magie che rimbalzano sul Reflex sono:

Adagio	Energiga	Reflex
Adagioga	Energira	Rigene
Andante	Fuoca	Sancta
Andantega	Fuoco	Scan
Bio	Fuocoga	Sonno
Bozzolo	Furia	Stop
Buferà	Fusione	Tuona
Buferaga	Kappa	Tuonaga
Buferara	Novox	Tuono
Caos	Morte	Veleno
Egida	Pietra	
Energia	Puntura	

/-----\  
- RAGNAROK: Spada o Esper? -  
\-----/

[@5RA]

Nel Mondo di rovine, tornando a Narshe con Locke nel gruppo, egli potrà aprire tutte le porte chiuse a chiave. Nel negozio delle Armi c'è un vecchietto che vi chiederà se volete la Magilite di Ragnarok o la Spada Ragnarok. La scelta è irreversibile.

Cosa scegliere?

Scegliendo la Spada, potrete scommetterla all'Arena per ottenere la Spada Brando lux, la migliore arma di tutto il gioco. Però dovrete ottenere lo Scudo eroico per imparare la magia Ultima e non potrete utilizzare l'attacco Metamorfosi per trasformare i mostri in oggetti.

Scegliendo l'Esper, potrete imparare facilmente la magia Ultima e potrete trasformare molti mostri in oggetti grazie all'attacco Metamorfosi, rinunciando però, sino alla fine del gioco, alla spada Brando lux.

#### SPADA RAGNAROK

Pregi	Difetti
- Ottenere la spada Brando lux	- Niente l'attacco Metamorfosi
	- Serve lo Scudo eroico per imparare Ultima

#### ESPER RAGNAROK

Pregi	Difetti
- Imparare Ultima più facilmente	- La Spada Brando lux si potrà ottenere solo dopo aver finito il gioco
- Si può utilizzare Metamorfosi	

Personalmente ritengo più utile prendere la spada Ragnarok per varie ragioni:

a) la magia Ultima si può comunque imparare dallo Scudo eroico. Costa più

tempo visto che bisogna prima trasformare lo Scudo maledetto, ma alla fine si ottiene sia il migliore scudo del gioco, sia la possibilità di imparare la magia Ultima.

- b) la spada Brando lux è l'arma più potente del gioco ed è un vero peccato non possederla.
- c) l'Esper Ragnarok non possiede alcun Bonus di livello.
- d) l'attacco Metamorfosi non è molto potente nè va sempre a segno, inoltre, come tutte le altre evocazioni, si può usare una sola volta in battaglia.
- e) è possibile rubare la Ragnarok dal mostro "Finale 3: Madama".

/-----\  
- BONUS DI LIVELLO -  
\-----/

[@5BO]

Alcuni Esper permettono di ottenere un bonus ogni volta che un personaggio aumenta di livello con l'Esper equipaggiato.  
Gli Esper che possiedono questi bonus sono:

Diabolos	PV + 100%	Crociata	PM + 50%
Bahamut	PV + 50%	Fenril	PM + 30%
Midgardsormr	PV + 30%	Lares	PM + 10%
Catoblepas	PV + 10%		
Sirena	PV + 10%		
Bismarck	Forza + 2	Valigarmanda	Magia + 2
Gilgamesh	Forza + 2	Zona Seeker	Magia + 2
Raiden	Forza + 2	Cait Sith	Magia + 1
Ifrit	Forza + 1	Maduin	Magia + 1
Golem	Resistenza + 2	Kyactus	Velocità + 2
Lakshmi	Resistenza + 2	Odino	Velocità + 1
Leviatano	Resistenza + 2		
Ramuh	Resistenza + 1		

Il mio consiglio è quello di non alzare eccessivamente il livello dei personaggi, almeno fino a quando non si otterranno Odino oppure Kyactus. Infatti questi sono gli unici Esper che hanno come bonus la Velocità. Aumentare il valore della Velocità vuol dire caricare più velocemente la barra del turno durante i combattimenti. Quindi non abbiate fretta di trasformare Odino in Raiden.

Ricordate che, senza equipaggiamento, il limite massimo per i quattro parametri fisici (Forza, Velocità, Resistenza e Magia) è di 128, quindi controllate le statistiche del personaggio per evitare di sprecare bonus di livello una volta raggiunto il valore massimo.

Il momento migliore per aumentare in maniera consistente il livello di tutti i personaggi è quando si avranno tutti gli Esper.

(Odino e Raiden non possono esserci contemporaneamente)

|\\

|6) SOLUZIONE:|

|\\

Scegliendo NUOVA PARTITA alla schermata del titolo, si inizierà una nuova avventura.

/ ----- \  
- MONDO IN EQUILIBRIO -  
\ ----- /

- |                                   |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 1) L'attacco dei Blindati Magitek | Narshe                |
| 2) Il regno Hi-Tech               | Castello di Figaro    |
| 3) Il mercenario                  | Figaro sud            |
| 4) Figlio contro allievo          | Monte Kolts           |
| 5) Bisogna separarsi              | Covo della Resistenza |
| 6) Io sono Ultros!                | Fiume Lethe           |

#### SCENARIO DI SABIN

- |                                     |                        |
|-------------------------------------|------------------------|
| 7a) Tornare a Narshe                | Casupola               |
| 7b) L'ira del grande guerriero      | Accampamento imperiale |
| 7c) La foresta infestata            | Foresta dei fantasmi   |
| 7d) In viaggio verso l'altro mondo  | Treno fantasma         |
| 7e) Sport estremo!                  | Cascate di Baren       |
| 7f) Il tesoro del ragazzo selvaggio | Veldt                  |
| 7g) Il canale sottomarino           | Via del serpente       |
| 7h) Rotta verso Narshe              | Nikeah                 |

#### SCENARIO DI LOCKE

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 7i) Il traditore     | Figaro sud           |
| 7l) Prova di fiducia | Grotte di Figaro sud |

#### SCENARIO DI EDGAR, TERRA E BANON

- |                                |                                |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 7m) Seguire la luce            | Narshe                         |
| 8) L'Impero colpisce ancora    | Narshe                         |
| 9) Il castello-talpa           | Castello di Figaro             |
| 10) Una vecchia conoscenza     | Kohlingen                      |
| 11) Alla ricerca di Terra      | Jidoor                         |
| 12) Senza legge                | Zozo                           |
| 13) Scambio di persona         | Jidoor                         |
| 14) Uno spettacolo movimentato | Teatro dell'opera              |
| 15) Preparativi                | Albrook                        |
| 16) La capitale                | Vector                         |
| 17) Industria e magia          | Fabbrica Magitek               |
| 18) Fuga volante               | Vector                         |
| 19) Tanto tempo fa             | Il mondo degli Esper           |
| 20) Una nuova vita             | Zozo                           |
| 21) Alleanza                   | Narshe                         |
| 22) La rottura del sigillo     | Grotta al portale sigillato    |
| 23) Il banchetto imperiale     | Vector                         |
| 24) Di nuovo insieme           | Albrook                        |
| 25) Gli ultimi discendenti     | Thamasa                        |
| 26) Le tre statue              | Grotte degli Esper             |
| 27) La piovra 4                | verso il Continente fluttuante |
| 28) L'inizio di un nuovo mondo | Continente fluttuante          |



Quando le fiamme si spensero,  
del mondo non rimase che la carcassa.  
La magia aveva perso il suo potere.

Nel millennio che seguì, la magia  
fu sostituita da ferro, polvere da sparo  
e macchine a vapore. Sull'arida terra  
tornò, lentamente, la vita.

Tuttavia, oggi vi è un essere che  
intende risvegliare l'antica magia e  
usare il suo temibile potere per  
conquistare il mondo intero.

Come si può essere tanto folli  
da voler causare una seconda  
irreparabile tragedia?

=====

1) Narshe: L'ATTACCO DEI BLINDATI MAGITEK

[@6E1]

=====

|| Tre soldati, Wedge, Biggs ed una ragazza, a bordo di Blindati Magitek  
|| scorgono la città di Narshe da una cima innevata. Sono alla ricerca di un  
|| Esper, rimasto congelato per migliaia di anni dopo la Guerra dei Magi.  
|| A quanto pare, la ragazza, definita strega, è molto importante per il  
|| recupero dell'Esper. Le capacità della ragazza sono eccezionali, tant'è che  
|| ha eliminato cinquanta Blindati Magitek in pochi minuti. Perciò le viene  
|| fatto indossare un dispositivo che la rende succube dei due soldati in  
|| missione. Il gruppo dei tre ricomincia la sua marcia verso Narshe,  
|| avvicinandosi dal lato est.

OGGETTI

Coda di fenice  
Etere  
Pozione  
Sacco a pelo [x2]  
[Rarità] Medaglia

OGGETTI NASCOSTI

Elisir

NEMICI

Alacran  
Bandito  
Guardia  
Lepre erbina  
Lupo argenteo  
Manta del deserto  
Megalodot  
Ratto mannaro  
Soffioscuro  
Spritzer

BOSS

Capoguardia  
Ymir: Corazza  
Ymir: Testa

-----  
NARSHE  
-----

Ora impersonerete tre soldati dell'Impero e vi ritroverete alle porte della città di Narshe. Andate sempre dritto fino a quando non sarete fermati dalle sentinelle di Narshe. Sconfiggete le due Guardie e, andando sulla destra, si affronterà un Lupo argenteo. Avanzando lungo la strada principale, arrivati all'incrocio si affronteranno prima due Lupi argentei, poi due Guardie. Continuate ad andare dritto fino a quando non vi fermeranno di nuovo; questa volta si tratta di un attacco da entrambi i lati da parte di due Guardie

ed un Lupo argenteo.

Avanzate e salite le scale, questa volta sarete fermati da due Guardie e due Megalodot. Andate sempre dritto ed entrate nella caverna.

---

MINIERE DI NARSHE

---

Una volta dentro, sulla destra troverete un Punto di Salvataggio. Andate dritto fino a quando non troverete un muro di legno. Biggs lo butterà giù e potrete continuare ad avanzare. Appena superato il muro sarete fermati da una sentinella che vi scaglierà contro il primo boss del gioco: Ymir. Questo boss è composto da due parti, la Testa e la Corazza.

-----  
\*\*\* YMIR: TESTA \*\*\*

Livello -: 6	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 1600	---	---
PM -----: 1000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Granpozione	

ATTACCHI

Viscidume: Causa status Adagio

\*\*\* YMIR: CORAZZA \*\*\*

Livello -: 4	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 50000	---	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 120		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Etere	

ATTACCHI

Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a uno o a tutti i personaggi

Attaccate SOLO ed ESCLUSIVAMENTE la Testa. Usate il Missile Magitek della ragazza e un qualsiasi attacco dei due soldati; usate la Forza curativa per ripristinare i PV perduti.

Appena in alto appare la scritta "Grrr..", la Testa di Ymit rientra nella Corazza. NON ATTACCATE! Se lo faceste, Ymir userà il Megavolt. Sfruttate questi turni per curarvi. Appena la Testa comparirà di nuovo, ricominciate ad attaccare.

-----  
Dopo aver sconfitto Ymir, entrate nella caverna e avanzate fino a quando non troverete l'Esper congelato. Lo schermo brillerà di blu ed entrerete nella schermata della battaglia.

|| La ragazza si avvicina all'Esper che inizia ad emettere una strana luce.  
|| I due soldati misteriosamente scompaiono. Si crea una specie di risonanza  
|| tra l'Esper e la ragazza. Tutto scompare.  
|| La scena si sposta in una stanza dove ritroviamo la ragazza in un letto;  
|| arriva Arvis, il padrone di casa.

---

NARSHE

---

Parlate con lui e verrete a conoscenza del fatto che la ragazza soffre di

amnesia. Arvis dirà di aver rimosso il dispositivo che controllava la sua volontà. Ora viene presentata la ragazza che risponde al nome di TERRA.

|| Le guardie di Narshe sono alla ricerca del pilota del Blindato Magitek,  
|| e cercano di far prigioniera Terra, colpevole di essere un soldato  
|| dell'Impero. Arvis indicherà a Terra una porta sul retro che le permetterà  
|| di fuggire attraverso le miniere, mentre lui terrà occupate le guardie.

Nell'Inventario troverete la Medaglia [Rarità]. Prima di andarne dalla casa, esaminate l'orologio a pendolo per trovare un Elisir, poi uscite dalla porta sul retro. Percorrete il ponte di legno fino ad entrare nella caverna.

---

#### MINIERE DI NARSHE

---

Andate verso l'alto, salite le scale e troverete un Punto di Salvataggio. Continuate ad andare verso l'alto e troverete uno scrigno.

<< Se non aprite gli scrigni che trovate in queste miniere, tornandoci successivamente nel Mondo di rovine, troverete oggetti molto più preziosi. Ora trovereste una Coda di fenice ed un Sacco a pelo, mentre nel Mondo di rovine troverete rispettivamente un Bracciale difensivo ed un Elisir. >>

Proseguite verso sinistra e prendete le scale in alto. Continuate ad andare verso l'alto fino a quando non interverranno le guardie di Narshe che bloccheranno Terra in un angolo.

|| Il terreno cede, Terra precipita e sviene una volta atterrata. Ora vengono mostrati alcuni flashback della ragazza: Kefka che le applica la corona della schiavitù; Terra che sconfigge facilmente tre soldati a bordo del Blindato Magitek, istigata da Kefka; l'imperatore Gestahl, in presenza di Kefka, Terra e due generali (Celes e Leo) tiene un discorso al suo esercito proclamando l'inizio di una nuova era, dove l'Impero potrà rivendicare il dominio sul mondo intero grazie all'aiuto della magia.

||  
|| La scena si sposta a casa di Arvis dove è appena arrivato un ragazzo, subito rimproverato dal padrone di casa, chiamato LOCKE, cacciatore di tesori. Arvis gli chiede di andare ad aiutare Terra, ma Locke non è intenzionato a farlo, fino a quando Arvis non gli spiega che Terra era stata controllata dall'Impero come una marionetta senza volontà.

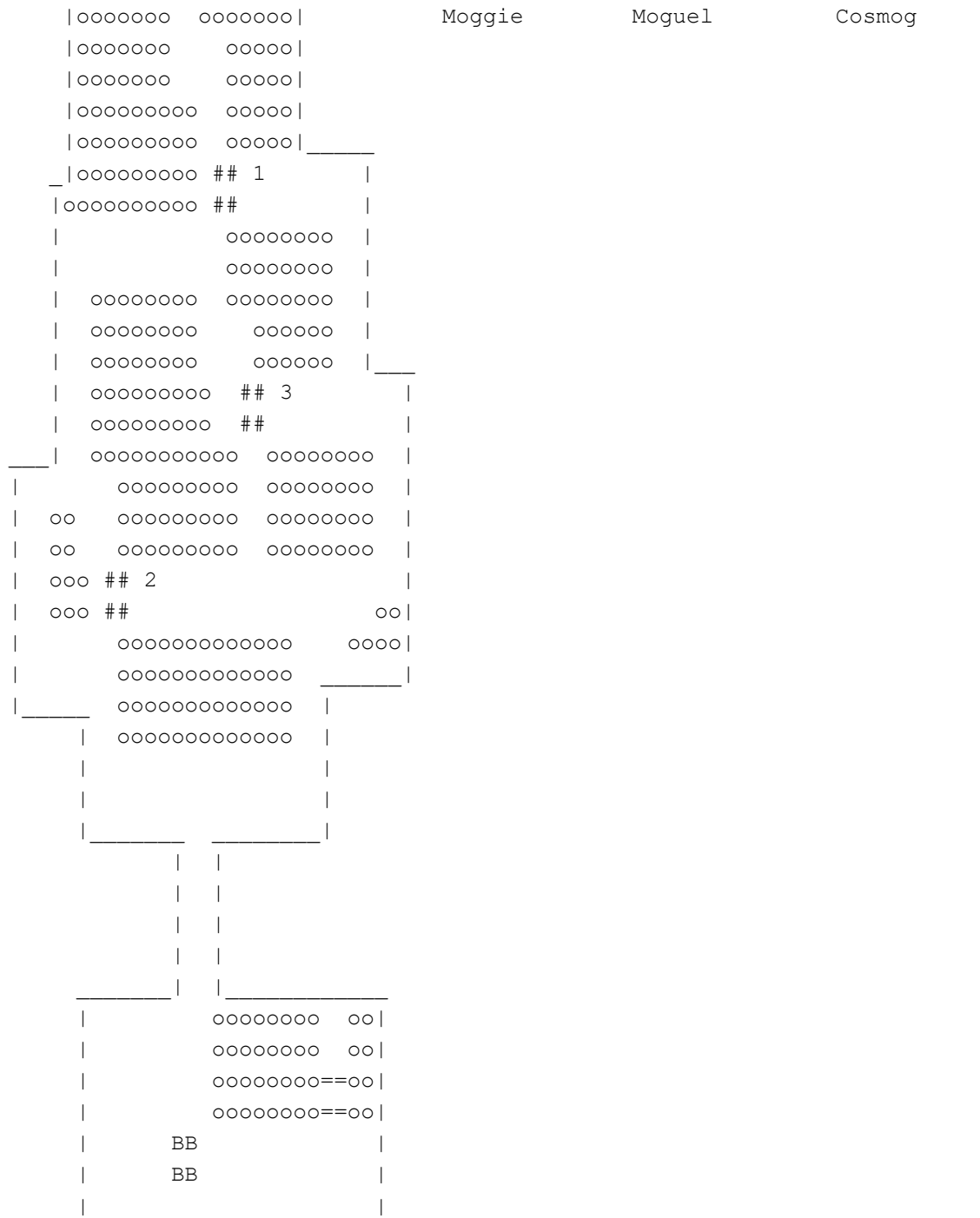
||  
|| Locke raggiunge Terra, svenuta, nelle miniere ma ecco arrivare le guardie di Narshe decise ad imprigionare la ragazza. Locke si trova in evidente inferiorità numerica quando improvvisamente appaiono i moguri decisi ad aiutarlo.

#### ### BATTAGLIA A SQUADRE ###

Lo scopo è quello di impedire che le guardie giungano fino a Terra usando i tre gruppi. Ogni volta che incontrerete una guardia o se una guardia incontra un gruppo non controllato, combatterete:

(usate il pulsante SELECT per cambiare il gruppo da controllare)

		TT = Terra	## = Gruppi	BB = Boss	
		TT	##	BB	
	TT				
	TT		1:	2:	3:
			Locke	Mog	Mogsy
			Moglin	Molulu	Mogwin
	oooooooo	oooooooo	Mogret	Moghan	Mugmug



I nemici sono divisi in sei squadre formate da un Megalodot e un Lupo argenteo ciascuna. Posizionate i tre gruppi secondo lo schema, in modo tale da poter gestire facilmente i movimenti nemici. Andate all'attacco usando principalmente i gruppi 2 e 3, e lasciate il gruppo 1 alla difesa di Terra.

Dopo aver sconfitto tutti e sei i gruppi nemici, usate il gruppo 1 per raggiungere nella parte bassa della caverna il boss Capoguardia, in compagnia di due Lupi argentei. Prima di affrontarlo però, togliete a Mog lo Scudo di mithril e fatelo equipaggiare a Locke.

-----

\*\*\* CAPOGUARDIA \*\*\*

Livello -: 8	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 420	•Coltello di mithril	•Debole al Veleno
PM -----: 150		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 350	•Granpozione	

- ATTACCHI
1. Carica: Causa danni fisici a un personaggio

## 2. Rete: Causa status Stop a un personaggio

Eliminate subito un Lupo argenteo, in modo tale da impedire al Capoguardia di utilizzare il suo attacco "Carica", poi rubate al boss il Coltello di mithril ed equipaggiatelo a Locke. Dopodichè concentratevi sul Capoguardia attaccandolo a ripetizione e in pochi turni lo avrete sconfitto.

-----

|| Dopo il combattimento, Locke ringrazia i moguri e si carica Terra,  
|| ancora svenuta, sulle spalle. Alla fine il ragazzo giunge al termine della  
|| caverna, spinge un pulsante e appare un'uscita segreta.  
|| Intanto Terra riprende i sensi, ringraziando Locke dell'aiuto, ma intanto i  
|| suoi ricordi sono ancora confusi.

<< Tenete a mente dove si trova, dall'esterno, il passaggio segreto utilizzato da Locke: sarà utile più avanti. >>

---

### NARSHE

---

Locke e Terra si trovano così all'entrata di Narshe. Non potrete, per ora, entrare a Narshe perchè sarete scoperti dalle guardie. Andate a parlare con l'uomo fuori dall'edificio sulla sinistra ed entrerete nella "Casa dell'avventuriero". Nell'atrio troverete un secchio che ripristinerà tutti i PV ed i PM dei personaggi. Parlando con le varie persone all'interno di questo edificio otterrete alcune nozioni di base del gioco.

Nel corridoio, le nozioni:

- presenza di fonti curative
- impostazione della modalità di battaglia

Nella stanza di destra, la "Sala del consiglio", le nozioni:

- funzione dei pulsanti
- come si cavalca un chocobo
- come si usa un Punto di salvataggio
- significato delle icone dei negozi di Armi e di Armature
- funzione degli Accessori
- funzione delle Medicine e degli Alberghi
- trovare Oggetti nei vasi [è presente un Etere]
- trovare mostri negli scrigni [è presente un Lupo argenteo]

Nella stanza centrale, la "Sala dello stratega", le nozioni:

- significato del colore dei numeri nei combattimenti
- funzione della seconda linea in battaglia
- significato dei colori di alcuni status positivi e negativi
- come fuggire da una battaglia
- come cambiare turno durante una battaglia
- come usare le magie multiple
- come utilizzare i comandi Linea e Difesa
- i diversi tipi di battaglia

inoltre nello scrigno è presente un Sacco a pelo.

Nella stanza sinistra, la "Sala Magna dello stratega", le nozioni:

- significato di alcuni status negativi
- significato dello status Immagine
- i tre elementi principali
- la funzione della magia Reflex
- la funzione dei comandi Rune, Trance, Danza e Furia
- la funzione delle magie Rireiz e Rigene

- come danneggiare i mostri Non-morti
  - come attivare gli Attacchi Critici dei personaggi
  - come imparare nuove tecniche Bushido
  - come sfruttare la magia Reflex
- inoltre nello scrigno è presente una Pozione.

Una volta che avete parlato con tutti, uscite dall'edificio ed uscite dalla città. Ora vi ritrovate nella Mappa del Mondo, andate verso sud/sud-ovest fino a trovare un castello, il Castello di Figaro.

=====

2) Castello di Figaro: IL REGNO HI-TECH

=====

[@6E2]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Ago dorato	(nessuno)
Antidoto	
Coda di fenice [x2]	
Etere [x2]	
Pozione	
NEMICI	BOSS
Belmodar	Blindato Magitek
Foper	
Goblin	
Honet	
Mu	
Urok	

-----

CASTELLO DI FIGARO

-----

Una volta entrati nel castello, andate sempre dritto fino a raggiungere la sala del trono, e parlate con il re di Figaro, EDGAR.

|| Edgar si presenta a Terra, mentre Locke si allontana. Figaro e l'Impero sono || alleati, quindi Terra non ha niente da temere tra le mura del castello. || La ragazza è sorpresa della gentilezza di Edgar, forse a causa delle sue || abilità magiche. Ma il re le presenta ben tre motivi che giustificano il || proprio comportamento: è rimasto affascinato dalla bellezza della ragazza; || spera che la ragazza ricambi, e come ultimo le sue abilità magiche.

Ora controllerete Terra. Uscite dalla sala del trono e prendete le scale proprio dietro la stanza. Qui, nello scrigno, è presente una Coda di fenice. Tornate nella stanza precedente. Le porte a sinistra e a destra portano rispettivamente al negozio di Medicine e a quello delle Armi.

Negozio di Medicine:

Negozio di Armi:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Pozione	50	Autobalestra	250
Etere	1500	Scarica sonora	500
Antidoto	50	Scarica bio	750
Ago dorato	200	-----	
Fumo dell'eco	120		
Coda di fenice	500		
Sacco a pelo	500		
Tenda	1200		

-----

Nel primo troverete anche un Ago dorato, mentre nel secondo una Pozione ed un Antidoto. Ora esplorate liberamente il castello.

<< Girando per il castello troverete un luogo dove un signore anziano non vi farà accedere. Non vi preoccupate, potrete andarci più avanti. >>

Nell'ala ovest sarà possibile riposarsi per ripristinare i PV e i PM. Uscite poi dalle scale in basso e raggiungete la torra sinistra del castello. Qui la sacerdotessa vi dirà che il re ha un fratello gemello.

|| Flashback. Edgar ed il fratello discutono della salute del loro padre.  
|| La successione del trono è l'argomento di cui parlano tutti. Edgar si  
|| allontana piangendo mentre viene presentato il fratello, SABIN.

Parlando poi con il cancelliere, nella sala antistante a quella del trono, vi dirà che Sabin lasciò il castello disgustato dal processo di successione al regno. A quanto pare i due fratelli decisero chi sarebbe diventato il nuovo re con il lancio di una moneta. Entrate nella sala del trono e parlate con Edgar.

|| Terra ed Edgar vengono interrotti dall'arrivo di una notizia: è giunto al  
|| castello un rappresentante dell'Impero che vuole incontrare il re, Kefka,  
|| il mago di corte dell'imperatore Gesthal.  
|| La scena si sposta nel deserto dove Kefka, non entusiasta dell'incarico  
|| ricevuto dall'Imperatore di recarsi al castello di Figaro nel deserto, si fa  
|| pulire gli stivali dai due soldati di scorta. Kefka, in maniera sgarbata,  
|| giunge alla zona centrale del castello dove c'è Edgar ad accoglierlo.

Ora, controllando Edgar, parlate prima con i soldati e poi con Kefka.

|| L'Impero ha saputo che Terra si è rifugiata al castello di Figaro, ma Kefka  
|| cerca di minimizzare il tutto. Edgar cerca di sviare il discorso, però il  
|| mago di corte non è tipo che crede alle storielle del re di Figaro.  
|| Alla fine Kefka si allontana minacciando velatamente Edgar.

Parlate con Locke.

|| Il cercatore di tesori è preoccupato a causa delle ultime parole di Kefka.  
|| Terra raggiunge i due, ed il re chiede a Locke di accompagnare la ragazza  
|| nella sua stanza, poichè lui ha un incontro con il cancelliere.

Seguite Locke, uscite dalla parte destra del castello e recatevi alla torre destra. Parlate con Locke.

|| Il ragazzo conferma di essere solo un "cacciatore di tesori" e non un ladro.  
|| Locke le rivela che ufficialmente Edgar coopera con l'Impero, ma in realtà  
|| ha dei rapporti molto stretti con i ribelli: la Resistenza. Locke fa da  
|| tramite tra i due, inoltre anche Arvis è uno di loro. Terra è confusa perchè  
|| si sente ancora un soldato dell'Impero, ma Locke la rassicura dicendole che  
|| ora non è più sotto il controllo di nessuno e tutto è cambiato. Il ragazzo  
|| si allontana, ma Terra è ancora tormentata dai dubbi.  
|| Durante la notte qualcosa sveglia Edgar: qualcuno ha scatenato un incendio  
|| nel castello. Il re cerca di capire cosa sia successo quando sulla scena  
|| riappare Kefka.

Parlate con il soldato che si trova in alto.

|| Kefka chiede al re se ci sono novità riguardo a Terra. Edgar, messo alle  
|| strette, si lancia dalle mura per atterrare su un chocobo in corsa, e ci  
|| sono altri due chocobo già pronti per Locke e Terra, che subito seguono il

|| re nella sua fuga. Intanto il castello di Figaro si ritrae e si inabissa nel  
|| deserto. Kefka ordina ai due soldati di inseguire i tre fuggiaschi a bordo  
|| dei Blindati Magitek.

-----  
\*\*\* BLINDATO MAGITEK \*\*\*

Livello -: 8	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 210	•Granpozione	•Debole al Fulmine
PM -----: 250	•Pozione	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Granpozione	

ATTACCHI

1. Calcio metallico: Causa danni fisici a un personaggio
2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio

I due Blindati Magitek non sono particolarmente difficili da sconfiggere.  
Per vedere una scenetta simpatica, fate usare a Terra una magia.

|| Edgar sussulta per la sorpresa, così come Locke: Terra è davvero in grado di  
|| usare la magia! La ragazza sembra scusarsi della sua abilità, ma Locke la  
|| rasserena, seguito subito da Edgar. Terra acquista un po' di fiducia in sè  
|| stessa ed è pronta a continuare lo scontro.

Usate l'Autobalestra di Edgar, e attaccate con gli altri due personaggi per  
eliminare velocemente i nemici.

-----  
|| I tre continuano la fuga a bordo dei chocobo, passando anche accanto a Kefka  
|| che urla di rabbia per il suo fallimento. Terra è ancora scossa  
|| dall'accaduto ed Edgar vorrebbe che lei incontrasse una persona, il capo  
|| della Resistenza. L'apporto della magia potrebbe essere fondamentale per la  
|| guerra contro l'Impero. La ragazza però ne sa quanto loro dei propri poteri  
|| magici, per lei sono una cosa naturale. Qualsiasi cosa accada, Terra non  
|| deve cadere nelle mani dell'Impero, e magari insieme potrebbe scoprire  
|| l'origine dei suoi poteri. Il gruppo ora deve dirigersi a Figaro sud.

Dopo la battaglia recatevi verso sud fino alla caverna che porta a Figaro sud.  
Parlate con la guardia ed entrate nella caverna.

-----  
GROTTE DI FIGARO SUD  
-----

<< Se non aprite gli scrigni che trovate in queste grotte, tornandoci  
successivamente, troverete oggetti molto più preziosi. Ora trovereste due  
Eteri e una Coda di fenice. Più avanti diventano rispettivamente una Ferula  
tonum, un Etere e un'Extrapozione. >>

Esaminando l'acqua saranno ripristinati i PV e i PM del gruppo. Uscite dalla  
porta a destra. Andate verso sinistra e poi verso il basso. Prendete le prime  
scale sulla sinistra, continuate sulla sinistra ed infine uscite verso il  
basso. Una volta tornati sulla Mappa del Mondo andate a sud-est ed entrate a  
Figaro sud.

=====

3) Figaro sud: IL MERCENARIO

[@6E3]

=====

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI



(nessuno) Ago dorato  
 Antidoto  
 Ciliegia verde  
 Coda di fenice  
 Collirio  
 Elisir  
 Pietra TeleMoto  
 Pozione [x4]

NEMICI BOSS  
 (nessuno) (nessuno)

---

FIGARO SUD

---

<< Anche qui, non prendendo alcuni oggetti, ne troverete di più preziosi negli stessi posti durante il Mondo di rovine. Gli oggetti che cambiano sono indicati con un asterisco "\*". >>

- Ago dorato (scatolone, nell'angolo in basso a sinistra) \* Elisir
- Antidoto (barile, vicino all'ingresso del porto) \* Tenda
- Ciliegia verde (scatolone centrale, a destra della Stalla) \* Tenda
- Coda di fenice (barile vicino all'uscita laterale della casa a nord ovest)
- Collirio (scatolone in alto, vicino all'ingresso del porto) \* Panacea
- Elisir (casa a nord ovest, orologio nella stanza posteriore)
- Pietra TeleMoto (mura della città, barili a sinistra) \* Coda di fenice
- Pozione (barile in alto, a sinistra della Stalla) \* Acqua santa
- Pozione (barile tra il negozio di Armi e Armature) \* Extrapozione
- Pozione (casa sulle mura, secchio nel piano inferiore)

Fatevi un giro della città e parlate con tutti. Andate nei negozi e comprate Armi, Protezioni e Accessori per il vostro equipaggiamento.

Locanda: 80 Guil  
 Stalla: 80 Guil

Negozio di Medicine:		Negozio di Accessori:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Pozione	50	Scarpe agili	1500
Antidoto	50	Occhiali argentei	500
Ago dorato	200	Ciondolo stellare	500
Collirio	50	Anello prezioso	1000
Fumo dell'eco	120	Codice morale	1000
Coda di fenice	500		
Sacco a pelo	500		
Tenda	1200		

Negozio di Armi:		Negozio di Armature:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Pugnale	150	Scudo tondo	200
Coltello di mithril	300	Scudo pesante	400
Spada di mithril	450	Fascia per capelli	150
Bastarda	800	Cappello piumato	250
Scarica sonora	500	Veste di cotone	200
Scarica bio	750	Kenpo Gi	250

-----  
<< Comprate un Scudo tondo in più, servirà in seguito. >>

Informazioni di rilievo ottenute:

- ad est della città c'è il monte Kolts
- il maestro di arti marziali, Duncan, è con i suoi allievi sul monte Kolts
- tra gli allievi di Duncan c'è anche suo figlio Vargas
- Edgar assomiglia ad uno degli allievi di Duncan
- c'è una persona addetta a portare il sidro ad un vecchietto

Andate alla taverna e troverete al bancone un misterioso individuo vestito di nero, accompagnato da un cane. Parlategli e scoprirete che si tratta di un assassino, SHADOW. Fatto questo, uscite dalla città e recatevi a nord. Troverete una casetta.

---

#### CASUPOLA DI DUNCAN

---

Esaminando i vari oggetti presenti all'interno (armadio, thè e fiori) Edgar riconoscerà che sono gli stessi che piacevano al fratello. Nel secchio è presente una Pozione. È possibile riposarsi nel letto della casa. Uscendo, Edgar inizierà a pensare che in quell'edificio visse Sabin. Nel giardino ora è presente un vecchietto il quale dirà che Sabin si è recato sulle montagne, una volta saputo della morte di Duncan, inoltre anche Vargas è scomparso. Detto questo se ne andrà.

Tornate sulla Mappa del Mondo, andate a sud ed infine a est/nord-est, fino ad arrivare al monte Kolts.

=====

4) Monte Kolts: FIGLIO CONTRO ALLIEVO

=====

[@6E4]

#### OGGETTI

Guanto di Giga  
Spadino  
Tenda [x2]

#### OGGETTI NASCOSTI

(nessuno)

#### NEMICI

Belmodar  
Cirpius  
Goblin  
Gorgias  
Mu  
Spritzer  
Trillium  
Zaghrem

#### BOSS

Ipooh  
Vargas

---

#### MONTE KOLTS

---

Entrate nella caverna, salite le scale e uscite da dove proviene la luce.

Entrate nella caverna sulla destra, superate il masso dal basso e uscite. Troverete uno scrigno con dentro uno Spadino, poi tornate nella caverna.

Andate verso l'alto e procedete lungo tutto il lato destro, oltrepassando la parte coperta dalla parete rocciosa, per raggiungere una zona dove è presente un Guanto di Giga. Tornate indietro e seguite il ponte di legno a sinistra fino

ad uscire.

Apparirà una sagoma nera che scappa via. Seguitela e vi ritroverete sull'altro versante della montagna. Entrate nella prima caverna e uscite da dove proviene la luce.

Troverete uno scrigno con dentro una Tenda. Tornate sul versante della montagna ed entrate nella seconda caverna.

Seguite i ponti sani ed uscite. All'esterno vedrete ancora quella misteriosa sagoma nera. Andate verso l'alto, percorrete il ponte, ed entrate nella caverna. Qui troverete un Punto di Salvataggio.

Uscite da destra e continuate ad andare verso destra. Percorrete i vari tornanti fino a quando non troverete uno strano tipo a bloccare l'ingresso alla caverna, Vargas, il figlio del maestro Duncan. Parlategli e scoprirete che lui era la sagoma nera e non pare andare molto d'accordo con Sabin, infine vi attaccherà, accompagnato da due Ipooh.

-----  
\*\*\* VARGAS \*\*\*

Livello -:	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 1160	•Artigli di mithril	•Debole al Veleno
PM -----: 220	•Pozione	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Colpo di grazia: Causa status Rovina
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

\*\*\* IPOOH \*\*\*

Livello -:	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 360	•Granpozione	•Debole al Fuoco
PM -----: 60		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

Artigli: Causa danni fisici

Eliminate subito i due Ipooh, visto che per ora non potete attaccare Vargas. Dopodichè attaccate Vargas usando la Scarica bio di Edgar, e la magia Fuoco di Terra. Dopo averlo danneggiato abbastanza, giungerà Sabin.

|| Sabin appare in scena. È stato Vargas ad uccidere suo padre, perchè era || geloso del fratello di Edgar. Il motivo scatenante della gelosia fu la || scelta del successore: Duncan aveva scelto Sabin a scapito del proprio || figlio. A quanto pare però il maestro avrebbe desiderato lasciare il titolo || a Vargas. Ma questi non sente ragioni ed è intenzionato a dimostrare a Sabin || la sua superiorità, attaccando tutto il gruppo.

Ora dovete sconfiggere Vargas usando solo Sabin. Scegliete "JUJITSU" dal menù dei comandi, quando il cursore indica Sabin, premete "Sinistra, Destra, Sinistra" e infine il pulsante A, per usare il Colpo iracondo.

|| Vargas rimane stupito dall'abilità di Sabin. È stato l'ostinato orgoglio del || figlio a costringere Duncan a designare Sabin. Vargas decide allora di

|| scappare.

-----  
|| Dopo molti anni, i due fratelli si ritrovano. Il gracile ragazzino ora è  
|| diventato un potente maestro di arti marziali. Terra addirittura lo scambia  
|| per uno degli orsi di Vargas! Sabin decide di unirsi al gruppo per  
|| raggiungere assieme le montagne Sabre, sede del quartier generale della  
|| Resistenza.

Entrate nella caverna e troverete uno scrigno contenente una Tenda,  
poi percorrete le scale ed uscite dalla caverna. Una volta fuori andate verso  
il basso e vi ritroverete sulla Mappa del Mondo.

<< Ora che avete Sabin nel gruppo, per vedere una scena aggiuntiva, tornate a  
Figaro sud per parlare con la moglie di Duncan. >>

Andate verso nord, e sulla destra troverete il covo della Resistenza.

=====

5) Covo della Resistenza: BISOGNA SEPARARSI

[@6E5]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Cappa bianca	Antidoto
Coda di fenice [x2]	Ciliegia verde
Codice morale	Etere
Granpozione	
Guanto di Genji o Manopole	
Pugnale d'aria	

NEMICI	BOSS
(nessuno)	(nessuno)

---

#### COVO DELLA RESISTENZA

---

Parlate con il soldato e lui vi indicherà la strada. Prima di entrare nella  
porta indicata, fatevi un giro, compratevi qualche Oggetto e infine entrate  
nella porta. Nella stanzetta con il letto è presente nello scrigno una Coda di  
Fenice. La locanda si trova nella stanza in basso.

Oggetti nascosti:

- Antidoto (secchio nella stanza con gli scrigni)
- Ciliegia verde (vaso accanto all'armatura)
- Etere (vaso nella stanza con gli scrigni)

Locanda: gratis

-----

NOME	COSTO
Collirio	50
Pozione	50
Granpozione	300
Etere	1500
Fumo dell'eco	120
Sacco a pelo	500
Tenda	1200
Scarpe agili	1500

-----

Una volta pronti entrati nella stanza indicata precedentemente dal soldato. Qui troverete un Punto di Salvataggio, e una Granpozione nello scrigno. Parlate con Banon.

|| Il capo della Resistenza, tramite piccioni viaggiatori, è a conoscenza di tutto: dell'interesse dell'Impero nei confronti di Terra e del fatto che la ragazza abbia eliminato cinquanta soldati in pochi istanti. Terra però è ancora confusa, e Banon decide di raccontarle una vecchia storia. || Moltissimi anni fa, quando l'umanità era ancora pura, c'era un forziere che non si sarebbe dovuto mai aprire. Tuttavia qualcuno lo fece e da esso fuoriscirono tutti i mali del mondo: orgoglio, invidia, avarizia, ira, ingordigia. L'unica cosa che rimase nel forziere fu la speranza. Il potere di Terra ora è la sola speranza per fermare l'Impero. Detto questo Banon si congeda.

Ora vi troverete a comandare Terra. Parlate con tutti per ottenere informazioni.

Informazioni di rilievo ottenute:

- Locke si è unito alla Resistenza per vendicarsi dell'Impero che gli ha rubato una cosa importante.

Andate nella stanza più a nord dove sono presenti tre scrigni contenenti un Pugnale d'aria, un Codice morale e una Coda di fenice. Avvicinatevi ai muri di destra e troverete un passaggio segreto che vi porterà ad uno scrigno contenente una Cappa bianca. Esaminando l'angolo in alto a destra del tavolo vicino a Sabin, troverete un foglio di carta. Lasciatelo là.

Ora tornate dal soldato che è di guardia all'ingresso del covo, parlategli per recarvi all'esterno. Qui trovate Banon, che vi chiederà se volete accettare di unirvi alla Resistenza.

---

Se dite di Sì: Terra accetta, nonostante abbia paura, di aiutare la Resistenza e Banon vi darà le Manopole.

|| La Resistenza è riunita attorno al tavolo. Se avete lasciato il foglio di carta sul tavolo, Banon lo butterà nel cestino, mentre Terra riderà di nascosto. In caso contrario non farà niente. || L'Impero di Gesthal usa il potere Magitek per espandersi. Ma la fonte di quel potere è ancora sconosciuta. Tramite Locke, la Resistenza viene a sapere che diversi scienziati imperiali stanno proseguendo la ricerca sugli Esper, e perciò hanno attaccato Narshe. Pare ci sia un legame tra il potere Magitek e gli Esper: la Guerra dei Magi. A causa dei piani dell'Impero, il rischio che scoppi nuovamente quel terribile conflitto è molto alto. || Tra le varie teorie lasciate dagli storici c'è una che dice che erano proprio gli Esper ad alimentare il potere Magitek. L'unica maniera per opporsi all'Impero è quella di parlare con un Esper per ottenere informazioni a riguardo. Forse si potrebbe scongelare quello rinvenuto a Narshe, e Terra è indispensabile per la riuscita del piano, visto che con lei l'Esper ha già stabilito una qualche relazione.

---

Se dite di No per tre volte:

|| Arriva un ribelle ferito. L'Impero ha attaccato Figaro sud ed ora si sta dirigendo verso il covo della Resistenza. Locke si offre volontario per andare a Figaro sud ed ostacolare l'avanzata nemica. Edgar, Terra, Sabin e Banon percorreranno il fiume Lethe per tornare a Narshe. Un soldato darà a Terra un Guanto di Genji.

<< Tra le Manopole ed il Guanto di Genji, quest'ultimo è nettamente più utile,

perciò dite di No tre volte. >>

Ora il gruppo sarà formato da Edgar, Terra, Sabin e Banon. Vi ritroverete in un corridoio che sbuca in alto nella stanza di Banon.

<< Per vedere una scena aggiuntiva, tornate nella stanzetta con il letto, dove ora riposa il soldato ferito, ed avvicinatevi allo scrigno in basso a destra. >>

Andate verso il basso e salite sulla zattera.

=====

6) Fiume Lethe: IO SONO ULTROS!

[@6E6]

=====

OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI  
Esochela  
Lopro minore  
Nautiloid

BOSS  
Ultros

-----

FIUME LETHE

-----

Durante la traversata con la zattera, bisogna evitare a tutti i costi che Banon muoia, o il gioco terminerà.

Al primo bivio qualsiasi cosa scegliate arriverete ad una caverna con il Punto di Salvataggio.

Al secondo bivio:

- andando in alto girete in torno e tornerete al secondo bivio
- andando a sinistra troverete un altro Punto di Salvataggio, e più avanti una piovra vi sbarrerà la strada

-----

\*\*\* ULTROS \*\*\*

Livello -: 13

RUBARE

ELEMENTI

PV -----: 3000

---

•Assorbe l'Acqua

PM -----: 640

•Debole al Fulmine

Exp -----: 0

OTTENERE

•Debole al Fuoco

Guil -----: 0

---

ATTACCHI

1. Inchiostro: Causa status Cecità
2. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

Spostate tutti i personaggi in seconda fila. Usate la magia Fuoco di Terra, il Cannone effluvium di Sabin, l'Autobalestra di Edgar e lasciate Banon ad usare Prega su tutto il gruppo. Attenti all'attacco Tentacoli che vi farà perdere parecchi PV.

-----

|| Ultros scompare sott'acqua e da qui ne approfitta per afferrare Terra alla  
|| gamba. Edgar libera la ragazza dalla morsa e Sabin si tuffa in acqua per  
|| dare il colpo di grazia alla piovra, ma viene trascinato via dalla corrente,  
|| mentre la zattera viene spinta da un'altra parte.

<< Ora il gruppo si è diviso in tre parti: Locke; Sabin; Edgar, Terra e Banon.  
Dovete scegliere quale dei tre gruppi utilizzare per primo. L'ordine in cui  
si utilizzano i tre gruppi è ininfluente. >>

Vi ritrovate in una schermata nera con un Punto di Salvataggio.  
Usate il moguri per scegliere quale gruppo seguire per primo.

-----  
SCENARIO DI SABIN |

=====

7.a) Casupola: TORNARE A NARSHE	[@6E7a]
---------------------------------	---------

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
(nessuno)	(nessuno)

NEMICI	BOSS
Aepyornis	(nessuno)
Coniglihydrofobo	
Gatto randagio	
Pungigliona	

"Quale crudele destino è in serbo per Sabin, caduto nelle acque dopo lo scontro  
con Ultros...?"

Sabin si ritroverà nella parte nord-est della Mappa del Mondo. Recatevi alla  
casa che si trova ad est.

-----  
CASUPOLA  
-----

Parlate con il mercante a bordo del chocobo e potrete comperare qualche  
Oggetto. Nel caso in cui lui si allontani prima che riusciate a parlargli,  
tornate nella Mappa del Mondo e rientrate alla Casupola.

-----

NOME	COSTO
Pozione	50
Coda di fenice	500
Tenda	1200
Cappello piumato	250
Shuriken	30
Testo invisibile	200
Testo d'ombra	400
Scarpe agili	1500

-----

Vicino al pozzo troverete Shadow e il suo cane. Parlategli.

|| L'esercito imperiale si è accampato nei pressi della Casupola e pare abbia  
|| messo gli occhi sul castello di Doma. L'unica via per tornare a Narshe passa  
|| per Doma, e Shadow si offre per accompagnare Sabin, ricordandogli che però  
|| potrebbe abbandonarlo in qualsiasi momento.

Accettate ed ora Shadow si unirà al gruppo.

Entrate nella casa e troverete un signore un po'pazzarello che vi scambierà, in ordine, per:

- un orologiaio
- un riparatore di tagliaerba
- un riparatore di stufe
- un riparatore di letti

Esaminando la teiera sulla stufa, il vecchio dirà di non sopportare i bambini.

Tornate sulla Mappa del Mondo, recatevi verso est, poi a sud fino ad entrare in un piccolo deserto, in cui si trova una base imperiale.

=====

7.b) Accampamento imperiale: L'IRA DEL GRANDE GUERRIERO

=====

[@6E7b]

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Anello difensivo

Panacea

Berretto verde

Ciondolo stellare

Guanto di mithril

NEMICI

BOSS

Blindato Magitek

(nessuno)

Capitano

Doberman

Satellite

Soldato

Soldato imperiale

Templare

Ufficiale

---

#### ACCAMPAMENTO IMPERIALE

---

Una volta entrati, Sabin si nasconderà per non farsi scoprire dai soldati.

|| I soldati parlano tra loro: Kefka vorrebbe far cacciare il generale Leo e  
|| prendere il suo posto. Il mago di corte esce da una tenda mostrandosi molto  
|| scontroso con i soldati, che lo malsopportano. Questi sembrano molto legati  
|| al generale Leo, presentato come una persona dalle grandi qualità.  
|| Arriva un capitano che ordina ai soldati di attaccare il vicino castello  
|| di Doma. L'assalto incomincia.  
|| Le sentinelle del castello non nutrono molte speranze sulla loro  
|| sopravvivenza, quando all'improvviso interviene un cavaliere del regno di  
|| Doma, CYAN. Questi si offre volontario per affrontare il comandante delle  
|| truppe imperiali.

Ora comanderete Cyan. Ogni gruppo è formato da due Soldati imperiali.

Non perdetevi tempo ad affrontarli tutti, ne basta eliminare uno per aggiungerlo al Bestiario, e recatevi direttamente dal Capitano.

Una volta sconfitto, i rimanenti soldati si ritireranno immediatamente.

Ora comanderete Sabin. Non fatevi scoprire dal soldato o dovrete combattere. Recatevi nella tenda a destra, in quella di sinistra non c'è niente, e troverete uno scrigno.

Scegliendo "Do un calcio" interverrà un Doberman, dopodichè si potrà aprirlo normalmente e al suo interno ci sarà un Ciondolo stellare.

Scegliendo "Do un pugno" potrete aprirlo senza problemi ottenendo subito sempre un Ciondolo stellare.

Scegliendo "Lascio perdere" non succederà niente.



<< È meglio affrontare il Doberman perchè questa è l'unica occasione in tutto il gioco di incontrare questo mostro, non presente nel Bestiario, ma che possiede un Furore. >>

Uscite dalla tenda e percorrete il ponte che si trova in basso. Sabin si nasconderà nuovamente.

|| Il generale Leo e un soldato discutono: i Domeani stanno resistendo a lungo.  
|| Leo non ha intenzione di attaccare subito il castello per non sacrificare  
|| troppe vite umane: il generale ci tiene alla vita dei suoi soldati.  
|| Intanto è arrivato un piccione viaggiatore con un messaggio dell'imperatore  
|| che ordina a Leo di rientrare immediatamente a palazzo. Il generale si  
|| congeda lasciando il comando nelle mani di un soldato, ricordandogli di non  
|| affrettare i tempi dell'assalto al castello.

Uscite dal nascondiglio e proseguite verso il basso.

|| Appare Kefka sulla scena e ha in mente una cosa terribile: approfittare  
|| dell'assenza del generale Leo e versare nel fiume che scorre verso Doma del  
|| veleno, avvelenando così tutti gli abitanti. Leo esce dalla sua tenda e si  
|| rivolge a Kefka con tono molto severo dicendogli di non causare danni mentre  
|| lui si reca dall'imperatore. Kefka ed il generale hanno idee opposte su come  
|| gestire l'assalto.  
|| Dopo la partenza di Leo, Kefka è deciso ad attuare il suo diabolico piano  
|| nonostante l'opposizione dei soldati. Sabin non sopporta più la cattiveria  
|| di Kefka e si scaglia contro di lui.

Kefka scapperà dalla battaglia e si fermerà poco più avanti. Non affrontatelo ma sfruttate l'occasione per esplorare l'accampamento. Entrate nella tenda sulla sinistra e aprite i due scrigni. Sconfiggete il Satellite e otterrete il Berretto verde, nell'altro scrigno troverete il Guanto di mithril. Uscite dalla tenda ed andate dietro di essa, saltando giù dal muretto. Nella tenda alle spalle è presente nello scrigno un Anello difensivo. Tornate da Kefka.

Continuate l'inseguimento fino a quando non vi scaglierà contro due Soldati imperiali e due Templari.

|| Kefka riesce ad allontanarsi dalla battaglia e versa il veleno nel fiume.  
|| A Doma intanto una sentinella avvisa Cyan che i soldati stanno preparando  
|| un nuovo assalto. Il cavaliere nota qualcosa di strano nel colore  
|| dell'acqua. Gli effetti del diabolico piano di Kefka non tardano ad arrivare  
|| e poco alla volta tutti i soldati di Doma muoiono avvelenati. Il fiume è  
|| stato avvelenato e bisogna avvertire il re.

---

#### CASTELLO DI DOMA

---

Ora comanderete Cyan. Recatevi alla sala del trono.

|| Il re di Doma è agonizzante, e ringrazia Cyan di aver protetto il suo regno  
|| per così tanto tempo. L'ultima richiesta del sovrano per Cyan è quella di  
|| occuparsi della propria famiglia. Arriva la sentinella e assieme al  
|| cavaliere vanno alla ricerca di altri sopravvissuti.

Uscite dalla sala del trono ed entrate nella porta in basso a sinistra. Esaminate il vaso nell'angolo per trovare una Panacea. Tornate nella stanza precedente ed entrate nella porta in alto a destra.

|| Cyan fa una terribile scoperta: sua moglie Elayne e suo figlio Owain sono  
|| morti avvelenati. La collera di Cyan si scatena e il cavaliere di Doma  
|| decide di combattere da solo le truppe che hanno assaltato il castello.

---

#### ACCAMPAMENTO IMPERIALE

---

Ora comanderete Sabin. Parlate con Cyan e lo aiuterete nel combattimento:

- contro quattro Soldati
- contro tre Soldati
- contro due Soldati e due Ufficiali

Durante le battaglie non potrete controllare Cyan

|| Cyan ringrazierà per l'aiuto concesso e si unirà al gruppo. I tre si  
|| impadroniscono di alcuni Blindati Magitek per scappare.

Tornate all'ingresso dell'Accampamento imperiale e sarete fermati da:

- un Blindato Magitek
- due Soldati ed un Blindato Magitek
- due Blindati Magitek

In combattimento ora si potranno usare solo le abilità del mezzo, come  
all'inizio del gioco.

<< Una volta usciti dall'Accampamento imperiale non sarà più possibile farci  
ritorno. >>

|| I tre abbandonano i Blindati Magitek e continuano il loro viaggio verso  
|| Narshe. Bisogna però attraversare una foresta a sud.

<< Da questo punto in poi Shadow potrà abbandonarvi dopo una qualsiasi  
battaglia. >>

Tornati nella Mappa del Mondo, superate il ponticello ed andate verso sud.  
Attraversate il ponte verso est ed entrate nella foresta a sud.

=====

7.c) Foresta dei fantasmi: LA FORESTA INFESTATA

=====

[@6E7c]

OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI  
Fantasma  
Poplium

BOSS  
(nessuno)

---

#### FORESTA DEI FANTASMI

---

Andate verso destra e prendete il sentiero verso l'alto. Vi ritroverete sulla  
sponda di un lago dove potrete ricaricare i vostri PV. Continuate ad andare  
verso destra e prendete il sentiero indicato dal cartello.

Prendete poi il sentiero verso l'alto, accanto a quello indicato, e continuate  
ad andare a destra. Percorrete il sentiero indicato dal cartello.

---

#### BINARIO

---

Vi ritroverete in una stazione ferroviaria.

|| Un treno in questo posto? Le ferrovie di Doma erano state distrutte.  
|| Forse qui si troveranno alcuni sopravvissuti. I tre entrano in uno strano  
|| vagone. Cyan riconosce il posto: si tratta del Treno fantasma!

=====

7.d) Treno fantasma: IN VIAGGIO VERSO L'ALTRO MONDO

=====

[@6E7d]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Coda di fenice [x2]	(nessuno)
Gala iper	
Occhio di lince	
Orecchino	

NEMICI	BOSS
Apparizione	Treno fantasma
Bomba	
Cloud	
Fantasma	
Morto vivente	
Siegfried [1°]	
Sussurro d'angelo	
Ultraecho	

---

TRENO FANTASMA

---

Provate ad uscire dal vagone.

|| La porta non si apre, ormai è troppo tardi ed il treno è già in viaggio.  
|| Cyan rivela la funzione del Treno fantasma: portare le anime dei defunti  
|| nell'aldilà. Bisogna trovare un modo per scendere dal treno!  
|| Prossimo obiettivo: il vagone di locomozione.

<< Lungo il treno potrete trovare delle anime erranti, gli Spettri silenti,  
che si potranno unire a voi, altri invece vi ostacoleranno. >>

Andate verso destra ed entrate nel vagone. Recatevi nella stanza e troverete  
un Punto di Salvataggio. Parlate con il Capotreno per sapere come fermare il  
treno.

<< Tirando la leva partirà un divertente dialogo tra Cyan e Sabin riguardo le  
macchine. >>

Tornate al vagone precedente e procedete verso sinistra. Il primo spettro è un  
nemico (un Fantasma), il secondo vi potrà vendere alcuni Oggetti.

NOME	COSTO
Pozione	50
Granpozione	300
Antidoto	50
Ciliegia verde	150
Coda di fenice	500
Sacco a pelo	500
Shuriken	30

Il terzo e il quarto sono nemici (in entrambi i casi un Fantasma), il quinto è

uno Spettro silente. Uscite dal vagone ed entrate nel prossimo, continuando sempre ad andare verso sinistra.

Appena entrati, uno spettro sbarrerà l'entrata. Ignoratelo per ora. Nel vagone il primo, il secondo ed il terzo spettro sono nemici (in tutti e tre i casi un Fantasma). Il quarto vi venderà alcuni Oggetti, gli stessi di quello del vagone precedente. I due spettri rimanenti sono nemici (in entrambi i casi un Fantasma). Tornate dallo spettro all'entrata ed affrontatelo (tre Fantasmi) per uscire dal vagone.

|| Compagno dal nulla numerosi spettri che circondano il vagone bloccando ogni via di fuga.

Salite le scale e raggiungete l'estremità sinistra del vagone.

|| Gli spettri inseguono i tre, e a Sabin non rimane che un'unica soluzione.  
|| Il guerriero prende la rincorsa e salta due vagoni in successione.

Entrate nel prossimo vagone.

|| Gli spettri hanno raggiunto i tre: bisogna sganciare i vagoni posteriori per eliminare la loro minaccia.

Nel vagone è presente una leva, tiratela, sganciando così i vagoni dal treno. Tiratela nuovamente per aprire un passaggio ed accedere al Punto di Salvataggio. Il primo ed il terzo spettro sono nemici (in entrambi i casi un Fantasma), il secondo uno Spettro silente. Uscite dal vagone ed entrate nel prossimo, il vagone ristorante.

<< Il vagone precedente a quello ristorante è l'unico posto nel gioco dove trovare il mostro Ultraecho. >>

Sedetevi al tavolo centrale.

|| Sabin chiede cibo ad alta voce ed arriva subito uno spettro che porta in tavola alcune pietanze. Cyan ha alcuni dubbi sulla commestibilità del cibo su questo treno. Ma il fratello di Edgar non si fa troppi problemi ed inizia a mangiare. Alla fine ritorna lo spettro per sparecchiare.

I PV sono stati ricaricati e gli status negativi annullati. È possibile mangiare di nuovo parlando con gli spettri a sinistra. Uscite dal vagone da destra e superatelo da fuori. Rientrate dall'altra parte e troverete uno scrigno contenente un Orecchino. Uscite dal vagone ed entrate nel prossimo.

Il primo ed il secondo spettro sono nemici (in entrambi i casi un Fantasma), il terzo uno Spettro silente. Entrate nella stanza e provate ad aprire lo scrigno.

|| Apparirà sulla scena Siegfried, un uomo che si proclama il più abile spadaccino dell'universo, e vuole per sé il contenuto dello scrigno.  
|| Dopo una brevissima battaglia Siegfried fuggirà rubando il tesoro.

Uscite dalla stanza e andate verso sinistra fino ad uscire dal vagone, perchè nella camera accanto non c'è niente. Entrate nel prossimo vagone.

Parlate con il Capotreno, che vi spiegherà come fermare il treno. I due spettri sono nemici (rispettivamente uno e tre Fantasmi). Entrate nella seconda stanza e troverete quattro scrigni contenenti un Gala iper (dopo aver sconfitto l'Apparizione), due Code di fenice ed un Occhio di lince. Uscite dalla stanza e andate verso sinistra fino ad uscire dal vagone.

Ora gli eventuali Spettri silenti presenti nel gruppo vi abbandoneranno, entrate nel prossimo vagone e troverete un Punto di Salvataggio. Continuate ad andare verso sinistra e troverete la motrice del treno. Premete le due leve laterali, uscite e premete sulla canna fumaria, il treno vi parlerà!!

-----  
\*\*\* TRENO FANTASMA \*\*\*

Livello -: 14	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 1900	---	•Assorbe il Veleno
PM -----: 350		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil ----: 0	•Tenda	•Debole al Sacro

#### ATTACCHI

1. Fascio sacro:  
Causa danni di elemento Sacro a tutti i personaggi
2. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
3. Ruota d'urto:  
Causa danni fisici a un personaggio
4. Sibilo diabolico:  
Causa status Adagio, Kappa e Rovina a tutti i personaggi

Usate il Cannone effluvium di Sabin e lo Yu di Cyan e in pochi turni lo avrete sconfitto. Se avete difficoltà, usate una Coda di fenice sul boss per batterlo in un solo turno.

-----  
|| Il Treno fantasma decide di lasciare andare i tre e si ferma ad un binario.  
|| Intanto nuove anime di defunti salgono a bordo, tra cui Elayne e Owain.  
|| Cyan cerca disperatamente di raggiungerli ma il treno si allontanerà in  
|| fretta e al cavaliere non rimarrà altro che l'ultimo saluto dei suoi cari.

#### BINARIO

Ora comanderete solo Sabin. Dopo alcuni secondi vi ritroverete nella Mappa del Mondo all'altro capo della foresta.

Procedete verso sud, poi verso est ed infine verso nord, alla nuova località.

=====

7.e) Cascate di Baren: SPORT ESTREMO!	[@6E7e]
---------------------------------------	---------

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
(nessuno)	(nessuno)

NEMICI	BOSS:
Pesce opinicus	Rhizopas

#### GROTTA VERSO LE CASCATE DI BAREN

Entrate nella caverna e uscite dall'altro lato.

<< Se non l'ha già fatto prima, ora Shadow abbandonerà il gruppo.  
Rimuovete tutto il suo equipaggiamento prima di proseguire. >>

---

### CASCATE DI BAREN

---

|| Oltre le cascate di Baren c'è il monte Veldt, dove vivono animali feroci,  
|| e là vicino la città di Mobliz, dove si potrebbe trovare ristoro.

Andate sul bordo della cascata e buttatevi giù!! Durante la caduta affronterete vari Pesci opinicus, ed infine il Rhizopas.

-----  
\*\*\* RHIZOPAS \*\*\*

Livello -: 13	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 775	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 39		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Panacea	

### ATTACCHI

1. Bufera: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
2. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
3. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio
4. Morso: Causa danni fisici

Questo boss non è particolarmente difficile. Usate l'Cannone effluvium di Sabin e lo Yu di Cyan e in pochi turni lo avrete sconfitto.

-----

|| I due saranno trasportati dalle acque fino alla costa del Veldt.  
|| Apparirà sulla scena un ragazzo, GAU, che si avvicinerà con cautela verso i  
|| due per poi scappare velocemente appena questi si risveglieranno.

=====  
7.f) Veldt: IL TESORO DEL RAGAZZO SELVAGGIO [06E7f]  
=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Sonaglio	Elisir

NEMICI	BOSS
quelli già incontrati precedentemente	(nessuno)

---

### LUNGO IL FIUME

---

Uscite dal basso e vi ritroverete nella Mappa del Mondo, nella zona del Veldt dove potrete incontrare contro tutti i mostri precedentemente incontrati.

Mentre combattete nel Veldt, a fine battaglia, potrebbe apparire Gau. Per ora non potete fare niente, attaccatelo e lui fuggirà. Procedete verso sud ed infine nord-est fino a raggiungere la città di Mobliz.

---

### MOBLIZ

---

Parlate con tutti e fatevi un giro tra i negozi.

Oggetti nascosti:

- Elisir (orologio nell'edificio con i piccioni viaggiatori)

Informazioni di rilievo ottenute:

- Il vecchietto pazzerello che abita nella Casupola pare abbia abbandonato suo figlio perchè lo riteneva un mostro.
- Il ragazzo selvaggio è ghiotto di carne.
- La Via del serpente è un canale sottomarino che giunge sino a Nikeah, ma l'unico elmo da immersione è stato rubato.

Locanda: 100 Guil

Negozio di Medicine:		Negozio di Protezioni:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Carne essiccata	150	Scudo tondo	200
Pozione	50	Scudo pesante	400
Granpozione	300	Cappello piumato	250
Collirio	50	Magicappello	600
Ciliegia verde	150	Bandana	800
Coda di fenice	500	Elmo di ferro	1000
Sacco a pelo	500	Kenpo Gi	250
Tenda	1200	Giubba di ferro	700

Negozio di Armi:		Negozio di Accessori:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Coltello di mithril	300	Scarpe agili	1500
Spada di mithril	450	Cappa bianca	5000
Artigli di mithril	800		
Kotetsu	800		

È possibile riposarsi gratuitamente nel letto dietro il negozio di Accessori. Comprate assolutamente qualche pezzo di Carne essiccata al negozio di Medicine.

Andate nella casa più a nord-oveste troverete un uomo nel letto che vi pregherà di leggergli la lettera sul tavolo. Prendetela e leggetegliela, poi uscite fuori e recatevi alle "poste" e fate spedire la lettera del soldato. Ogni spedizione costa 500 Guil. Andate alla Locanda e riposatevi. Il giorno dopo sarà arrivata un'altra lettera per il soldato. Leggetegliela e spedite il disco. Tornate alla Locanda a riposarvi. Ripetete l'operazione per la pozione, la lettera ed il libro, e sarete ricompensati dall'uomo con un Sonaglio.

Tornate nel Veldt e combattete fino a quando non compare Gau. Questa volta però lanciategli la Carne essiccata.

|| Gau saltella felice, ma ha ancora fame. Inizia un piccolo battibecco con  
|| Sabin e i due saltellano assieme! Interviene Cyan a calmare i due, ma Gau  
|| rimane così colpito dalla parola "Messer" rivoltagli dal cavaliere da  
|| ripeterla in continuazione. Cyan pare offeso dal comportamento di Gau e il  
|| ragazzo cerca di farsi perdonare. Sabin spiega a Gau cosa è successo a Cyan  
|| ed il selvaggio chiede scusa. Cyan perdona Gau e gli chiede di unirsi al  
|| gruppo. Il ragazzo vuole regalare ai due qualcosa per ringraziarli della  
|| carne ricevuta.

<< Apparirà un Kappa che spiegherà come funzionano le abilità di Gau. >>

Ora recatevi a sud-ovest fino ad entrare nella caverna.

---

GROTTE DEL MONTE CRESCENTE

---

Avanzate nella grotta

|| Gau inizia a cercare il suo "tesoro", ma si è dimenticato il luogo esatto  
|| dove l'ha nascosto.

Esplorate tutta la caverna sino a raggiungere l'altra parte

|| Gau ha trovato il posto esatto e porta alla luce luce il suo "tesoro":  
|| una maschera da palombaro, l'ideale per affrontare le forti correnti della  
|| Via del serpente. I tre escono dalla grotta e si lanciano nelle rapide.

=====

7.g) Via del serpente: IL CANALE SOTTOMARINO [@6E7g]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Berretto verde	(nessuno)
Extrapozione	
NEMICI	BOSS
Actinian	(nessuno)
Aspiran	
Conger conger	

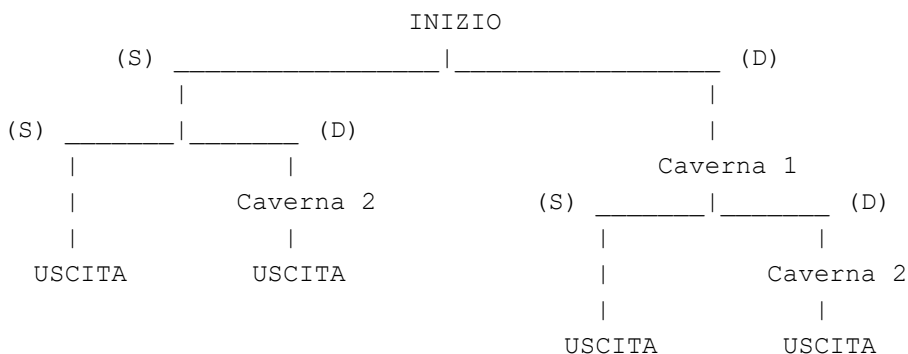
---

VIA DEL SERPENTE

---

Una volta tuffatisi, il gruppo affronterà alcune battaglie.  
Questa è la mappa della Via del serpente:

(S) = Sinistra  
(D) = Destra



Nella Caverna 1 troverete sulla destra un'Extrapozione.  
Nella Caverna 2 troverete un Berretto verde.

Per uscire dalla Caverna 2, entrate nella seconda grotta, premete il pulsante in basso a destra per abbassare il livello dell'acqua, poi entrate nel foro. Raccogliete il Berretto verde ed uscite dal sentiero in basso per continuare il viaggio.



Una volta percorsa tutta la Via del serpente, il gruppo si ritroverà a Nikeah.

=====  
7.h) Nikeah: ROTTA VERSO NARSHE  
=====

[[@6E7h]]

OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
Elisir

NEMICI  
(nessuno)

BOSS  
(nessuno)

-----  
NIKEAH  
-----

Parlate con tutti e fatevi un giro tra i negozi.

Oggetti nascosti:

- Elisir (orologio nella Locanda)

Informazioni di rilievo ottenute:

- Il figlio del vecchietto pazzarello ha tredici anni. Durante il parto la donna morì e l'uomo impazzì completamente per il dolore. Convinto che il neonato fosse un mostro, lo abbandonò al suo destino.

Locanda: 150 Guil

Stalla: 80 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Protezioni:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Pozione	50	Scudo pesante	400
Granpozione	300	Cappello piumato	250
Fumo dell'eco	120	Magiccappello	600
Lacrimogeno	300	Bandana	800
Ciliegia verde	150	Elmo di ferro	1000
Coda di fenice	500	Kenpo Gi	250
Sacco a pelo	500	Veste di seta	600
Tenda	1200	Giubba di ferro	700

Negozio di Accessori:

Negozio di Armi:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Occhiali argentei	500	Artigli di mithril	800
Ciondolo stellare	500	Kotetsu	800
Cappa bianca	5000	Lancia di mithril	800
Anello fatato	1500		

<< Per vedere una scena carina, parlate con la donna nel pub. >>

Andate al porto e parlate con il marinaio che vi darà un passaggio fino a Figaro sud.

\*\*\*\*\* FINE DELLO SCENARIO DI SABIN \*\*\*\*\*

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Bastarda	Fiocco
Extrapozione	
Gala iper	
Giubba di ferro	
Grandetere	
Orecchino	
Sandali d'Ermete	
Scudo pesante	
[Rarità] Ingranaggio	
[Rarità] Sidro	

NEMICI	BOSS
Blindato pesante	(nessuno)
Cadetto	
Comandante	
Mercante	
Segugio di Vector	

"Locke è riuscito ad infiltrarsi e a intralciare i piani delle truppe imperiali a Figaro sud. Ora però deve cercare di fuggire in fretta..."

---

FIGARO SUD

---

<< Non combattete contro i soldati a bordo dei Blindati Magitek (i Blindati pesanti) perchè sono molto potenti ed il rischio che vi possano uccidere è molto alto. Se proprio capita di combattere, usate un Lacrimogeno per fuggire. >>

Andate al negozio di Medicine e parlate col Mercante. In battaglia usate il comando "Ruba" fino a quando non riuscirete a rubargli i vestiti. Nel caso in cui lo eliminate per errore, uscite dal negozio e rientrate per rifare lo scontro.

Uscite dal negozio, scendete la prima rampa di scale ed entrate nella casa. Una volta dentro, scendete le scale, parlate col bambino e lui vi lascerà passare.

Uscite dalla porta e superate il fiume usando il passaggio situato dietro il palazzo a sinistra del Blindato Magitek. Oppure, salite sulle mura e percorretele sino a raggiungere l'estremità sinistra. Qui troverete un soldato verde (Cadetto). Parlategli per affrontarlo. Come prima, non eliminatelo ma usate il comando "Ruba" per sottrargli i vestiti.

Entrate nel Pub, scendete le scale che si trovano sulla destra e parlate con il Mercante. Dopo averlo sconfitto, prendete il Sidro [Rarità] sul tavolo e tornate alla casa del bambino.

Parlate con il signore anziano. Questi vi dirà che per usare il passaggio segreto bisogna sapere la parola d'ordine, però... lui non la ricorda più! Tornate dal bambino e questi vi chiederà la parola d'ordine: rispondete

"Coraggio".

<< Nel caso in cui sbagliaste parola d'ordine, dovrete ricominciare dall'inizio questo scenario. >>

Il bambino aprirà il passaggio segreto che vi farà passare attraverso Figaro sud tramite i sotterranei. Uscite dal sotterraneo e vi ritroverete all'esterno della casa più a nord-ovest. Entrateci e salite le scale.

Entrate nella prima stanza e andate dietro la libreria per trovare un altro passaggio segreto. Scendete, andate dritti per il corridoio stretto tra la libreria e la parete, raggiungendo il muro di fronte, fino a che Locke non si vedrà più.

<< Vi sarà chiesto se mantenere o meno il travestimento. La scelta è ininfluyente. >>

Da qui, sulla destra troverete una scala segreta. Percorretela e nei due scrigni troverete una Gala iper e i Sandali d'Ermete.

Tornate sopra ed andate sulla destra. Provate ad entrare nella prima porta.

|| Una ragazza, CELES, generale dell'Impero, viene maltrattata da due soldati.  
|| È accusata di tradimento per essersi opposta ai metodi diabolici di Kefka.  
|| La sua esecuzione è fissata per il giorno dopo.

Ora entrate e troverete il soldato addormentato e Celes imprigionata. Parlatele e liberatela, ora avvicinatevi al soldato e prendetegli l'Ingranaggio [Rarità]. Uscite e nella seconda stanza troverete un Punto di Salvataggio. Entrate nella terza stanza e trovate quattro scrigni contenenti rispettivamente 500 Guil, 1000 Guil, 1500 Guil, e niente! Esaminate l'orologio in alto per utilizzare l'Ingranaggio e comparirà una porta segreta.

Andate sulla destra fino a toccare il muro e, da qui, proseguite verso il basso trovando infine uno scrigno contenente una Giubba di ferro. Tornate indietro e proseguite verso destra. Fermatevi in direzione dello stretto corridoio in alto. Da qui, andate verso il basso ed infine verso sinistra per trovare uno scrigno contenente un Orecchino. Da questo scrigno andate verso destra fino a toccare il muro, fate 18 passi verso l'alto, 3 passi verso sinistra ed andate verso il basso per trovare un'altra scala segreta. Scendete e troverete due scrigni contenenti un Extrapozione e un Grandetere. Esaminate l'angolo in basso a destra, nella rientranza dove sta lo scrigno contenente l'Extrapozione, per trovare un Fiocco.

Tornate sopra, andate verso l'alto, poi verso destra e di nuovo verso l'alto, percorrendo lo stretto corridoio fino ad arrivare al muro. Andate a destra, poi in basso fino a trovare tre scrigni, di cui uno aperto. I due scrigni rimanenti contengono uno Scudo pesante e una Bastarda.

Tornate nei pressi dello scrigno che conteneva l'Orecchino e percorrete la strada sulla destra che si trova più in basso. Seguitela per arrivare ad una rampa di scale.

<< L'altra rampa che si vede è quella da cui si accede dalla casa di Duncan, dove è presente il Punto di Salvataggio. >>

In cima troverete una porta, attraversatela e vi ritroverete a Figaro sud, andate a destra per uscire dalla città.

Tornati sulla Mappa del Mondo, andate a nord-ovest fino ad entrare nella grotta

che avevate già incontrato nel primo viaggio verso Figaro sud.

=====

7.1) Grotte di Figaro sud: PROVA DI FIDUCIA

=====

[@6E71]

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Extrapozione

(nessuno)

NEMICI

BOSS

Acropho

Cicloblindato

Cartagra

Orso dorato

-----

GROTTE DI FIGARO SUD

-----

<< Se non aprite gli scrigni che trovate in queste grotte, tornandoci  
successivamente nel Mondo di rovine, troverete oggetti molto più preziosi.  
Ora trovereste una Ferula tonum ed un Etere, mentre nel Mondo di rovine  
troverete rispettivamente un Anello dell'eroe, ed un Grandetere. >>

Salite le scale, poi prendete le scale sulla destra e vi ritroverete nella  
caverna centrale. Salite le scale a sinistra percorrete il sentiero per trovare  
uno scrigno contenente un'Extrapozione. Poi percorrete il sentiero verso l'alto  
e andate a sinistra. All'incrocio andate verso l'alto fino a ritrovarvi nella  
caverna con il lago (fonte curativa) e la tartaruga. Andate verso il basso e  
uno strano robot uscirà dal muro.

-----

\*\*\* CICLOBLINDATO \*\*\*

Livello -: 16

RUBARE

ELEMENTI

PV -----: 1300

•Pugnale d'aria

•Debole all'Acqua

PM -----: 900

•Scarica bio

•Debole al Fulmine

Exp -----: 0

OTTENERE

Guil ----: 250

•Elisir

ATTACCHI

1. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
2. Trivella: Causa danni fisici

MAGIE

3. Fuoco

4. Tuono

5. Veleno

Usate sempre l'abilità Rune di Celes, in questa maniera lei potrà assorbire gli  
attacchi magici del boss, ed attaccate ripetutamente con Locke.

-----

\*\*\*\*\* FINE DELLO SCENARIO DI LOCKE \*\*\*\*\*

-----

SCENARIO DI EDGAR, TERRA E BANON |

=====

7.m) Narshe: SEGUIRE LA LUCE

=====

[@6E7m]

OGGETTI  
Spada runica -> Fiocco

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI  
Bandito  
Esochela  
Eukaryote  
Lopro minore  
Nautiloid  
Ratto mannaro  
Ratto selvatico  
Requiem  
Spritzer  
Valeor

BOSS  
(nessuno)

"Per sfuggire alle truppe dell'Impero, Banon, Edgar e Terra cavalcano le rapide fino a Narshe. Ma il viaggio non sarà facile..."

Durante lo scenario bisogna evitare a tutti i costi che Banon muoia, o il gioco terminerà.

---

FIUME LETHE

---

I tre sono ancora nel fiume Lethe. Dopo alcuni combattimenti vi ritroverete sulla Mappa del Mondo.

Recatevi a nord-ovest per tornare a Narshe.

---

NARSHE

---

Se provate ad entrare in città, le guardie ve lo impediranno.

|| Banon cerca di spiegare la situazione, ma viene malmenato dalle guardie.  
|| Anche Edgar prova a chiarire il tutto e subisce la stessa sorte di Banon.

Ricordate il passaggio segreto usato da Locke per far fuggire Terra? È ora di usarlo. Dalla parte bassa dello schermo, andate verso sinistra fino a trovare l'entrata del passaggio segreto, esaminatela e si aprirà.

---

MINIERE DI NARSHE

---

Andate verso l'alto e uscite dalla caverna. Vi ritroverete all'aperto; prendete il sentiero verso sinistra, salite le scale di legno ed entrate nella caverna. Andate sempre verso l'alto. Nella prossima caverna vedrete una luce compiere un preciso cammino tra le rocce. Per proseguire si deve ripetere quello stesso cammino.

<< Seguite la linea: E=Entrata, U=Uscita >>

```
### #####  
# #  
# U ____ #  
# | #  
##### 000000 |00000000 #  
# 000000 |00000000 #
```

```

#          000000 |00000000 #
# 0000 000000 |00000000 #
# 0000 000000 |_____ #
# 0000 000000 |_____ |#
# 0000 _____ 00000000 |#
# 0000 |_____ |00000000 |#
# 0000 | 00000 |00000000 |#
# 0000 |000000 |00000000 |#
# 0000 |000000 |00000000 |#
# _____| _____ |#
# |_____ |_____ |#
# |00000000 0000 |000000 |#
# |00000000 0000 |000000 |#
# |_____ 0000 |_____ |#
# _____ | _____ |#
#####
##### | #####
# E #

```

Se sbagliate percorso sarete circondati da alcune luci, premete il pulsante A in corrispondenza della luce scura per liberarvi. Se sbagliate il tempo dovrete combattere e ricominciare il percorso.

<< È meglio sbagliare percorso perchè questa è l'unica località in tutto il gioco per incontrare i mostri Eukaryote, Requiem e Spettro, non presenti nel Bestiario, ma che possiedono un Furore. >>

Andate verso nord-est, entrando nella prima porta verso il basso tornete sul campo di battaglia dove avete combattuto assieme ai moguri. Da qui, andando verso l'alto entrerete nella tana dei moguri. Andate in alto, poi sulla sinistra ed infine verso il basso e troverete uno scrigno contenente una Spada runica.

<< Al suo posto, nel Mondo di rovine, troverete un Fiocco. >>

Uscite dalla caverna situata in basso. Vi ritroverete nella stessa zona in cui impersonavate solo Terra all'inizio del gioco. Attraversate i ponti di legno verso il basso e troverete un Punto di Salvataggio. Andate in basso a destra fino a ritrovarvi all'aperto. Percorrete il ponte di legno ed entrate, dal retro, nella casa di Arvis. Una volta entrati, Arvis vi accoglierà.

|| Narshe vuole rimanere neutrale: gli appelli di Arvis per schierarsi dalla || parte della Resistenza rimangono inascoltati. Forse la presenza di Banon e || del re di Figaro potrebbe cambiare le cose. Intanto gli abitanti non sono || tranquilli per la presenza dell'Esper. Terra è la chiave per chiarire il || mistero.

\*\*\*\*\* FINE DELLO SCENARIO DI EDGAR, TERRA E BANON \*\*\*\*\*

```

=====
8) Narshe: L'IMPERO COLPISCE ANCORA [06E8]
=====

```

```

OGGETTI                                OGGETTI NASCOSTI
Anello Reflex                          Elisir
Bracciale del ladro
Coltello da ladro
Gala iper
Orecchino

```

```

NEMICI                                BOSS

```

Blindato pesante  
Cane da caccia  
Caporale  
Cavaliere dell'abisso  
Fidor

Kefka [1°]

"I tre gruppi sono giunti a Narshe, e la battaglia decisiva sta per avere inizio..."

|| È in corso una riunione tra l'Anziano di Narshe e il gruppo di Banon, Edgar, Arvis e Terra. La popolazione non ha intenzione di sposare la causa della Resistenza per timore di un'altra rappresaglia da parte dell'Impero. Tuttavia è solo questione di tempo: prima o poi Gesthal reclamerà l'Esper e il suo potere Magitek continuerà a crescere, causando una nuova Guerra dei Magi. Entra in scena Sabin, che presenta agli altri Cyan e Gau. Doma era alleata con la Resistenza ed ha pagato con la distruzione questo legame. L'Anziano ritiene che, fino a quando rimarrà neutrale, Narshe non avrà nulla da temere da parte dell'Impero. Anche Locke fa il suo ingresso in scena, e avvisa gli altri di un imminente attacco delle truppe di Gesthal: Celes glielo ha rivelato. Alla vista della ragazza, Cyan esplose di rabbia e ricorda che lei è stata responsabile della distruzione di Maranda. Locke cerca di calmare il cavaliere dicendogli che ora Celes è dalla loro parte. Anche Terra rivela di essere stata un soldato imperiale. All'improvviso arriva una guardia che avverte dell'inizio dell'attacco.

||

|| Kefka e le sue truppe marciano verso Narshe per impossessarsi dell'Esper. Nessuna pietà! Chiunque si opporrà verrà sterminato. Non importa che Narshe sia una città neutrale: i suoi cittadini saranno eliminati se oseranno ostacolare i piani dell'Impero.

||

|| L'Esper è stato spostato nei dirupi che circondano la valle: là i personaggi decidono di erigere la loro difesa.

|| In fila indiana i sette guerrieri si dirigono verso la località.

|| Edgar rivela a Celes che Locke ha un passato triste. Il ragazzo non la sta proteggendo per chissà quale cosa, ma solo perchè non ha superato un suo vecchio trauma.

|| In seguito l'ex generale saluta Terra dopo tanto tempo dal loro ultimo incontro. Le due ragazze sono entrambe capaci di usare la magia. Ma mentre per Terra è stata una cosa naturale, in Celes questa abilità è stata prodotta artificialmente.

|| Nonostante i buoni propositi, Cyan continua a non fidarsi dell'ex generale, la quale gli consiglia di giudicare con i propri occhi il suo schieramento.

---

#### RUPE DI NARSHE

---

Ora controllerete solo Terra. Sulla destra è presente un Punto di Salvataggio. Per modificare l'equipaggiamento dei personaggi, parlate con ognuno di essi per poterli controllare. Quando siete pronti per la battaglia parlate con Banon. Ora sarete voi a dividere i personaggi nei tre gruppi. Lasciatene uno a difesa di Banon e usate gli altri due per combattere.

#### GRUPPO 1:

Celes  
Edgar  
Locke

- Celes è una maga
- Locke può rubare





```

| 000000 000000 |
| 000000 000000 |
| 000000000000  |
| 000000000000  |
| 000000000000 000000 |
| 000000000000 000000 |
| 00000000 000000 |
| 00000000 000000 |
| 000000 0000  |
| 000000 0000  |
| 0000 00000000 |
| 0000 0000 00000000 |
| 000000  |
| 000000  |
| 000000  |
| 000000  |
| 0000  |
| 0000  |
| AA  |
| AA  |
| KK  |
| KK  |
|  |

```

Dovrete affrontare un totale di 21 gruppi nemici così composti:

- 11 gruppi di soldati verdi composti da quattro Caporali ciascuno oppure da due Caporali ed un Cane da caccia.
- 10 gruppi di soldati marroni composti da un Blindato pesante e un Caporale, oppure da un Caporale ed un Fidor.

Dopo averli sconfitti tutti, nella parte bassa troverete un soldato che si muove incessantemente a destra e a sinistra, il Cavaliere dell'Abisso, e Kefka.

Usate principalmente il Gruppo 2 e 3 per attaccare i nemici, e lasciate il Gruppo 1 più indietro come ultima difesa per Banon. Per lo scontro con il boss utilizzate il Gruppo 1.

-----  
 \*\*\* KEFKA \*\*\*

Livello -: 18	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3000	•Elisir	---
PM -----: 3000	•Grandetere	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Anello della pace	

ATTACCHI

Magie:

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1. Bufera   | 4. Parassita |
| 2. Buferara | 5. Tuono     |
| 3. Caos     | 6. Veleno    |

Fate in modo di avere Celes nel gruppo e, grazie all'abilità Rune potrete assorbire le magie di Kefka, rendendolo così praticamente inoffensivo. Poi usate gli attacchi più potenti di cui disponete per sconfiggerlo in pochi

turni.

-----  
|| Kefka scappa dalla battaglia e il gruppo si riunisce attorno all'Esper  
|| congelato. Sembra che ci sia qualche legame tra l'Esper e Terra. Tra i due  
|| si instaura una specie di legame mistico, e alla fine Terra si trasforma in  
|| un essere bianco e vola via senza lasciare traccia.

||  
|| Locke si risveglia a casa di Arvis, e Celes gli riferisce della scomparsa di  
|| Terra. Edgar entra nella stanza per sincerarsi delle condizioni del ragazzo  
|| e fa notizia del fatto che Terra è stata vista volare ad ovest, oltre  
|| Figaro. Il gruppo decide di dividersi: una parte viaggerà alla ricerca della  
|| ragazza, gli altri rimarranno a Narshe per difendere l'Esper dall'Impero.  
|| Grazie al castello di Figaro è possibile raggiungere il continente ad ovest  
|| e da lì recarsi a Kohlingen o Jidoor per cercare qualche indizio.

Ora dovrete scegliere i membri del gruppo che andrà alla ricerca di Terra.  
Se volete cambiare i membri, basterà parlare con i personaggi che non avete  
scelto.

-----  
NARSHE  
-----

Uscite dalla casa di Arvis e andate verso il basso, mantenendovi sempre sulla  
destra fino a giungere ad una casa piena di scrigni. Essi conterranno  
5000 Guil, un Anello Reflex, un Bracciale del ladro, un Coltello da ladro,  
un Gala Iper e un Orecchino. Lo scrigno sulla sinistra invece non può essere  
aperto. Uscite dalla casa e fatevi un giro tra i negozi.

Locanda: 200 Guil

Negozio di Medicine:

NOME	COSTO
Pozione	50
Granpozione	300
Etere	1500
Ago dorato	200
Coda di fenice	500
Lacrimogeno	300
Sacco a pelo	500
Tenda	1200

Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Bastarda	800
Artigli di mithril	800
Kotetsu	800
Lancia di mithril	800
Pugnale d'aria	950
Mazza snodata	2000
Lama lunare	2500

Negozio di Accessori:

NOME	COSTO
Scudo di mithril	1200
Magiccappello	600
Bandana	800
Elmo di ferro	1000
Veste di seta	600
Giubba di ferro	700

Negozio di Protezioni:

NOME	COSTO
Scarpe agili	1500
Anello prezioso	1000
Anello fatato	1500
Anello difensivo	500
Guanto di mithril	700
Codice morale	1000

Oggetti nascosti:

- Elisir (casa dell'Anziano, orologio nel salone)

Informazioni di rilievo ottenute:

- Sono stati visti alcuni moguri giocare con un grosso yeti.

Uscite da Narshe e recatevi al Castello di Figaro.

=====

9) Castello di Figaro: IL CASTELLO-TALPA

=====

[@6E9]

NEMICI

BOSS

Artigli iracondi

(nessuno)

Drago fossile

Paraladia

Pugno di ferro

Vespa montana

Vulture

-----

CASTELLO DI FIGARO

-----

Se avrete Sabin nel gruppo, egli preferirà farsi un giro del castello da solo. Fatevi un giro tra i negozi per acquistare il Flash e la Trivella, ora disponibili.

Se vi andrete a riposare nella zona ovest del castello, e se avrete Sabin ed Edgar nel gruppo, partirà un breve filmato sulla storia dei due gemelli di Figaro.

|| Sabin è nella sala del trono, e prende posto su uno di essi. Sembra che non  
|| sia cambiato niente, eppure i suoi genitori non ci sono più.

||  
|| Flashback. Il medico di corte ed il Cancelliere discutono delle condizioni  
|| del re. Sabin corre via disperato dopo aver saputo del decesso di suo padre.  
|| Edgar lo rincorre, ma inutilmente. I due poi si ritrovano di notte  
|| all'aperto. La Sacerdotessa rivela loro le ultime parole del re: saranno  
|| entrambi i suoi figli a governare su Figaro adesso. Sabin pensa che ci sia  
|| la mano dell'Impero dietro a morte di suo padre, e rimane disgustato nel  
|| vedere che l'unica cosa che importa agli abitanti del castello è quella di  
|| sapere chi sarà il prossimo sovrano. Secondo Sabin nessuno è triste per la  
|| morte del re, così come nessuno lo fu per la morte della regina, avvenuta  
|| subito dopo il parto. La Sacerdotessa cerca di spiegare le cose, ma Sabin la  
|| zittisce subito, per poi allontanarsi. Edgar trova il fratello in cima alla  
|| torre del castello. Sabin vuole andarsene per vivere libero, in compagnia di  
|| Edgar. Quest'ultimo però crede che si debba rimanere per non lasciare il  
|| regno privo di una guida. Risolveranno la questione con il lancio di una  
|| moneta, che il padre diede ad Edgar tempo fa. Se esce testa vince Edgar,  
|| se esce croce Sabin. Il vincitore potrà scegliere la strada da seguire,  
|| senza rimorsi nè rimpianti. Ed Edgar lancia in aria la moneta...

||  
|| Presente. Edgar arriva nella sala del trono ricordando al fratello che lui  
|| scelse la propria libertà. Ormai sono passati dieci anni e Sabin è diventato  
|| un uomo. I due fratelli ora occupano entrambi i troni. Il loro padre sarebbe  
|| fiero di come viene gestito il regno da Edgar. Alla fine i due decidono di  
|| brindare in onore dei loro genitori e di Figaro.

Tornate all'entrata del castello e scendete le scale di sinistra. Chiedete all'addetto alle macchine di portarvi a Kohlingen. Il castello si immergerà e sbucherà dall'altra parte delle montagne. Uscite dal castello.

Andate verso nord, fino ad entrare nella città di Kohlingen.

=====  
10) Kohlingen: UNA VECCHIA CONOSCENZA

[@6E10]  
=====

OGGETTI  
Berretto verde

OGGETTI NASCOSTI  
Anello dell'eroe  
Elisir

-----  
KOHLINGEN  
-----

Se avete Locke nel gruppo entrate nella casa a nord ovest per vedere un filmato.

|| Flashback. Locke e Rachel sono in una grotta alla caccia di un tesoro.  
|| Una scossa improvvisa fa tremare la caverna e Rachel si lancia su Locke per  
|| salvarlo. Il ponte sotto i piedi della ragazza cede e Rachel precipita.  
||  
|| Casa di Rachel. La ragazza si risveglia ma non ricorda più nulla: ha perso  
|| la memoria.  
||  
|| Il padre della ragazza caccia Locke in malo modo incolpandolo dell'amnesia  
|| della figlia. Anche Rachel prega il ragazzo di andarsene per evitare altri  
|| litigi.  
||  
|| Un bandito consiglia a Locke di dimenticare Rachel in modo tale che la  
|| ragazza possa rifarsi una vita, e il ragazzo si allontana.  
||  
|| Presente. Locke rivela che un anno dopo quegli avvenimenti Rachel venne  
|| uccisa dai soldati imperiali. La sua memoria tornò proprio prima di morire e  
|| l'ultima cosa che disse fu proprio il nome di Locke.

Inoltre, sempre con Locke nel gruppo, entrate nella casa a nord est per vederne un altro.

|| Flashback. Locke piange la morte di Rachel. L'anziano rivela che tramite un  
|| suo speciale intruglio il corpo della ragazza non invecchierà neanche di un  
|| minuto. Forse esiste un tesoro leggendario capace addirittura di resuscitare  
|| le persone!

Entrate in questa casa dal retro per trovare uno scrigno contenente un Berretto Verde. Poi fatevi un giro tra i negozi e parlate con tutti.

Locanda: 200 Guil

Negozi di Medicine:

Negozi di Armi:

-----

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Granpozione	300	Pugnale d'aria	950
Etere	1500	Mazza snodata	2000
Acqua santa	300	Lama lunare	2500
Antidoto	50	Shuriken	30
Ciliegia verde	150	Testo di fuoco	500
Coda di fenice	500	Testo d'acqua	500
Sacco a pelo	500	Testo di tuono	500
Tenda	1200	Testo invisibile	200

-----

-----  
Negozio di Protezioni:  
-----

NOME	COSTO
Scudo di mithril	1200
Magicappello	600
Bandana	800
Fascia torta	1600
Elmo di ferro	1000
Veste di seta	600
Giubba di ferro	700

-----

Oggetti nascosti:

- Elisir (casa di Rachel, orologio nel salone)

Informazioni di rilievo ottenute:

- Terra è stata vista volare verso sud in direzione di Jidoor
- Il fratello di un anziano vive a nord, ed è fissato con la costruzione di un arena

Se entrate nella Locanda, sulla destra troverete Shadow in compagnia di Interceptor.

<< Se il gruppo è formato da meno di quattro personaggi, potete chiedere a Shadow di unirsi a voi pagandolo 5000 Guil. Tuttavia, come prima, il ninja potrebbe abbandonarvi in un qualsiasi momento. >>

Uscite dalla città e recatevi a nord, alla casupola

-----  
CASUPOLA PRESSO COLLO DI DRAGO  
-----

Esaminate il vaso sulla sinistra per trovare un Anello dell'eroe.

Tornate nella mappa del mondo e dirigetevi a verso sud, a Jidoor.

=====

11) Jidoor: ALLA RICERCA DI TERRA

=====

[@6E11]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
(nessuno)	Etere

-----  
JIDoor  
-----

Fatevi un giro tra i negozi e parlate con tutti.

Locanda: 250 Guil

Stalla: 250 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500

NOME	COSTO
Kikuichimonji	1200
Nocche Kaiser	1000

Antidoto	50	Kodachi	1200
Ago dorato	200	Lama lunare	2500
Acqua santa	300	Testo di fuoco	500
Coda di fenice	500	Testo d'acqua	500
Fumo dell'eco	120	Testo di tuono	500
Tenda	1200	Testo d'ombra	400

-----

Negozi di Accessori:

NOME	COSTO
Anello della pace	3000
Anello difensivo	500
Guanto di mithril	700
Orecchino	5000
Codice morale	1000
Occhio di lince	3000

Negozi di Protezioni:

NOME	COSTO
Scudo di mithril	1200
Fascia torta	1600
Corazza di mithril	1200
Completo ninja	1100
Vestito bianco	2200

-----

Informazioni di rilievo ottenute:

- Terra è volata verso nord e probabilmente si trova nella città di Zozo
- Gli abitanti di Zozo sono tutti bugiardi!
- Maria è una famosa cantante lirica ed assomiglia molto a Celes
- Il Teatro dell'opera si trova a sud

Oggetti nascosti:

- Etere (Villa di Owzer, vaso in alto a destra)

Uscite dalla città e andate a nord-est seguendo le montagne sino a giungere nella città di Zozo.

=====

12) Zozo: SENZA LEGGE

[@6E12]

=====

OGGETTI

Etere  
 Extrapozione  
 Guanto del ladro  
 Nocche focum  
 Pozione  
 Sandali d'Ermete  
 [Esper] Cait Sith  
 [Esper] Kirin  
 [Esper] Ramuh  
 [Esper] Sirena

OGGETTI NASCOSTI

Etere  
 Granpozione  
 Motosega

NEMICI

Danzatore velato  
 Giga montanaro  
 Lestofante  
 Mietitore

BOSS

Dadaluma

-----

ZOZO

All'interno della città di Zozo potrete essere attaccati dai mostri, quindi state sempre in guardia.

Entrate nel Pub e salite le scale ed uscite dalla porta a destra ritrovandovi così all'esterno. Andate verso l'alto ed entrate nella stanza di destra per trovare un Etere nello scrigno. Tornate in strada.

Se entrate nella Locanda troverete un orologio fermo. Bisognerà mettere l'ora precisa. Se chiedete in giro, noterete che le persone vi diranno orari diversi. Ricordate l'avvertimento dei cittadini di Jidoor: tutti gli abitanti di Zozo sono bugiardi. Quindi escludete gli orari detti dai cittadini di Zozo e inserite nell'orologio: 6 ore, 10 minuti e 50 secondi. Potrete accedere ad una scala segreta trovando uno scrigno contenente la Motosega, l'Arnese più potente di Edgar.

Poi recatevi nel "negozio" di Armature per trovare una Pozione, in seguito in quello di Accessori e salite le scale. All'esterno, recatevi al piano superiore. Seguite la fila per accedere al balcone. Raggiungete l'ultimo piano per trovare un Guanto del ladro. Da qui scendete di due piani, entrate nella stanzetta di sinistra e saltate sul palazzo accanto fino ad arrivare ad un altro palazzo con le scale.

Entrate nella stanza a sinistra e salite le scale. Nel vaso più a sinistra è presente un Etere, mentre in quello accanto una Granpozione. Uscite dal basso e vi troverete all'esterno. Arrivati in cima saltate dalla stanzetta sulla destra e tornerete al primo palazzo.

Entrate nella stanza al piano superiore e salite le scale fino ad uscire di nuovo fuori. Continuate la scalata e nella stanza è presente un scrigno contenente le Nocche focum. In cima al palazzo troverete una persona che vi sbarrerà la strada.

-----  
\*\*\* DADALUMA \*\*\*

Livello -: 22	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3270	•Anello prezioso	•Debole al Veleno
PM -----: 1005	•Bracciale del ladro	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 1210	•Coltello da ladro	
	•Fascia torta	

ATTACCHI

1. Calcio circolare: Causa status Perdita
2. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi

Magie:

3. Egida

Altro:

4. Può usare l'abilità Ruba
5. Può usare l'abilità Salto
6. Può lanciare il Coltello di mithril oppure il Pugnale
7. Può curarsi con una Granpozione oppure con una Pozione
8. Può evocare due Pugni di Ferro

Usate gli attacchi più potenti di cui disponete: il Meteostrike di Sabin, il Koan di Cyan, la Motosega o la Scarica bio di Edgar per sconfiggerlo in pochi turni.

-----

Entrate nella stanza in cima e sui lati sono presenti due scrigni contenenti i Sandali d'Ermite ed un'Extrapozione. Andate in fondo alla stanza e troverete Terra stesa su un letto. Parlatele e apparirà un vecchio di nome Ramuh.

|| La ragazza è ancora scossa per quello che le è successo e non riesce ancora  
|| a controllare bene il suo corpo. Ramuh si presenta al gruppo come Esper!  
|| Questi possono assumere anche aspetto umano e vivere in mezzo agli uomini.  
|| Tuttavia gli Esper e la razza umana non possono convivere più assieme dopo  
|| quello che è accaduto durante la Guerra dei Magi.  
|| Durante il conflitto, gli Esper combatterono contro gli uomini infusi del  
|| potere di altri Esper. Alla fine della guerra, gli Esper sopravvissuti  
|| fondarono un nuovo regno e si trasferirono lì, esiliandosi dal mondo degli  
|| uomini. L'isolamento sarebbe stata l'unica soluzione per evitare di essere  
|| sfruttati nuovamente dalla razza umana. Vent'anni fa, per puro caso alcuni  
|| uomini scoprirono l'ingresso del regno segreto degli Esper. Il capo del  
|| gruppo, Gestahl, sapeva che tramite gli Esper avrebbe potuto disporre di un  
|| esercito invincibile. Gli Esper, per proteggersi nuovamente dalla minaccia  
|| degli uomini, costruirono un grande portale inviolabile.  
|| Ramuh rivela che gli Esper catturati sono tenuti prigionieri nell'Istituto  
|| di ricerca Magitek, e qui vengono privati dei loro poteri. Lui stesso era  
|| detenuto là, ma è riuscito a fuggire per miracolo. Quando Terra stava  
|| perdendo il controllo di sé stessa è stato proprio Ramuh a convocarla e ad  
|| aiutarla. Però Terra non è un Esper della stessa natura dell'anziano.  
|| Quando la ragazza comprenderà la propria natura e le proprie paure tornerà  
|| normale. Forse gli Esper tenuti prigionieri potrebbero aiutarla.  
|| Ramuh rivela che l'unico metodo per trasferire ad una persona il potere di  
|| un Esper è quello di trasformare quest'ultimo in una Magilite, una pietra  
|| che racchiude il potere di un Esper. Questo è ciò che rimane di un Esper  
|| dopo la sua morte. Dal nulla compaiono tre Magilite, vecchi compagni  
|| dell'anziano Esper e anche Ramuh decide di trasformarsi in Magilite per  
|| aiutare il gruppo e Terra.

Raccogliete le pietre verdi (le Magiliti) e otterrete i primi quattro Esper:  
Cait Sith, Kirin, Ramuh e Sirena. Uscendo dalla stanza troverete i personaggi  
che non erano nel gruppo.

|| I personaggi scendono dal palazzo e discutono sul da farsi. L'Impero sta  
|| risucchiando la magia degli Esper per diventare sempre più potente. Celes è  
|| confusa riguardo questa terribile verità, e non può confermarla con certezza  
|| perchè quando le fu infuso il potere degli Esper, era stata sedata.  
|| Bisognerà rafforzare la difesa di Narshe, dividendosi nuovamente.

Ora bisognerà formare un gruppo con Celes, Locke e due personaggi a scelta per  
andare all'Istituto di ricerca Magitek. Se vorrete cambiare i due membri del  
gruppo a scelta, dovrete recarvi a Narshe, a casa di Arvis, tramite il castello  
di Figaro. Da questo punto in poi è possibile equipaggiare l'Esper per ogni  
personaggio e ricevere punti magici alla fine di ogni battaglia.

|| Celes informa che la capitale dell'Impero si trova nel continente  
|| meridionale e non c'è modo di arrivare via mare perchè tutti i porti sono  
|| stati chiusi. Locke pensa che a Jidoor si potrebbe trovare una soluzione,  
|| vista la numerosa presenza di aristocratici in città.

Ora vicino all'ingresso della città è presente un fantasma, che vi spiegherà  
come utilizzare gli Esper. Uscite da Zozo e tornate a Jidoor.

=====

13) Jidoor: SCAMBIO DI PERSONA

=====

[@6E13]

OGGETTI

(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI

(nessuno)



NEMICI  
(nessuno)

BOSS  
(nessuno)

---

JIDOODR

---

Andate nella casa più a nord, la Villa di Owzer, e parlate con l'Impresario. Questi scambierà Celes per Maria, una nota cantante lirica. Recatevi verso l'uscita e troverete una lettera scritta dallo "Scommettitore vagabondo".

|| L'assistente dell'Impresario rivela l'identità dello "Scommettitore  
|| vagabondo": costui è il proprietario dell'unica aeronave esistente, SETZER,  
|| spasimante della cantante lirica Maria. Locke pensa che se fosse possibile  
|| utilizzare l'aeronave di Setzer, si potrebbe arrivare facilmente a  
|| destinazione.

Uscite da Jidoor e recatevi a sud, verso l'Teatro dell'opera.

=====

14) Teatro dell'opera: UNO SPETTACOLO MOVIMENTATO

=====

[@6E14]

OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI  
Goetia  
Ratto ligneo

BOSS  
Ultros [2°]

---

TEATRO DELL'OPERA

---

Qui troverete di nuovo l'Impresario.

|| Locke lo avvisa che Setzer è intenzionato a rapire Maria durante lo  
|| spettacolo. Il ragazzo vuole sfruttare il momento per catturarlo. Una cosa  
|| del genere però rovinerebbe lo spettacolo e perciò l'Impresario si oppone.  
|| Locke propone di lasciare che Setzer catturi Maria per poterlo seguire  
|| sull'aeronave. L'Impresario teme per l'incolumità di Maria e ritiene che  
|| questo piano sia solo follia. Locke propone di sfruttare la somiglianza di  
|| Celes con la cantante lirica per fare uno scambio di persona: Celes si farà  
|| rapire da Setzer e condurrà gli altri sull'aeronava, in questa maniera Maria  
|| sarà salva e il gruppo raggiungerà il proprio obiettivo. L'Impresario è  
|| d'accordo, ma ora è Celes ad opporsi: il suo orgoglio di ex generale non le  
|| permette di impersonare una cantante lirica. Tuttavia la ragazza si chiude  
|| nella stanza e prova a cantare, con risultati non proprio eccezionali.  
|| Di nascosto Ultros ha assistito alla scena: ha in serbo una sorpresa per il  
|| gruppo e per Setzer, perciò lascia cadere una lettera, che però viene  
|| ignorata da tutti.  
||  
|| L'Impresario ed i personaggi, tranne Celes ovviamente, si siedono in platea:  
|| lo spettacolo sta per cominciare.  
||  
|| "La guerra tra est ed ovest diventava ogni giorno più cruenta, e Draco, un  
|| soldato dell'ovest, pensava al suo amore, Maria. Draco è in scena ed intona  
|| il suo canto...

Ora comanderete Locke. Uscite dalla platea in basso a destra e recatevi nella stanza sulla destra dove troverete Celes.

|| Locke arrossisce nel vedere la ragazza con il vestito di scena. Celes gli  
|| chiede come mai lui sia sempre pronto in sua difesa, e Locke gli risponde  
|| che non permetterà più che la donna di cui è innamorato soffra.

Ora comanderete Celes. Leggete il copione sul tavolo:

<< Memorizzate le righe indicate dalle frecce. >>

[Scena 1]

--> "Oh, mio eroe, mio amato  
È questo il tempo dell'addio,  
Nonostante sussurri di amore eterno  
Risuonino ancora nel cuor mio?  
--> Se io son l'ombra, tu sei la luce  
Che tutto illumina dal cielo.  
In queste cupe ore, io ti invoco  
Affinchè tu sciolga il mio dilemma:  
Tu o lui, insomma?  
--> Dovrò forse rinunciare al sogno  
E piegarmi alla sua insistenza?  
Se solo tu fossi qui, se mi parlassi...  
Di te non posso più far senza.

(prendere i fiori, salire le scale e lanciaarli dall'alto della torre)

[Scena 2]

Ti sono grata, amore mio,  
Per la tua dolcezza e la tua grazia.  
Se mi perdo negli occhi tuoi puri,  
Saggi e gentili,  
Dimentico dubbi e paure!  
Non darti mai, mai pena  
Di quel che il fato riserva per noi,  
Sia ciò che sia, l'amore nostro  
Non tramonterà mai.  
Ti aspetterò... per sempre!

Poi entrate in scena!

<< Se sbagliate battuta, oppure perdetevi troppo tempo nel compiere le azioni,  
lo spettacolo verrà sospeso. Vi ritroverete nella Mappa del Mondo, fuori dal  
Teatro dell'opera. Il gioco termina se sbaglierete tre volte. >>

|| "Gli eserciti dell'ovest furono sconfitti e il castello di Maria venne  
|| occupato dalle milizie dell'est. Costretta a sposare Ralse, principe  
|| d'oriente, Maria continua a pensare a Draco tutte le notti, scrutando il  
|| cielo...

Dopo aver detto le battute esatte, parlate con Draco e ripetete i suoi  
movimenti. Draco scomparirà e appariranno i fiori. Prendeteli con il tasto A,  
salite le scale e lanciateli dall'alto della torre, dalla sporgenza a sinistra.

|| Arriva il Cancelliere: il principe Ralse cerca una compagna di ballo.  
|| Ormai il regno occidentale appartiene ad oriente.  
|| È in corso il gran ballo e Maria danza assieme a Ralse.

Ora comanderete Locke. Uscite dal camerino e raccogliete la lettera di Ultros.  
Tornate in platea e parlate con l'Impresario.

|| I superstiti dell'esercito occidentale hanno sferrato un attacco e lo

|| scontro avviene proprio nella sala da ballo. Draco entra in scena a bordo di  
|| un chocobo. Ralse e Draco si sfidano a duello per la mano di Maria.

||  
|| Intanto si scopre il piano di Ultros: la piovra è intenzionata a far cadere  
|| dall'alto un peso di quattro tonnellate su Celes.

Avete 5 minuti per raggiungerlo e fermarlo. Andate nella porta in alto a destra  
e parlate con il tecnico di scena. Premete la leva che si trova più a destra,  
uscite dalla stanza e recatevi alla porta in alto a sinistra. Entrate e vi  
ritroverete sulle assi di legno al di sopra del palcoscenico. Combattetevi contro  
i topi solo una volta per poterli aggiungere al Bestiario e, prima di  
raggiungere Ultros, spostate tutti i personaggi in seconda linea.

|| La piovra e i personaggi cadono sul palcoscenico provocando sconcerto tra  
|| gli attori ed il pubblico. Locke, per far continuare lo spettacolo, inizia  
|| ad improvvisare alcune battute e anche Ultros decide di fare la sua parte.

-----  
\*\*\* ULTROS \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 19	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 2550	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 500		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil -----: 2	---	

ATTACCHI

1. Caos liv.3:  
Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
  2. Inchiostro:  
Causa status Cecità
  3. Inno dei Kappa:  
Causa status Kappa a tutti i personaggi
  4. Megavolt:  
Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio
  5. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
  6. Tentacoli:  
Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi
- Magie:
7. Fuoco
  8. Parassita

Usate attacchi di elementi Fuoco o Fulmine e in pochi turni lo avrete battuto.  
-----

|| Un'altra sorpresa interrompe lo spettacolo: l'arrivo di Setzer che in  
|| pochissimo tempo rapisce Celes. L'Impresario ne approfitta per far sembrare  
|| il tutto l'ennesimo colpo di scena dello spettacolo.

||  
|| A bordo dell'aeronave intanto, Setzer chiude a chiave Celes in una stanza e  
|| lei ne approfitta per far entrare di nascosto i personaggi. Setzer irrompe  
|| nella stanza e si accorge dello scambio di persona. Lo scommettitore non è  
|| intenzionato però ad aiutare il gruppo.

---

BLACKJACK

---

Fatevi un giro dell'aeronave. Sulla destra è presente una persona che toglierà l'equipaggiamento ai personaggi che non sono nel gruppo, oppure a tutti. Andate nella stanza più a sud e troverete altre due persone: quella di sinistra ripristinerà tutti i PV e i PM del gruppo, mentre quella di destra potrà vendervi alcuni oggetti:

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500
Acqua santa	300
Coda di fenice	500
Panacea	1000
Lacrimogeno	300
Pietra TeleMoto	700
Tenda	1200

Tornate da Setzer e parlategli.

|| I personaggi cercano di convincere Setzer della pericolosità dell'Impero, || e anche i suoi affari in fondo ne stanno soffrendo. Setzer fa una proposta: || se Celes diverrà sua moglie, lui aiuterà il gruppo. Locke si oppone ma la || ragazza accetta ad una condizione: bisognerà decidere con il lancio di una || moneta. Se uscirà testa, Setzer aiuterà loro senza sposare Celes, se uscirà || croce Celes sposerà Setzer. Celes lancia la moneta e vince!! Setzer però si || accorge che la moneta è truccata: su entrambe i lati è presente la testa.

<< Se avete Sabin ed Edgar nel gruppo, il primo avrà un dubbio: non è che quella moneta truccata è la stessa usata da Edgar quando i due gemelli si giocarono la successione al trono di Figaro con il lancio della moneta? >>

|| Nonostante l'imbroglio, Setzer decide di aiutare comunque il gruppo. || Sfidare l'Impero vuol dire mettere in gioco la propria vita, e per uno || scommettitore nato come lui non c'è niente di più emozionante. ||

|| Sul ponte del Blackjack Locke propone di recarsi direttamente a Vector, || ma di atterrare non troppo lontano dalla capitale per evitare di essere || scoperti. L'aeronave si dirige verso il continente a sud, dove si staglia || l'enorme castello imperiale.

Vi ritroverete nella Mappa del Mondo. Andate a ovest per entrare ad Albrook.

=====  
15) Albrook: PREPARATIVI

[@6E15]

=====  
OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
Elisir  
Etere  
Granpozione

NEMICI  
Don  
Drago fossile

BOSS  
(nessuno)

Gallodrago  
Insetto  
Joker  
Megabblindato  
Protoblindato  
Sergente  
Viverna  
Wyrm campestre

---

ALBROOK

---

Oggetti nascosti:

- Elisir (orologio nel negozio di Accessori/Pub)
- Etere (vaso nel negozio di Armi)
- Granpozione (barile accanto alla Locanda)

Informazioni di rilievo ottenute:

- Ad est è stato costruito un posto di controllo da parte dell'Impero per proteggere qualcosa di importante
- Durante la Guerra dei Magi esistevano una spada chiamata Ultima ed un terribile mostro con lo stesso nome

Locanda: 300 Guil

Negozio di Medicine:

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500
Collirio	50
Panacea	1000
Acqua santa	300
Coda di fenice	500
Tenda	1200
Pietra TeleMoto	700

Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Kikuichimonji	1200
Artigli tossici	2500
Aguzzina	3000
Sakura	3200
Shuriken	30
Testo di fuoco	500
Testo d'acqua	500
Testo di tuono	400

Negozio di Accessori:

NOME	COSTO
Occhiali argentei	500
Anello della pace	3000
Orecchino	5000
Occhio di lince	3000
Anello Reflex	6000
Amuleto	5000

Negozio di Protezioni:

NOME	COSTO
Fascia torta	1600
Mitra del saggio	3000
Corazza di mithril	1200
Completo ninja	1100
Vestito bianco	2200

Uscite dalla città e recatevi a nord, evitando per ora di entrare in Vector e arrivate a Tzen.

---

TZEN

---

Informazioni di rilievo ottenute:

- L'Impero possiede un'arma potentissima chiamata Guardiano

•In una grotta ad oriente è presente un immenso portale

Locanda: 350 Guil

Negozio di Medicine:

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500
Collirio	50
Ciliegia verde	150
Fumo dell'eco	120
Acqua santa	300
Coda di fenice	500
Tenda	1200

Negozio di Protezioni:

NOME	COSTO
Mitra del saggio	3000
Elmo di mithril	2000
Corazza di mithril	1200
Completo ninja	1100
Vestito bianco	2200

Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Pugnale d'aria	950
Lama lunare	2500
Aguzzina	3000
Boomerang	4500

Negozio di Accessori:

NOME	COSTO
Orecchino	5000
Sandali d'Ermete	7000
Cintura nera	5000
Amuleto	5000

A sud-ovest invece troverete la città di Maranda.

MARANDA

Oggetti nascosti:

- Acqua santa (scatolone più in basso, a sud est)
- Panacea (scatolone più in basso, ad ovest)

Informazioni di rilievo ottenute:

- La ragazza dell'uomo ferito a cui avete spedito le lettere vive a Maranda

Locanda: 200 Guil

Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Lancia di mithril	800
Tridente	1700
Artigli tossici	2500
Aguzzina	3000
Boomerang	4500

Negozio di Protezioni:

NOME	COSTO
Mitra del saggio	3000
Berretto verde	3000
Elmo di mithril	2000
Corazza di mithril	1200
Cotta di mithril	3500

Poi, nella Mappa del Mondo, recatevi ad est ed entrate nell'edificio con accanto il ponte.

Qui non c'è niente da fare però si trovano alcuni nemici: Sergente (soldato che cammina), Megablindato e Protoblindato (soldato a bordo del Blindato Magitek). Ogni volta che incontrate un soldato combatterete e, al termine della battaglia, vi ritroverete fuori, nella Mappa del Mondo.

Quando siete pronti recatevi a Vector, al centro del continente.

=====  
16) Vector: LA CAPITALE [06E16]  
=====

OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI

Belzecu

Cavalier Cipolla

Guardia

Guardiano B

Protoblindato

Sergente

BOSS  
(nessuno)

-----  
VECTOR  
-----

Informazioni di rilievo ottenute:

- Cid è un professore dell'Istituto Magitek in grado di infondere la magia nelle persone.

Negozio di Protezioni:		Negozio di Armi:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Fascia torta	1600	Kikuichimonji	1200
Mitra del saggio	3000	Artigli tossici	2500
Corazza di mithril	1200	Aguzzina	3000
Completo ninja	1100	Sakura	3200
Vestito bianco	2200		

Non andate a riposarvi nella Locanda, o il gestore vi ruberà 1000 Guil per notte. Non salite le scale perchè verrete scoperti dalle guardie (Sergenti e Belzecu) o dai soldati a bordo dei Blindati Magitek (Cavalier Cipolla e Protoblindato). Al termine della battaglia, vi ritroverete all'ingresso della città. Nel caso in cui riusciste a non farvi scoprire, nel palazzo interverrà il Guardiano che non potrete sconfiggere in alcun modo.

Entrate nella minuscola casa e parlate con l'uomo che vi è dentro.

Rispondete di no e, dopo una piccola battaglia contro due Guardie, l'uomo vi curerà sia i PV che i PM.

Andate sulla destra e troverete un uomo nascosto tra le casse, parlategli e lui si offrirà di aiutarvi ad entrare nella Fabbrica Magitek. Mentre lui intrattiene le guardie, salite sulla cassa e poi sulle travi.

Una volta superati i soldati proseguite verso l'alto.

=====  
17) Fabbrica Magitek: INDUSTRIA E MAGIA

[06E17]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Brando gelum	Armatura d'oro
Etere	Elmo d'oro
Extrapozione	
Lama focum	
Lama fragacea	
Mantello di Zefiro	
Panacea	
Scudo d'oro	
Spada tonum	
Stivali di drago	
Tenda	
[Esper] Bismarck	
[Esper] Carbuncle	
[Esper] Catoblepas	
[Esper] Ifrit	
[Esper] Lares	
[Esper] Maduin	
[Esper] Shiva	
[Esper] Unicornio	

NEMICI	BOSS
Belzecu	Ifrit
Budino	Numero 024
Cavalier Cipolla	Numero 128: Corpo
Domatore	Numero 128: Lama destra
Generale	Numero 128: Lama sinistra
Il Distruttore	Shiva
Lenerja	
Protblindato	
Sergente	
Stradista magnus Rosso	
Stradista magnus Viola	

---

#### FABBRICA MAGITEK

---

Scendete le rampe di scale e vi ritroverete in una grande stanza. Entrate nel tubo sulla sinistra e continuate ad andare a sinistra fino a cadere su una piattaforma dove è presente uno scrigno con una Lama focum. Per tornare indietro utilizzate il gancio mobile. Da qui entrate nel tubo di destra e aprite lo scrigno trovandoci un Etere. Ora entrate nel tubo di sinistra e scenderete verso il basso.

Nello scrigno è presente un'Extrapozione. Salite sui rulli a destra e nello scrigno troverete una Spada tonum, mentre nello scrigno in basso una Panacea. Ora salite sui rulli in basso a sinistra.

Andate in basso a sinistra e nello scrigno troverete gli Stivali di drago. Salite sulle scale vicine, andate verso l'alto, entrate nella porta e nello scrigno troverete uno Scudo d'oro. Tornate indietro ed andate verso il basso, entrando nella porta a destra.

Andate in basso a destra, uscite dalla porta in basso e nello scrigno troverete un Elmo d'oro. Rientrate, andate verso destra e troverete un'altra porta da cui uscire. Qui troverete un'Armatura d'oro in uno scrigno sulla sinistra, non visibile. Uscite, salite sulle scale e nello scrigno troverete una Tenda.

Tornate nello stanzone precedente e recatevi nell'angolo in alto a destra dove



sono presenti molte casse. Tra di esse c'è un'apertura nel muro che conduce in un tubo. Proseguite verso il basso e troverete una stanza contenente due scrigni: un Brando gelum ed un Mantello di Zefiro. Tornate nel tubo ed andate verso il basso sino a precipitare.

Vi ritroverete nello stanzone: salite sui rulli in alto a destra. Andate verso il basso e troverete Kefka.

|| Il mago di corte afferra due Esper ormai privi di forze e li lancia sui  
|| rulli. Il suo obiettivo è quello di catturare molti più Esper ed infine  
|| resuscitare la Triade della discordia.

Andate verso il basso e salite pure voi sugli stessi rulli. Qui troverete i due Esper di prima. Nella porta di sinistra troverete un Punto di Salvataggio. Prima di recarvi dagli Esper, camminate per la stanza sino ad affrontare il mostro Budino. Poi parlate con quello di sinistra e vi attaccheranno.

-----  
\*\*\* SHIVA \*\*\*

Livello -: 21	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3000	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 500		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Immune agli altri elementi
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Tormenta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

2. Bufera
3. Buferara
4. Reflex

\*\*\* IFRIT \*\*\*

Livello -: 21	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3300	---	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 600		•Debole al Gelo
Exp -----: 0	OTTENERE	•Immune agli altri elementi
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi

Magie

2. Fuoca
3. Fuoco
4. Fuocoga

Usate di continuo l'abilità Rune di Celes per rendere innocui la maggior parte degli attacchi dei boss. Poi utilizzate attacchi di elemento Gelo contro Ifrit e di elemento Fuoco contro Shiva. Alla fine della battaglia i due Esper riconoscono il potere di Ramuh.

-----  
Parlate con Ifrit ed i due Esper si trasformeranno in Magiliti, raccoglietele per ottenere gli Esper Ifrit e Shiva.

<< Questa è l'unica zona dove trovare il mostro Budino. >>

Entrate nella porta di destra, salite le scale e seguite il corridoio.

---

ISTITUTO DI RICERCA MAGITEK

---

Nella stanza piena di celle sperimentali, andate nella rientranza in basso a sinistra e troverete una Lama fragacea, in uno scrigno non visibile. Andate in alto a sinistra e troverete un mostro che vi sbarrerà la strada.

-----  
\*\*\* NUMERO 024 \*\*\*

Livello -: 24	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 4777	•Spada Emorys	(variabili)
PM -----: 777	•Spada runica	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Brando gelum	
	•Lama focum	

ATTACCHI

1. Boom sonico:  
Dimezza i PV di un personaggio
2. Cambio barriera:  
Cambia gli attributi elementali del boss
3. Colpo di vento:  
Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
4. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
5. Insolazione:  
Ripristina parte dei PV del boss
6. Lepre artica:  
Ripristina completamente i PV del boss
7. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
8. Palla infuocata:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
9. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
10. Polarità inversa:  
Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa
11. Smottamento:  
Causa gravi danni di elemento Terra a un personaggio
12. Traboccamento:  
Causa status Chaos

Magie:

- |              |              |           |
|--------------|--------------|-----------|
| 13. Bufera   | 16. Energira | 19. Scan  |
| 14. Buferara | 17. Fuoco    | 20. Tuono |
| 15. Energia  | 18. Fuoca    | 21. Tuona |

Usate solo attacchi fisici per batterlo in pochi turni, e sfruttate l'abilità Rune di Celes per renderlo praticamente inoffensivo.

---

Rimuovete tutto l'equipaggiamento a Celes prima di proseguire.

Nella stanza successiva troverete sei Esper rinchiusi nelle celle. Andate in fondo alla stanza e premete il pulsante rosso.

|| Gli Esper decidono di donare il loro potere al gruppo e si trasformeranno in  
|| Magiliti. Appare Cid, il capo ingegnere, che analizzerà questa strana  
|| abilità degli Esper di donare i loro poteri sotto forma di pietre, una volta  
|| deceduti. Il potere delle Magiliti è centinaia di volte superiore a quello  
|| ottenuto assorbendo la magia direttamente dagli Esper. Cid chiede a Celes se  
|| sia vero il fatto che lei si è infiltrata tra i ribelli come spia,  
|| suscitando così lo stupore di Locke. Anche Kefka entra in scena e ordina a  
|| Celes di consegnargli tutte le Magiliti. Intervergono due Blindati Magitek  
|| che mettono fuori gioco i personaggi. Però Celes, per dimostrare la sua  
|| lealtà a Locke, usa la magia e scompare assieme a Kefka e ai Blindati  
|| Magitek. Lo scossone però ha fatto rifluire il flusso energetico  
|| danneggiando gravemente la fabbrica: bisogna fuggire.

Intanto avete ricevuto gli Esper Bismarck, Carbuncle, Catoblepas, Lares, Maduin e Unicornio. Seguite Cid per trovare una via di fuga.

|| Durante la discesa, Cid si rende conto di aver agito impulsivamente sotto le  
|| minacce di Kefka. Forse parlando con l'Imperatore si potrebbe mettere fine  
|| a questa folle guerra.

Troverete un Punto di Salvataggio e un carrello. Parlate con Cid e lui vi farà scappare. Mentre siete nel carrello non potete accedere al Menù Principale, nè scegliere i binari da percorrere. Durante la fuga sarete attaccati dagli Stradisti magnus Viola e Rossi. Dopo cinque scontri affronterete il boss, composto da tre parti.

---

\*\*\* NUMERO 128: CORPO \*\*\*

Livello -: 23	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3276	•Kazekiri	•Assorbe il Gelo
PM -----: 810		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Tenda	

#### ATTACCHI

1. Botto: Causa morte immediata a un personaggio
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Emorragia: Assorbe PV da un personaggio
4. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
5. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Rete: Causa status Stop a un personaggio

#### Magie:

7. Andante
8. Bufera

#### Altro:

9. Può rigenerare la Lama destra e la Lama sinistra

\*\*\* NUMERO 128: LAMA DESTRA \*\*\*

Livello -: 21	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 400	•Tenda	•Assorbe il Gelo
PM -----: 150		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

Stocco: Causa danni fisici

\*\*\* NUMERO 128: LAMA SINISTRA \*\*\*

Livello -: 22	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 700	•Etere	•Assorbe il Gelo
PM -----: 470		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Fendente: Causa danni fisici
2. Shamshir: Dimezza i PV di un personaggio

I due arti possono essere rigenerati dal Corpo una volta eliminati, perciò ignorateli ed attaccate il Corpo. Rubate il Kazekiri prima di dare il colpo finale al boss.

-----  
Una volta fuori dalla Fabbrica Magitek vi ritroverete a Vector.

=====

18) Vector: FUGA VOLANTE	[@6E18]
--------------------------	---------

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
(nessuno)	(nessuno)

NEMICI	BOSS
Cavalier Cipolla	Gru Destra
Domatore	Gru Sinistra
Inseguitore	
Sergente	

-----  
VECTOR  
-----

Mentre fuggite potreste trovare dei nemici. In alto è presente un Punto di Salvataggio. Uscendo dalla città troverete Setzer ad aspettarvi. Intanto Kefka non rimane con le mani in mano e vi fa attaccare dalle Gru.

-----  
\*\*\* GRU DESTRA \*\*\*

Livello -: 24	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 2300	•Granpozione	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 447	•Indebolente	•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fulmine
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
2. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi

3. Palla demolitrice: Causa danni fisici

Magie:

- 4. Fuoca
- 5. Fuoco
- 6. Fuocoga
- 7. Tuona

\*\*\* GRU SINISTRA \*\*\*

Livello -: 23	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 1800	•Scarica sonora	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 447		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

- 1. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
- 2. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
- 3. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
- 4. Palla demolitrice: Causa danni fisici

Magie:

- 5. Fuoca
- 6. Tuona
- 7. Tuono

Durante la battaglia si potrà utilizzare Setzer. Lo scontro sarà un attacco da entrambi i lati. Man mano che passa il tempo i due boss si caricheranno rispettivamente con il "Livello di elettrificazione" e con "Reazione termica" lanciando l'un sull'altro le magie Fuoca e Tuona. Quando il potenziamento arriva al livello 3, i due boss useranno rispettivamente gli attacchi Fuocoga e Gigavolt. Non date loro la possibilità di caricarsi eliminando prima la Gru Sinistra, più debole, e poi concentratevi su quella Destra.

-----

|| Il Blackjack vola via da Vector per recarsi a Zozo.

||  
|| Zozo. Il gruppo raggiunge Terra nella sua stanza. Locke usa su di lei le  
|| Magiliti raccolte e tra queste la ragazza riconoscerà quella di suo padre.  
|| Ora i suoi ricordi inizieranno a tornare: Terra è cresciuta nel mondo degli  
|| Esper.

=====  
19) Il mondo degli Esper: TANTO TEMPO FA [06E19]  
=====

Ora impersonerete l'Esper Maduin. Uscite dall'abitazione e andate verso nord fino a trovare una ragazza. Scegliete "La porto a casa con me". Poi parlate con la ragazza e questi si risveglierà.

|| La ragazza, di nome Madeline, era stanca di vivere nel mondo degli umani  
|| perciò era fuggita, ritrovandosi là dopo una tempesta. Tuttavia uomini ed  
|| Esper non possono convivere, allora Madeline capisce che deve tornare nel  
|| suo mondo.

Al vostro risveglio scoprirete, parlando con gli altri Esper, che Madeline è già andata via. Uscite dal villaggio da nord e la troverete in una grotta.

|| Maduin le offre di rimanere nel mondo degli Esper, anche se le due razze non  
|| sono fatte per convivere. "Se non lo proviamo sulla nostra stessa pelle come  
|| possiamo sapere se è la verità?". È la nascita di Terra.

||  
|| Due anni dopo. Un esercito irrompe nella terra degli Esper catturandoli.  
|| Gesthal, dopo aver decifrato degli antichi documenti, è riuscito a trovare  
|| il mondo degli Esper.

Parlate con l'Anziano.

|| L'unica maniera per salvare il villaggio è quella di creare un sigillo  
|| magico che dividerà per sempre i due mondi, e l'Anziano è l'unico in grado  
|| di farlo. Tuttavia potrebbe non sopravvivere allo sforzo, e senza di lui  
|| sarebbe impossibile rompere il sigillo.

Uscite dalla casa.

|| Il Lupo incolpa Madeline dell'accaduto, accusandola anche di essere stata  
|| lei a condurre l'esercito nel loro mondo. A sentire queste parole, Madeline  
|| scappa via con la piccola Terra.

Uscite dal villaggio.

|| Si sta alzando la tempesta che spazza via i soldati assieme a Gesthal.

Parlate con Madeline.

|| Maduin cerca di salvare Madeline dalla tempesta, ma Terra viene risucchiata  
|| seguita poi dai suoi genitori. Gestahl trova la bambina e, affascinato dal  
|| fatto che sia metà Esper e metà umana, decide di prenderla con sè.  
|| Madeline cerca di opporsi ma viene uccisa dall'Imperatore. E così la scena  
|| si chiude.

=====  
20) Zozo: UNA NUOVA VITA

[@6E20]  
=====

|| Terra reagisce con la Magilite di Maduin e torna umana. Adesso la ragazza è  
|| cosciente delle sue origini e della sua natura doppia. Ora però bisogna  
|| tornare a Narshe per controllare la situazione.

Da ora in poi potrete utilizzare sia l'aeronave che l'abilità "Trance" di  
Terra.

Prima di tornare a Narshe, sfruttate il Blackjack per raggiungere posti che  
prima erano inaccessibili per affrontare alcuni mostri che vi mancano nel  
Bestiario.

a. Andate nella zona ad ovest del Veldt, quella circondata dalle montagne e con  
una grande foresta. Qui potete trovare il mostro Granad (foresta).

b. Andate sull'isola ad est del Veldt. Qui troverete i mostri Briareus  
(pianura), Divoratore (pianura) e Chimera (foresta).

=====  
21) Narshe: ALLEANZA

[@6E21]  
=====

## OGGETTI

Forcina dorata

## OGGETTI NASCOSTI

(nessuno)

NARSHE

Una volta entrati, una guardia vi porterà da Banon.

|| La popolazione di Narshe si è finalmente decisa a combattere l'Impero,  
 || inoltre si sta studiando la possibilità di aprire il sigillo del mondo degli  
 || Esper, visto che le risorse a disposizione non sono sufficienti ad  
 || affrontare l'esercito di Gesthal. Banon spera che Terra faccia da tramite  
 || fra gli umani e gli Esper, per indurli a combattere assieme a loro contro  
 || l'Impero. Terra accetta. Il sigillo si trova ai confini orientali dei  
 || territori imperiali.

Fatevi un giro tra i negozi visto che sono cambiati gli Oggetti in vendita.

Informazioni di rilievo ottenute:

- il ladro Lupo solitario è stato visto in città

Negozio di Medicine:		Negozio di Protezioni:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Granpozione	300	Scudo d'oro	2500
Etere	1500	Mitra del saggio	3000
Coda di fenice	500	Berretto verde	3000
Ciliegia verde	150	Elmo di mithril	2000
Tenda	1200	Tiara	3000
Testo di fuoco	500	Elmo d'oro	4000
Testo d'acqua	500	Cotta di mithril	3500
Testo di tuono	500	Fascia della forza	5000
Negozio di Armi:		Negozio di Accessori:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Ferula tossica	1500	Orecchino	5000
Tridente	1700	Occhio di lince	3000
Boomerang	4500	Sandali d'Ermete	7000
Mazza ferrata	5000	Anello Reflex	6000
Hawkeye	6000	Cintura nera	5000
Sakura	3200		

Tornate nella casa dove erano presenti molti scrigni e troverete che il Lupo solitario, uno dei ladri imprigionati nel Castello di Figaro, ha scassinato lo scrigno chiuso e ne ha rubato il contenuto. Uscite dalla casa ed inseguite verso nord.

MINIERE DI NARSHE

Entrate nella caverna, andate a destra, prendete le scale che si trovano in basso, ed uscite da sinistra. Percorrete il ponte di legno, salite le scale ed entrate nell'altra caverna. Uscite da destra e andate verso l'alto.

---

RUPE DI NARSHE

---

Vi ritroverete nel campo innevato dove avete combattuto contro Kefka. Andate sempre verso l'alto, percorrete il ponte di legno e troverete che il Lupo solitario ha fatto prigioniero un moguri, MOG. Questi si libererà ma sia lui che il suo rapitore si trovano aggrappati alle rocce. Se salverete il bandito, questi vi darà una Forcina dorata; se salverete Mog, questi si unirà al gruppo.

<< Salvate Mog poichè di Forcine dorate se ne potranno avere più avanti, mentre avendo Mog nel gruppo nel Mondo in equilibrio potrete imparare facilmente la Danza "Armonia d'acqua", cosa possibile solo una volta nel Mondo di rovine. >>

Uscite da Narshe e con il Blackjack dirigetevi nel continente meridionale, verso il punto più ad est della Mappa.

---

22) Grotta al portale sigillato: LA ROTTURA DEL SIGILLO

---

[@6E22]

OGGETTI		OGGETTI NASCOSTI
Elisir		Ago dorato
Extrapozione		Testo d'acqua
Grandetere	[x3]	Testo invisibile
Guanto di Genji		
Jitte di Heiji		
Kazekiri		
Pezzo di Magilite	[x3]	
Stiletto sicario		
Tenda		
Ultima		

NEMICI	BOSS
Antares	(nessuno)
Cadavere	
Drago zombie	
Fuoricasta	
Il Provocatore	
Ninja	

---

POSTO DI CONTROLLO SUL PORTALE

---

Entrate nella località avendo Terra nel gruppo. Questa volta in giro non ci sarà nessuno. Salite sulle scale e procedete verso destra fino a ritrovarvi sulla Mappa del Mondo. Continuate ad andare a destra ed entrerete nella caverna.

---

GROTTA AL PORTALE SIGILLATO

---

Scendete le scale e nello scrigno troverete uno Stiletto sicario.

=== 1° piano seminterrato

Qui troverete un Kazekiri. Uscite da in basso a destra e arriverete ad una caverna piena di ponti di legno.

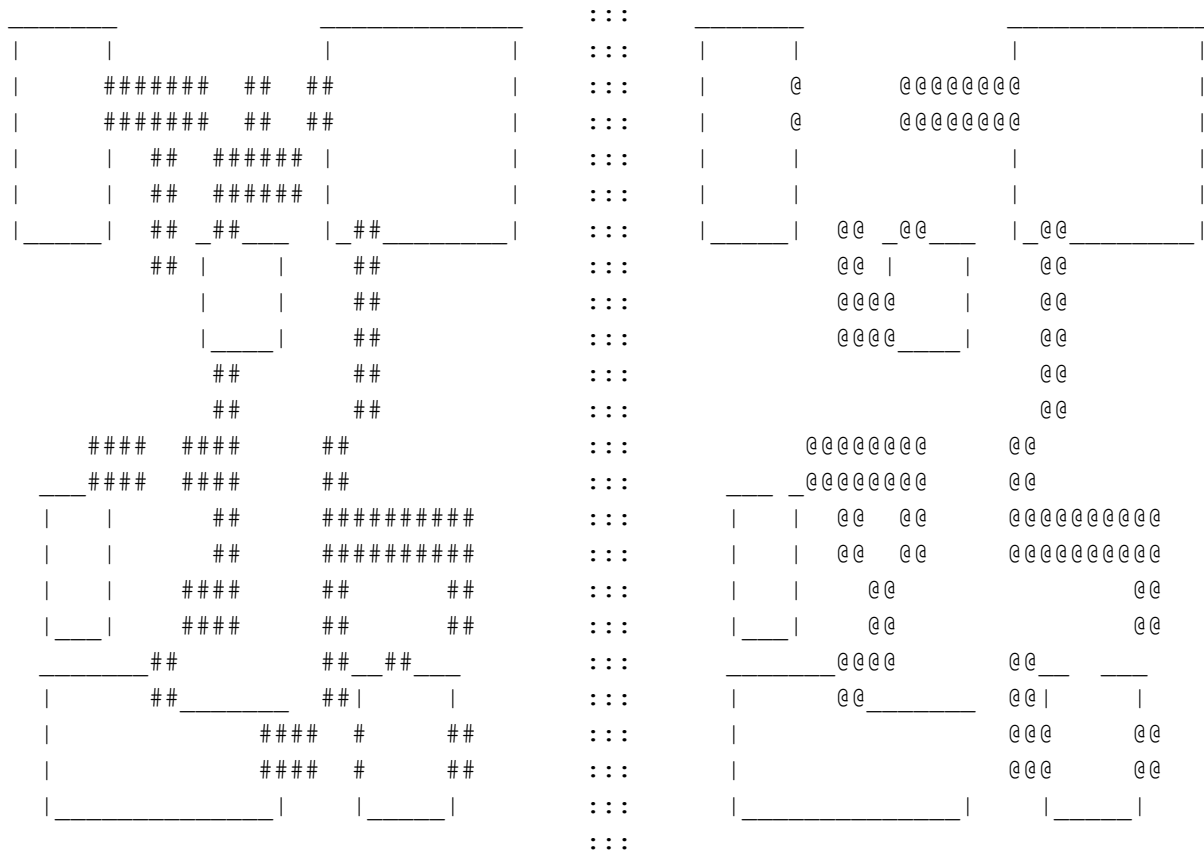


=== 2° piano seminterrato

Attenzione: i ponti scompaiono e ricompaiono. Se cadrete nella lava, ricomincerete dalla piattaforma di partenza, e i personaggi avranno perso alcuni PV.

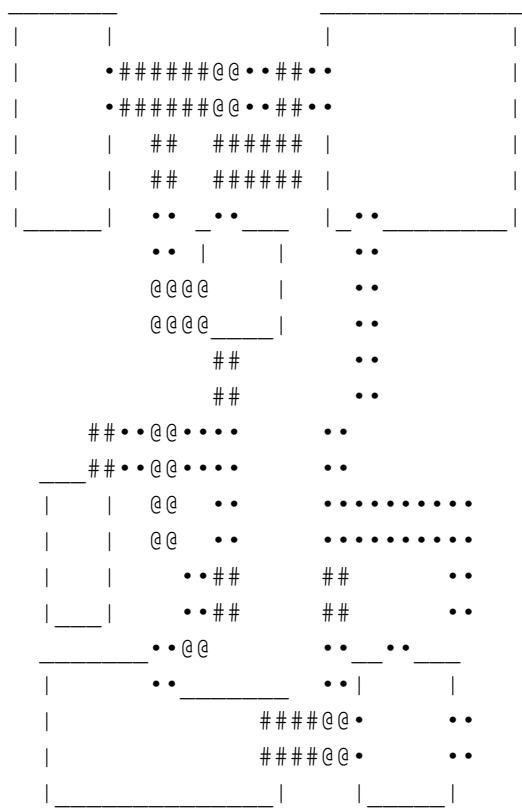
POSIZIONE 1

POSIZIONE 2



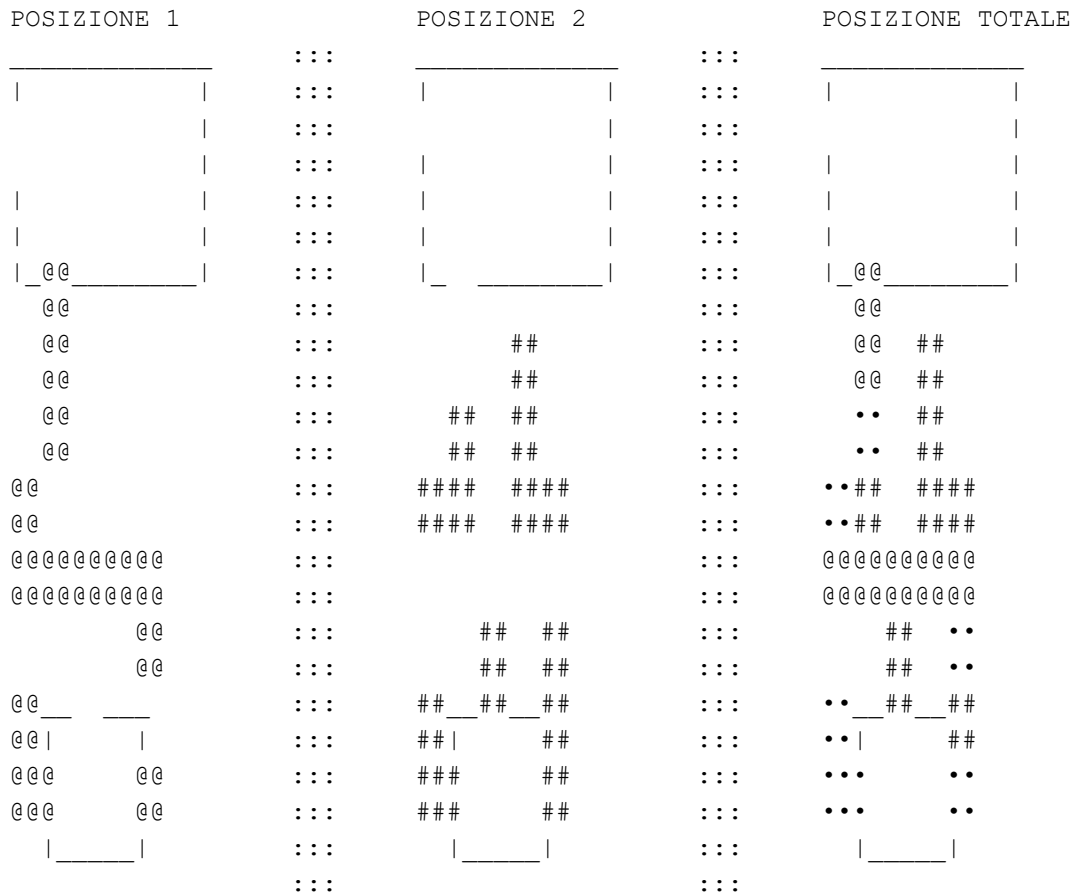
POSIZIONE TOTALE

(i puntini neri sono i posti che rimangono fissi)



I ponti della parte inferiore cambiano posizione in una maniera indipendente

da quelli superiori.



<< Cercate di posizionarvi sempre sui posti fissi e di avanzare o meno a seconda dei casi. >>

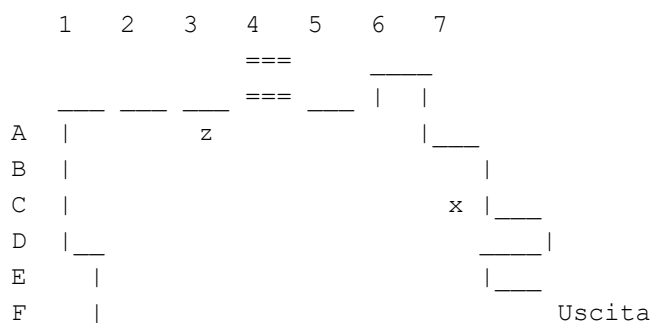
Nello scrigno in basso a sinistra troverete le Jitte di Heiji; in quello in alto a destra è presente un'Extrapozione. Uscite poi dalla porta in basso a destra.

=== 3° piano seminterrato

Seguite il sentiero di destra e troverete uno scrigno contenente un Grandetere. Tornate indietro e scendete le scale, passate attraverso la grotta e salite la rampa. Passando sul ponte di legno troverete un pulsante, spingetelo. Il ponte si romperà, prendete il sentiero di sinistra e vedrete che è apparso un collegamento che vi permette di raggiungere uno scrigno contenente un Guanto di Genji.

Tornate al punto dove siete caduti e prendete il sentiero di destra. Salite le scale e in alto troverete due pulsanti. Premendo il pulsante di destra affronterete un Ninja; premendo quello di sinistra si potrà accedere ad una stanza segreta contenente un Punto di Salvataggio e una Tenda.

Una volta fuori dalla stanza segreta, percorrete il ponte di legno, premete il pulsante e compariranno le scale. Nello spiazzo sono sotterrati alcuni tesori:



```

G  _|          x          |
H  |           |          |
I  |           |          |
L  |__  __  __  |          |
M  |           |          |

```

x = Ago dorato  
y = Testo d'acqua  
z = Testo invisibile

Scendetele, prendete il sentiero in basso a sinistra ed arriverete ad uno scrigno contenente un Grandetere. Dallo scrigno fate tre passi verso l'alto e troverete 293 Guil, poi entrate nella caverna sulla destra.

Il sentiero è nascosto, quindi andate in alto, a destra, in alto, a sinistra, in alto, a destra, in alto e infine a destra. Scendete le scale e nello scrigno troverete un Elisir. Andate verso destra, **NON TOCCATE I DUE PULSANTI**, prendete le scale ed andate verso il basso. In fondo a sinistra troverete un pulsante, premetelo ed aprirete una stanza segreta. Nel suo interno troverete quattro scrigni contenenti due Pezzi di Magilite, un Grandetere e la spada Ultima.

Una volta fuori, andate in fondo a destra e percorrete il ponte di legno. Andate verso l'alto e premete l'interruttore, poi andate sulla piattaforma a destra e premete l'altro interruttore. Salite le scale, andate verso sinistra e troverete uno scrigno.

Premete il pulsante al suo interno ("Aziono l'interruttore"), andate verso destra e in alto troverete uno scrigno contenente un Pezzo di Magilite. Uscite dalla caverna prendendo il sentiero in basso a destra.

Nella caverna successiva salite tutte scale e vi ritroverete al Portale.

|| Terra si avvicina alla porta che conduce al mondo degli Esper, ma Kefka  
|| appare sulla scena. Tutto è andato secondo le previsioni dell'Imperatore:  
|| consegnando la ragazza al gruppo, questi avrebbero aperto il Portale.  
|| Dopo un brevissimo combattimento la porta si apre. Terra, trasformatasi,  
|| chiede aiuto agli Esper. Alcuni di essi escono creando scompiglio e Kefka  
|| viene spazzato via. Terra ritorna in forma umana, intanto il Portale viene  
|| bloccato da una frana.

Tornate nell'ultima caverna visitata e troverete in basso una nuova porta che vi condurrà direttamente all'entrata della grotta.

Una volta tornati sulla Mappa del Mondo, tornate al Posto di controllo sul portale e uscite verso sinistra.

|| Gli Esper si stanno dirigendo tutti verso Vector, e attaccano pure il  
|| Blackjack facendolo precipitare.

Uscite fuori dall'aeronave e vi ritroverete nei pressi di Maranda. Andate a nord-est fino ad arrivare a Vector.

=====  
23) Vector: IL BANCHETTO IMPERIALE [06E23]  
=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Acqua santa	Ali angeliche
Etere	Anello angelico
Extrapozione	Anello Reflex

Forcina del vento	Armilla nemifuga
Orecchino vigile	Elisir [x2]
	Extrapozione
	Grandetere
	Lama focum
	Orecchino vigile
	Sandali d'Ermete
	Sonaglio

NEMICI	BOSS
Elite imperiale	(nessuno)
Megablindato	
Sergente	

---

#### VECTOR

---

La capitale dell'Impero è stata attaccata dagli Esper, e per la città ora girano anche membri della Resistenza e guardie di Narshe. Andate verso nord fino a trovare Banon ed Arvis.

---

#### PALAZZO IMPERIALE

---

Una volta entrati nel castello imperiale, un servo vi accompagnerà da Gesthal. Parlando coi soldati scoprirete che Kefka è stato imprigionato per i crimini commessi.

|| L'Imperatore ha deciso di interrompere la guerra: gli Esper sono venuti in soccorso dei propri amici e, trovatili morti, hanno distrutto tutta la città. Il potere degli Esper è troppo grande per poter essere controllato e bisognerebbe trovare un modo per calmare la loro furia. Gesthal poi si allontana dicendo di continuare questo discorso durante la cena. Cid chiede al gruppo di convincere il maggior numero possibile di soldati dicendo loro che la guerra è finita.

Avete 4 minuti di tempo per farlo.

<< Equipaggiatevi con le Scarpe agili per camminare più velocemente e non perdetevi tempo ad aprire gli scrigni. >>

In totale i soldati sono 24. Ogni soldato con cui parlerete vi farà guadagnare 1 punto, ogni soldato che sconfiggerete ve ne farà guadagnare 5. Questi punti serviranno più avanti.

Uscite dalla sala del trono e parlate con i due soldati di guardia, e poi con i due soldati a bordo dei Blindati Magitek. Andate verso destra e salite la prima rampa di scale. Entrate nella biblioteca e parlate con il soldato ed il bibliotecario. Da qui entrate nella porta in basso a sinistra e parlate con il soldato. Tornate alle rampe di scale e salite in alto, entrate nella porta, seguite il percorso e vi ritroverete all'aperto.

Parlate con il soldato a bordo del Blindato Magitek, e con i due sulla sinistra, poi salite le scale e parlate con i due soldati. Entrate nella porta e troverete un soldato. Parlategli e lui vi attaccherà.

Tornate all'aperto ed entrate nella porta in basso a sinistra. Parlate con il soldato e scendete le scale. Scendete una rampa di scale ed entrate nella porta. Parlate con tutti i soldati, uno di questi vi attaccherà. Entrate nella porta in alto e troverete un altro soldato che vi attaccherà.

Tornate alle rampe di scale ed uscite seguendo verso il basso il tappeto rosso. Fuori troverete due soldati a bordo di Blindati Magitek, uno dei quali vi attaccherà, ed infine l'ultimo soldato a sinistra.

Scaduti i 4 minuti inizierà il banchetto durante il quale discuterete con l'Imperatore sul da farsi. Ogni risposta vale una certa quantità di punti.

"Finalmente siamo tutti qui, amici, per cenare insieme. Propongo un brindisi!

A che cosa vogliamo brindare?"

[5 punti] •Alla madrepatria

[2 punti] •All'Impero

[1 punto] •Alla Resistenza

"Come forse sapete, ho incarcerato Kefka per il suo vile avvelenamento di Doma. Quale pensate debba essere la sua pena?"

[5 punti] •L'ergastolo

[3 punti] •La pena di morte

[1 punto] •Dobbiamo perdonarlo

"Sono terribilmente dispiaciuto per i fatti di Doma. Nessuno poteva immaginare che Kefka avrebbe usato del veleno."

[5 punti] •Gli eventi di Doma sono imperdonabili

[3 punti] •Vogliamo di nuovo delle scuse!

[1 punto] •Quel che è fatto è fatto

"Inoltre, per quanto riguardo la generalessa Celes..."

[5 punti] •Celes è una di noi!

[3 punti] •Spia o no, ci fidiamo di lei

[1 punto] •Era una spia dell'Impero?

"Volevate chiedermi qualcos'altro?"

(Alla fine di ogni domanda chiedete di poterne fare un'altra. Non fate due volte la stessa domanda o perderete 10 punti. Chiedete in ordine:

[2 punti] •Perchè hai causato la guerra?

[2 punti] •Perchè ora vuoi la pace?

[2 punti] •Perchè dovevamo parlare coi soldati? )

Dopo aver chiesto tutte e tre le alternative, si parlerà degli Esper.

"Gli Esper fuoriusciti dal portale hanno decimato le forze imperiali. Gli Esper sono troppo potenti... Se non facciamo qualcosa, distruggeranno il mondo intero!"

[5 punti] •Si, hanno esagerato...

[2 punti] •Sei stato tu a causare la loro reazione!

"Peraltro... qual era la prima domanda che mi avete posto poco fa?"

(Si riferisce alle tre domande da 2 punti: rispondete con quella che avete fatto per prima per ottenere 5 punti. Nel caso della guida:

"Perchè hai causato la guerra?" )

<< Ora Cid chiederà di fare una pausa, scegliete "Andiamo a riposare". >>

Parlate con i commensali e loro vorranno mettere alla prova la vostra forza. Avete due minuti per sconfiggere 3 Elite imperiali, ottenendo così 5 punti. Dopo la battaglia tornate a sedervi.

"C'è nessuna delle mie dichiarazioni che volete sia messa agli atti?"

[5 punti] •Si, dichiara che la guerra è finita

[3 punti] •Si, dichiara che vuoi la pace

[1 punto] •Si, chiedi scusa

"Vi imbarchereste sulla nave merci?"

[3 punti] •Si

[0 punti] •No

|| Il generale Leo viene incaricato da Gesthal di accompagnare il gruppo.  
|| La cena è conclusa. Locke decide di accompagnare Terra nella sua missione da  
|| ambasciatrice, mentre gli altri decidono di rimanere nella capitale per  
|| controllare la situazione.

Alla fine del banchetto avrete solo Terra e Locke nel gruppo. Uscite dal salone e dalla sala del trono. Nel corridoio un servo vi premierà a seconda del punteggio ottenuto.

=== PUNTEGGIO TOTALE ===

24 soldati convinti x1 punto = 24 punti

4 soldati sconfitti x5 punti = 20 punti

tutte le risposte migliori = 39 punti

prima domanda fatta = 5 punti

Elite imperiali sconfitti = 5 punti

TOTALE 93 punti

=== FASCE DI PUNTEGGIO ===

da 93 a 90 punti ---> A, B, C, D, E

da 89 a 77 punti ---> A, B, C, D

da 76 a 67 punti ---> A, B, C

da 66 a 50 punti ---> A, B

da 49 punti in giù -> A

=== PREMI ===

A: La liberazione di Figaro sud

B: La liberazione del regno di Doma

C: L'apertura dell'armeria presso il Posto di controllo sul portale

D: un Sonaglio

E: un'Armilla nemifuga

Uscite dal corridoio, andate a sinistra ed entrate nella porta. Troverete due scrigni contenenti un Orecchino vigile ed un'Extrapozione. Tornate alle scale, salite una rampa, entrate nella porta e tornerete nel dormitorio dei soldati. Qui troverete uno scrigno contenente un Etere. Tornate alle scale e recatevi nella zona destra, entrate nella prima porta per vedere Kefka in cella. Poi uscite, salite una rampa di scale ed entrate nella porta.

Nella biblioteca troverete uno scrigno contenente una Forcina del vento e nella stanza in basso a sinistra un'Acqua santa. Uscite da Vector e recatevi ad est, verso il Posto di controllo sul portale.

---

POSTO DI CONTROLLO SUL PORTALE

---

Entrate nell'edificio e scendete le scale. Se avrete completato il banchetto come indicato, la porta sarà aperta e troverete molti scrigni da aprire. Otterrete: le Ali angeliche, un Anello angelico, un Anello Reflex, un Elisir, un'Extrapozione, un Grandetere, una Lama focum, un Orecchino vigile, i Sandali d'Ermete, 8000 Guil, 13000 Guil e 20000 Guil. C'è un Elisir nell'angolo in basso a destra e una Lama focum esaminando la stufa. Uscite dalla località e tornate nei pressi di Maranda dove si trova il Blackjack.

---

BLACKJACK

---

Entrate nella sala motori per trovare Setzer e Cid.

|| L'ingegnere si propone di aiutare Setzer nella riparazione, e forse potrebbe  
|| migliorare le prestazioni dell'aeronave, alleggerendola un po' magari  
|| togliendo il casinò. Con questa miglioria il Blackjack potrebbe raddoppiare  
|| o addirittura triplicare la sua velocità! Per uno scommittitore come Setzer  
|| il casinò è sacro e non si tocca. Lui è molto legato alla sua aeronave ed un  
|| tempo il suo sogno era quello di costruire la più veloce in assoluto.  
|| Setzer era motivato da qualcuno, una donna, che pilotava il Falcon,  
|| la migliore aeronave mai costruita. Ma un giorno lei sparì assieme alla sua  
|| aeronave, il suo nome era Darill.

Uscite dal Blackjack e recatevi ad Albrook.

=====

24) Albrook: DI NUOVO INSIEME

=====

[@6E24]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
(nessuno)	Pietra TeleMoto
NEMICI	BOSS
(nessuno)	(nessuno)

---

ALBROOK

---

Oggetti nascosti:  
- Pietra TeleMoto (secondo scatolone vicino all'ingresso)

Andate al porto della città e parlate con il generale Leo. Al viaggio si uniranno anche un altro generale ed un uomo assoldato in città dallo stesso Leo: Celes e Shadow!! La ragazza però scappa via non appena Locke cerca di parlarle. Tornate alla Locanda e riposatevi.

|| Durante la notte Locke si alza dal letto e trova fuori dalla Locanda proprio  
|| Celes. Il ragazzo cerca delle spiegazioni, ma Celes si allontana senza dire  
|| nulla.

Tornate al porto e parlate con il generale Leo: si salpa verso l'Isola Crescente.

Ora impersonerete Terra. Parlate con Leo.

|| La ragazza non riesce a dormire. Ironia della sorte: prima l'Impero aveva

|| controllato lei ed i suoi pensieri, ed ora Terra si ritrova a lottare  
 || assieme ad esso per il bene comune. Leo conosceva la reale natura della  
 || ragazza e sapeva degli esperimenti condotti su di lei, tuttavia non ha fatto  
 || nulla: forse anche lui non è migliore di Kefka. Terra però è ancora confusa  
 || riguardo i sentimenti: lei, figlia di un Esper e di una donna, potrà davvero  
 || amare? Leo la rincuora dicendole che è ancora giovane e che verrà il tempo  
 || in cui capirà.  
 || Arriva Shadow sul ponte poichè preferisce dormire all'aperto, guardando il  
 || cielo stellato. Il ninja ha sentito ciò che si sono detti Terra e Leo però  
 || non può aiutarla: la ragazza deve trovare da sola questo genere di risposte.  
 || Come ultimo consiglio Shadow le dice che non tutte le persone danno ascolto  
 || alle proprie emozioni. Terra poi torna a dormire.  
 || Fa la sua comparsa sul ponte Locke, che soffre di mal di mare!

La mattina dopo parlate con Leo e Locke e sbarcherete sull'Isola Crescente.  
 Il gruppo ora è formato da Locke, Terra e Shadow. Dirigetevi a nord-est e  
 giungerete a Thamasa.

=====

25) Thamasa: GLI ULTIMI DISCENDENTI

=====

[@6E25]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Ferula focum	Ago dorato
Ferula gelum	Anello del ricordo
	Ciliegia verde
	Coda di fenice
	Collirio
	Fumo dell'eco
NEMICI	BOSS
Pallone	Mangiafiamme

-----

THAMASA

-----

Fatevi un giro tra i negozi.

Locanda: 1500 Guil (poi sarà 1 Guil)

Negozi di Medicine:

Negozi di Armi:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Pozione	50	Asta di mithril	500
Granpozione	300	Ferula focum	3000
Etere	1500	Ferula gelum	3000
Panacea	1000	Ferula tonum	3000
Pietra TeleMoto	700	Mazza ferrata	5000
Acqua santa	300	Hawkeye	6000
Coda di fenice	500	Lancia pesante	10000
Tenda	1200	Dardi	10000

Negozi di Protezioni:

Negozi di Accessori:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Scudo d'oro	2500	Orecchino	5000



Maschera di tigre	2500	Occhio di lince	3000
Tiara	3000	Sandali d'Ermete	7000
Elmo d'oro	4000	Anello Reflex	6000
Velo misterioso	5500	Cintura nera	5000
Fascia della forza	5000	Stivali di drago	9000
Abito di Gaia	6000	Scarpe agili	1500
Armatura d'oro	10000	-----	

Oggetti nascosti:

- Ago dorato (barile in basso accanto al negozio di Accessori)
- Anello del ricordo (scrigno nascosto accanto al tavolo del piano superiore, nella casa di Strago)
- Ciliegia verde (barile accanto alla casa a nord)
- Coda di fenice (barile più in alto accanto alla Locanda)
- Collirio (barile centrale accanto al negozio di Medicine)
- Fumo dell'eco (barile più in alto accanto alla casa a nord ovest)

Informazioni di rilievo ottenute:

- gli abitanti non sanno cosa siano gli Esper o la magia

Andate dietro la casa custodita dal bambino e ne troverete un altro in grado di lanciare la magia Fuoco per poi scappare da voi. Andate dietro la casa in alto a destra e troverete un'altra persona usare la magia per poi cambiare discorso una volta scoperta.

Ora entrate nella casa in alto a destra e troverete un signore anziano ad attendervi, STRAGO.

|| Pare che anche lui non sappia nulla di Esper. Arriva la sua nipote, RELM, || che farà scoprire l'inganno del nonno. Strago cerca di zittirla e Relm si || avvicina ad Interceptor, che la seguirà in camera sua lasciando Strago solo || col gruppo. Pur sospettando di qualcosa, Locke e gli altri decidono di || lasciare Strago e di indagare nei dintorni.

Andate alla Locanda, togliete a Shadow tutto l'equipaggiamento, e riposatevi.

|| Durante la notte Strago corre a svegliare Locke per avere il suo aiuto: || Relm si trova in una casa dove è appena scoppiato un incendio. Locke e Terra || corrono subito in aiuto, mentre Shadow non sembra intenzionato a farlo e || rimane nel letto, accorgendosi però della mancanza di Interceptor.

Recatevi sulla destra e troverete Strago e gli altri abitanti in stato di agitazione. Parlate con Strago.

|| Il vecchietto usa una magia per spegnere le fiamme, ma subito viene || rimproverato dal capovillaggio che gli ricorda che la magia è proibita. || Ma a Strago importa di più salvare la nipote che i divieti. I cittadini || allora si uniranno per lanciare insieme una grande magia per spegnere le || fiamme. Però l'incendio è troppo forte: bisognerà spegnerlo dall'interno.

---

CASA IN FIAMME

---

<< Equipaggiatevi con armi di elemento Gelo. >>

Se toccate le fiamme mobili combatterete contro i Palloni. Andate verso l'alto e seguite il corridoio. Quando arrivate alle due porte, entrando in quella di sinistra combatterete sempre contro i Palloni, in quella di destra troverete un altro corridoio. Al prossimo bivio, nella porta destra è presente uno scrigno

contenente un Ferula focum, in quella di sinistra un altro corridoio. Al terzo bivio, nella porta destra troverete uno scrigno contenente una Ferula gelum, in quella di sinistra un'altra stanza. Salite le scale ed arriverete ad un salone con una fiamma al centro, il boss Mangiafiamme che vi attaccherà insieme ad alcuni Palloni.

-----  
\*\*\* MANGIAFIAMME \*\*\*

Livello -: 26	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 8400	•Lama focum	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 480		•Debole al Gelo
Exp -----: 0	OTTENERE	•Immune agli altri elementi
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Bomblet: Evoca alcuni Palloni in battaglia
2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

Magie:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 3. Antimaga | 7. Fuocoga |
| 4. Egida    | 8. Fusione |
| 5. Fuoca    | 9. Reflex  |
| 6. Fuoco    |            |

Equipaggiatevi con il Brando gelum e la Ferula gelum. Usate solo attacchi fisici e magici di elemento Gelo come Bufera, Buferara e l'evocazione di Shiva. assieme all'Idrorespiro di Strago.

-----  
|| Strago non riesce a trovare la nipote, e più avanti trovano Interceptor che  
|| accudisce Relm, svenuta. Strago cerca di farla rinvenire ma accade qualcosa  
|| che metterà fuori combattimento tutti i personaggi. Rimane solo Interceptor  
|| a cercare di proteggerli dalle fiamme che avanzano. Ecco però arrivare  
|| Shadow che con un singolo attacco spegne le fiamme salvando così il gruppo.  
||  
|| La scena si sposta a casa di Strago dove Relm ha appena ripreso conoscenza.  
|| Ora il vecchietto spiegherà tutto: Thamasa è il villaggio dei Magi, coloro  
|| che avevano ottenuto poteri magici attraverso le Magiliti. Dopo la Guerra  
|| dei Magi, quest'ultimi furono vittime di persecuzioni e furono costretti a  
|| rifugiarsi lontano. I cittadini di Thamasa sono i loro discendenti ed hanno  
|| ereditato da loro i poteri magici. Come ringraziamento per aver salvato Relm  
|| Strago aiuterà il gruppo alla ricerca degli Esper. Anche Relm vuole essere  
|| di aiuto, ma il nonno si rifiuta categoricamente. Forse gli Esper si sono  
|| rifugiati sui monti ad ovest dove, secondo la leggenda, si trova un luogo  
|| sacro per gli Esper.

Uscite dalla casa di Strago e Shadow vi dirà che preferisce cercare gli Esper da solo. Uscite da Thamasa, e risalite le montagne da nord-ovest fino ad entrare nella caverna.

=====  
26) Grotte degli Esper: LE TRE STATUE

[@6E26]  
=====

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Asta curativa  
Chocomaschera  
Extrapozione  
Miciomaschera

(nessuno)

## NEMICI

Adamankary  
 Bonnacon  
 Grillo campestre  
 Guardiano B  
 Mandragora  
 Venobennu

## BOSS

Ultros [3°]

---

 GROTTE DEGLI ESPER
 

---

Una volta entrati, andate verso l'alto e nello scrigno troverete un'Asta curativa.

Le uscite di sinistra e quella superiore sono collegate tra di loro, quindi prendete l'uscita di destra. Seguite il percorso ed entrate nella prossima caverna.

Andate verso destra ed entrate nella seconda stanza. Andate verso il basso, ed esaminate le statue.

|| Strago riconosce in esse la Triade della discordia, obiettivo di Kefka.  
 || Queste sono le divinità leggendarie che hanno dato origine al potere che gli uomini chiamano magia. La Triade ha creato la magia e con essa gli Esper.  
 || Questi ultimi scolpirono le immagini delle divinità in un luogo sacro.  
 || Probabilmente è stata la magia sprigionata dalle statue a richiamare gli Esper in queste grotte. Strago narra che dopo la creazione degli Esper, le divinità si stancarono di combattere e si trasformarono in pietra: i loro corpi riposano al di là del Portale. Durante tutta la spiegazione Relm è stata nascosta in un angolo ad origliare.

Le iscrizioni sulle tre statue dicono:

"L'alba della magia... Tre divinità discesero dal cielo. Temendo l'uno i poteri dell'altro, scatenarono una guerra. I mortali coinvolti nel conflitto divennero Esper, e dovettero combattere come loro servi."

[Sinistra]

"Nella consapevolezza che il loro potere non generava altro che conflitto, gli dei decisero di rinunciare a sè stessi. Con l'ultimo soffio di magia, liberarono gli Esper, e infine si trasformarono in nuda pietra. Le ultime parole che pronunciarono agli Esper furono: Che il nostro sonno sia eterno."

[Destra]

"Per onorare gli dei, furono scolpite queste statue, nella speranza che i loro poteri non fossero mai più evocati. Le statue giacciono qui, come monito che le divinità scese dal cielo lasciano alle generazioni che verranno..."

[Centro]

Allontanatevi dalle statue e sarete attaccati ancora una volta da Ultros, intenzionato ad appropriarsi delle statue per conquistare la stima di Siegfried!

-----  
 \*\*\* ULTROS \*\*\* (3° scontro)

Livello -: 25	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 22000	•Cappa bianca	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 750		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil ----: 3	---	

ATTACCHI

1. Chicco di grandine: Causa danni per il 75% dei PV del personaggio
2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
3. Inchiostro: Causa status Cecità
4. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
5. Sassata: Attacco fisico che infligge anche lo status Caos
6. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

Magie:

7. Andante
10. Fuocoga
8. Buferaga
11. Tuonaga
9. Egida

Usate solo attacchi fisici e magici di elemento Fuoco come Fuoco, Fuoca e l'evocazione di Ifrit. Equipaggiatevi con la Lama focum e la Ferula focum.

|| Durante il combattimento appare Relm che chiede ad Ultros di posare per un  
|| suo quadro! Davanti al rifiuto della piovra, Relm cerca di lanciarsi da un  
|| dirupo, e Ultros, molto imbarazzato, accetta di fare da modello.

Quindi il combattimento proseguirà con Relm nel gruppo. Usate l'abilità Pittura di Relm, e se avrà successo, Ultros fuggirà dalla battaglia. Al termine dello scontro Relm sarà un personaggio controllabile.

-----  
Andate in alto a sinistra e nella stanza troverete un Punto di Salvataggio. Troverete a terra tre botole. Camminate su quella a destra, una volta caduti uscite fuori e nello scrigno troverete un'Extrapozione. Tornate indietro e saltate dal ponticello in basso a destra. Tornate nella stanza delle botole.

Camminate su quella in alto, una volta caduti uscite dall'alto e nello scrigno troverete una Chocomaschera. Tornate dentro, uscite da sinistra e nello scrigno è presente una Miciomaschera. Rientrate e saltate dal ponticello in basso a destra. Tornate nella stanza delle botole.

Camminate su quella a sinistra, una volta caduti uscite fuori dall'alto. Seguite il sentiero ed entrate nell'altra caverna. Andate verso il basso e troverete un Esper.

|| Relm cerca di avvicinarsi all'Esper ma viene respinta, intanto appariranno  
|| altri Esper. Locke consiglia a Strago di andare via con Relm mentre Terra  
|| cerca di negoziare con le creature. Gli Esper hanno distrutto la città  
|| soltanto perchè hanno perso il controllo sui loro poteri una volta aperto il  
|| Portale. Locke propone di tornare a Thamasa e di parlare con il generale Leo  
|| per trovare un accordo di pace tra gli Esper e l'Impero.  
|| A Thamasa, il dialogo tra gli Esper e l'Impero procede in maniera ottimale  
|| ma una sinistra risata interrompe le trattative. Kefka è libero, ed è  
|| intenzionato ad impossessarsi degli Esper usando la forza. I Blindati  
|| Magitek mettono fuori combattimento i personaggi e Leo, indignato, pretende  
|| spiegazioni. Kefka dice che sono ordini dell'Imperatore, e trasforma tre  
|| Esper in Magiliti.

---

THAMASA

---

Ora controllerete Leo. Non uscite dalla città perchè verrete attaccati dal Guardiano, che non potrete sconfiggere; parlate con Kefka.

|| Durante lo scontro Kefka scompare ed improvvisamente appare Gestahl che  
|| spiega le sue ragioni. L'intenzione dell'Imperatore è sempre stata quella di  
|| ottenere il maggior numero di Magiliti possibile. Tuttavia era solo

|| un'illusione di Kefka, che si scaglia addosso a Leo, uccidendolo.  
|| Intanto la frana che ostruiva il Portale viene rimossa e nuovi Esper escono  
|| dal loro mondo. Alcuni di essi si scagliano contro Kefka ma vengono  
|| trasformati in Magiliti.  
||  
|| Quando torna la calma, la scena si sposta sulla tomba del Generale Leo dove  
|| Terra depone una corona di fiori. Arriva Interceptor ferito e si pensa che  
|| oltre Leo, anche Shadow sia caduto per mano dell'Impero. Il resto del gruppo  
|| arriva a Thamasa: l'Imperatore è un bugiardo ed era tutta una trappola.  
|| Le doti di rubacuori di Edgar questa volta sono state utili ed hanno  
|| impedito di cadere vittima del piano di Gesthal. Strago e Relm entrano  
|| ufficialmente nel gruppo.

Entrate nel Blackjack.

---

## BLACKJACK

---

|| Setzer rivela che le truppe imperiali si stanno recando al Portale.  
|| Pare che l'Impero voglia impossessarsi della Triade.  
|| Intanto Kefka e Gestahl si trovano davanti al Portale. La loro intenzione è  
|| quella di entrare nel mondo degli Esper e di rubare le tre statue divine.  
|| Terra avverte qualcosa di strano sulla superficie: la zona del Portale si è  
|| staccata dalle altre divenendo così un'isola volante.  
|| Kefka e Gestahl si trovano su di essa ed hanno trovato la Triade.  
|| Strago dice che se le tre statue divine vengono spostate dal loro posto  
|| originale, l'equilibrio del mondo sarà in pericolo.

-----

## PRIMA DI ANDARE SUL CONTINENTE FLUTTUANTE

-----

Ci sono alcune cose da fare prima di raggiungere l'isola volante:

1. Andate all'asta di Jidoor ed acquistate le Magiliti di Golem e Zona Seeker, rispettivamente per 20000 e 10000 Guil. Non vi preoccupate se qualcuno le compra al posto vostro perchè potranno essere rimesse di nuovo all'asta. Può darsi che aspetterete qualche giro prima di trovarli. Per far ricominciare l'asta, uscite e rientrate nella città.
- PER MAGGIORI INFORMAZIONI SULL'ASTA VEDI LA SEZIONE 7 - ASTA DI JIDOOOR
2. Recatevi a Tzen. Andate nella parte nord-est della città e troverete una persona che cammina tra gli alberi. Parlategli e potrete acquistare per 3000 Guil la Magilite di Seraph.
3. Se al banchetto dell'Imperatore avete ottenuto la liberazione di Doma, tornateci e troverete alcuni scrigni. Entrate nel castello e prendete la porta a sinistra, poi entrate nella porta a sinistra e troverete un Grandetere. Esaminate l'orologio per trovare un Elisir. Uscite e nella porta a destra potrete riposarvi. Tornate nel salone centrale e prendete la porta in alto a destra, qui troverete un'Extrapozione. Uscite ed entrate nella porta di fronte alla precedente. Vi ritroverete all'aperto. Andate in basso a destra e troverete una porta. All'interno troverete un Coda di fenice e un Rosario.
4. Cercare un mostro per il Bestiario. Andate sull'isola triangolare a nord est del mondo. Qui troverete il mostro Bell'addormentato (pianura). Questi è invisibile. Usate la magia Stop per bloccarlo e attaccatelo con gli attacchi più potenti a disposizione. State attenti al suo attacco Meteora.

A questo punto del gioco dovrete avere nel Bestiario tutti i mostri da 1 a 103, il 112 e da 276 a 299.

5. Tornate a Thamasa con Strago nel gruppo e parlate con il signore vestito di rosso.

|| Costui è Gungho, vecchio amico di Strago e cacciatore di mostri. È tornato a Thamasa dopo molti anni. Da giovani entrambi diedero la caccia ad un mostro chiamato Hidon, ma alla fine Strago abbandonò l'impresa. Hidon vive sulla Rupe di Ebot, ma ormai la rupe è affondata.

## 6. ABILITÀ

STRAGO: Recatevi nel Veldt con Gau, Relm e Strago ed affrontate:

- Bandito o Pallone (Autodistruzione)  
Usate il rispettivo Furore per imparare questa Magia blù
- Bell'addormentato (Trasfusione)  
Usate il rispettivo Furore per imparare questa Magia blù
- Cavalier Cipolla (Roulette)  
Usate l'abilità Pittura di Relm per ottenere questa Magia blù
- Domatore (Caos liv.3, Fusione liv.4, Morte liv.5)  
Non lo attaccate sino a quando non userà queste tre tecniche, poi eliminatelo. Oppure usate il rispettivo Furore per imparare Caos liv.3
- Drago zombie (Rovina)  
Usate il rispettivo Furore per imparare questa Magia blù
- Goblin (Viavai)  
Infliggetegli lo status Caos e aspettate che usi questa tecnica
- Satellite (Cacofonia)  
Non lo attaccate sino a quando non userà la Cacofonia, poi eliminatelo
- Venobennu (Vento bianco)  
Non lo attaccate sino a quando non userà il Vento bianco, poi eliminatelo

MOG: Se avete ottenuto Mog nel gruppo, sarà possibile imparare la Danza Armonia d'acqua. Mettete Mog nel gruppo, andate a Nikeah con l'aeronave, tornate alle Cascate di Baren con un chocobo. Alla fine, ripercorrete la Via del serpente e combattendo imparerete la Danza e vi ritroverete a Nikeah. Non prendete la nave o rimarrete bloccati senza la possibilità di continuare l'avventura!! Dopodichè, sempre con il moguri, combattete nelle varie località (foreste, deserti, caverne ecc...) per imparare le rispettive Danze. A questo punto del gioco potrete ottenere tutte le Danze ad esclusione del Rondò della nevata.

GAU: Tornate con Gau nel Veldt per acquisire il maggior numero possibile di Furori.

7. Aumentate il livello dei personaggi ed imparate le magie.

Per gli Exp, recatevi nella caverna ad ovest di Thamasa e combattete contro gli Adamankary. Per le magie recatevi nel Veldt in modo tale da ottenere punti magici senza Exp.

Quando sarete pronti per proseguire nella storia, andate sui comandi dell'aeronave e scegliete "Vado al Continente fluttuante". Ora dovrete formare un gruppo di tre personaggi che andrà sull'isola volante.

=====

27) verso il Continente fluttuante: LA PIOVRA 4

=====

[@6E27]

OGGETTI

(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI

(nessuno)

NEMICI

Blindato aereo

Sputafuoco

BOSS

Contraerea: Bit

Contraerea: Corpo

Contraerea: Cannone laser

Contraerea: Vano missili

Tyfon [1°]

Ultros [4°]

-----

BLACKJACK - PONTE

-----

Prima di arrivare sul Continente fluttuante, sarete attaccati dalle forze aeree imperiali: i Blindati aerei e gli Sputafuoco. Dopo sei battaglie, sul Blackjack arriveranno da dietro Ultros e Tyfon.

-----

\*\*\* ULTROS \*\*\* (4° scontro)

Livello -: 26

RUBARE

ELEMENTI

PV -----: 17000

•Carne essicata

•Assorbe l'Acqua

PM -----: 8000

•Debole al Fuoco

Exp -----: 0

OTTENERE

•Debole al Veleno

Guil -----: 0

---

ATTACCHI

1. Inchiostro: Causa status Cecità

2. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

La strategia è la stessa dell'ultimo scontro: usate solo attacchi fisici e magici di elemento Fuoco come Fuoco, Fuoca e l'evocazione di Ifrit.

Equipaggiatevi con la Lama focum e la Ferula focum. Dopo averlo danneggiato abbastanza, Ultros chiamerà Tyfon in battaglia.

\*\*\* TYFON \*\*\*

Livello -: 26

RUBARE

ELEMENTI

PV -----: 10000

•Pugnale

•Assorbe il Fuoco

PM -----: 40000

•Debole all'Acqua

Exp -----: 0

OTTENERE

•Debole al Gelo

Guil -----: 0

---

ATTACCHI

1. Attacco fisico: Causa status Veleno

2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

3. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

Contro Tyfon usate solo attacchi fisici e magici di elemento Gelo come Bufera, Buferara e l'evocazione di Shiva. Equipaggiatevi con il Brando gelum e l'Ferula

gelum. Lo scontro termina quando sconfiggete Tyfon, indipendentemente dal fatto che Ultros sia vivo o meno. A fine battaglia Tyfon userà la Sbuffata facendovi cadere dall'aeronave.

Ora sarete attaccati da un altro boss, composto da quattro parti.

-----  
\*\*\* CONTRAEREA: BIT \*\*\*

Livello -: 25	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 420	•Amuleto	•Debole all'Acqua
PM -----: 285		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

nessuno: il Bit si limita solo ad assorbire tutte le magie lanciate dai personaggi

\*\*\* CONTRAEREA: CANNONE LASER \*\*\*

Livello -: 24	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3300	•Extraetere	•Debole all'Acqua
PM -----: 335		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

\*\*\* CONTRAEREA: CORPO \*\*\*

Livello -: 25	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 8000	•Elisir	•Debole all'Acqua
PM -----: 750		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Vera regale	

ATTACCHI

1. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio

\*\*\* CONTRAEREA: VANO MISSILI \*\*\*

Livello -: 25	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3000	•Indebolente	•Debole all'Acqua
PM -----: 7000		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Lanciatore: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi
2. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio

Usate su di loro attacchi fisici e magici di elemento Fulmine come Tuono, Tuona e l'evocazione di Ramuh. Equipaggiatevi con la Spada tonum e la Ferula tonum.



Distruggete prima il Vano missili e il Cannone laser, poi il Corpo centrale per eliminare tutto il boss. Ad un certo punto verrà lanciato un Bit, una pallina gialla che assorbirà tutte le magie, inoltre partirà un conto alla rovescia. Eliminate il Bit utilizzando gli attacchi fisici e sbarazzatevi del boss prima che termini il conto alla rovescia. Se questi arriverà a zero, il boss userà il Cannone a onde, un attacco potentissimo.

-----

La caduta è finita e si è giunti sul Continente fluttuante.

=====

28) Continente fluttuante: L'INIZIO DI UN NUOVO MONDO

=====

[@6E28]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Basco	(nessuno)
Elisir	
Lama di Sasuke	
Murasame	

NEMICI	BOSS
Apocrypha	Nelapa
Behemoth	Ultima
Drago	
Drago di platino	
Errabondo	
Gigantos	
Naude	
Ninja	
Testa di bonzo	

---

#### CONTINENTE FLUTTUANTE

---

Una volta atterrati, troverete un Punto di Salvataggio e Shadow, che si unirà al gruppo. Andate verso destra, salite le scale ed il muro si aprirà. Seguite il percorso verso il basso e il muro si aprirà. Premete il pulsante blu che si trova in alto ed otterrete una Murasame.

Continuate verso destra, scendete le scale e premete il pulsante blu. Dopo aver sconfitto Gigantos otterrete la Lama di Sasuke. Tornate indietro ed avvicinatevi alla montagna, il muro si aprirà, salite in cima e sarete trasportati sulla montagna in basso a sinistra.

Scendete le scale sulla sinistra, andate verso destra e premete il pulsante grigio per unire il sentiero. Continuate ad andare sulla destra, scendete le scale e salite sulla prossima montagna.

Scendete e salite sulla montagna di sinistra. Premete il pulsante grigio in basso, salite le scale premete l'altro pulsante grigio. Noterete che la piattaforma vicina si è abbassata. Scendete e andate verso sinistra.

Scendete le due rampe di scale ed andate verso destra. Scendete le scale e risalite. Andate verso destra e in alto troverete un altro pulsante grigio. Sulla estrema destra premete il pulsante blu ed otterrete un Basco. Andate verso il basso e salite sulla montagna. Troverete un Punto di Salvataggio.

Risalite, premete di nuovo il pulsante grigio e andate sulla montagna in alto. Se avete dimenticato di fare qualcosa, scendendo sarà possibile tornare

sull'aeronave. Se avete deciso di rimanere sull'isola volante, andate verso sinistra e poi verso l'alto, il muro si aprirà, e troverete un mostro a sbarrarvi la strada.

-----  
\*\*\* ULTIMA \*\*\*

Livello -: 37	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 24000	•Elisir	---
PM -----: 5000	•Fiocco	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Elisir	

#### ATTACCHI

1. A tutto gas!:  
Causa danni fisici
2. Fiammata:  
Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
3. Folgore astrale:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Scarica mentale:  
Causa ad ogni personaggio uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Pietra, Rovina, Sonno, Stop, Veleno e Zombie

#### Magie:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 5. Antimaga | 9. Meteora  |
| 6. Bio      | 10. Puntura |
| 7. Fuoca    | 11. Sisma   |
| 8. Fusione  | 12. Tornado |

È possibile sconfiggerla anche portando a zero i suoi PM, quindi potete usare Puntura a ripetizione. Oppure, se volete andare per via normale, usate le magie elementali di livello intermedio.

-----  
Dopo aver sconfitto Ultima, Shadow abbandonerà il gruppo. Salite le scale e troverete Kefka, Gestahl e le tre statue divine.

|| Appare Celes decisa a fermare l'Imperatore, ma questi, sfruttando il potere || della Triade, la respinge e immobilizza gli altri personaggi. Celes riesce a || salvarsi e l'Imperatore le propone di unirsi a lui. Come prova di fedeltà, || Kefka le ordina di uccidere i personaggi. Ma Celes si scaglia contro il mago || di corte, ferendolo. Kefka, al massimo della rabbia, decide di assorbire || tutto il potere delle statue divine. Gestahl cerca di fermarlo, ma i suoi || attacchi magici sono inutili, poichè la Triade assorbe tutte le magie e || Kefka si trova proprio al centro di essa. Il mago poi ordina alle statue || divine di uccidere Gestahl, che viene colpito da alcuni fulmini. Alla fine || Kefka lancia il corpo dell'Imperatore giù dal Continente fluttuante. || Come ultima cosa sposta le statue divine per modificare l'equilibrio del || mondo. All'improvviso appare Shadow che salva Celes ed imprigiona Kefka tra || la Triade, liberando così i personaggi.

Ora avete 6 minuti per fuggire dal Continente fluttuante. Seguite il sentiero verso l'alto e poi verso destra. Per raggiungere il pulsante blu non andateci semplicemente da destra, bensì fate il giro largo dal basso. Al suo interno è presente un Elisir. Proseguite sempre verso destra fino ad incontrare una luce che vi sbarrerà la strada.

-----  
\*\*\* NELAPA \*\*\*

Livello -: 26	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 2800	---	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 280		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	---	•Debole al Sacro
		•Immune agli altri elementi

ATTACCHI

1. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Roulette: Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso
3. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio

Magie:

4. Fuoca
5. Fuocoga

Usate attacchi fisici di elemento Gelo o Fulmine e in pochi turni lo avrete eliminato; ricordatevi però che il boss è in status Reflex, quindi le magie rimbalzeranno.

-----

Una volta sconfitto, andate all'estrema destra e troverete l'airship.  
Ora potete decidere se scappare, "Ci imbarchiamo" oppure aspettare Shadow, "Aspettiamo".

<< Se scappate senza aver aspettato Shadow, non sarà possibile poi ritrovarlo nel Mondo di rovine. Se deciderete di aspettarlo, Shadow arriverà a cinque secondi dalla fine del conto alla rovescia. >>

|| La posizione delle statue divine è stata modificata, il mondo sta cambiando.  
|| I personaggi cercano di fuggire a bordo dell'aeronave, ma questa si spezza precipitando. Nel mondo accadono diverse catastrofi volte a modificare la geografia del pianeta.

"Quel giorno  
il mondo cambiò per sempre..."

/ ----- \  
- MONDO DI ROVINE -  
\ ----- /

- |                               |                      |
|-------------------------------|----------------------|
| 1) Un anno dopo               | Isola solitaria      |
| 2) Il nuovo mondo             | Albrook              |
| 3) Forza sovrumana            | Tzen                 |
| 4) Un volto familiare         | Nikeah               |
| 5) Sospetti                   | Figaro sud           |
| 6) Il passaggio segreto       | Grotte di Figaro sud |
| 7) Il ritorno del re          | Castello di Figaro   |
| 8) Una nuova speranza         | Kohlingen            |
| 9) Vai, Falcon!               | Tomba di Darill      |
| 10) La volontà di combattere  | Mobliz               |
| 11) La lettera della speranza | Maranda              |
| 12) Lo scrittore solitario    | Monte Zozo           |
| 13) Bentornato Gau            | Veldt                |
| 14) Ninja forever             | Grotta sul Veldt     |

15) Scommettiamo?	Arena
16) Il demone del quadro	Jidoor
17) Il fuoco della vita	Grotta della fenice
18) Il bello, il buffo, il cattivo	Narshe
19) Il sigillo della magia	Torre dei fanatici
20) Il mimo	Isola triangolare
21) La leggenda di Odino	Antico castello
22) Ossessione di gioventù	Rupe di Ebot
23) L'anima del grande guerriero	Il sogno di Cyan
24) Un dragone in scena	Teatro dell'opera
25) Quella spada sarà mia!	Arena
26) Ombre dagli abissi	Oceano
27) Piccoli Kyactus, grandi problemi	deserto a sud di Maranda
28) La tecnica suprema	Casupola di Duncan
29) L'abbandono	Casupola
30) Il passato che ritorna	I sogni di Shadow
31) Il mondo che verrà	Torre di Kefka
32) Drago sovrano	Covo del drago
33) Il ritorno dei mostri viventi	Tempio delle anime
34) Omega, l'ultima sfida	Covo del drago

=====

1) Isola solitaria: UN ANNO DOPO

[@6R1]

=====

|| Un'isola nel mare, un edificio fatiscante. Celes è in un letto e viene  
 || accudita da Cid. La ragazza si risveglia e Cid la informa che è rimasta  
 || svenuta per un anno intero, e lui si è preso cura di lei per tutto questo  
 || tempo. Degli altri personaggi nessuna traccia, non si sa neppure se siano  
 || sopravvissuti alla catastrofe. Assieme a Cid c'erano anche altre persone,  
 || però le dure condizioni di vita e la perdita della speranza le hanno portate  
 || a gettarsi dal dirupo a nord dell'isola. Cid è stanco e malato perchè non  
 || mangia da tre giorni.

OGGETTI

[Rarità] Pesce

OGGETTI NASCOSTI

(nessuno)

NEMICI

Drago nero

Manta terrena

Orso sbircione

BOSS

(nessuno)

-----  
 ISOLA SOLITARIA  
 -----

Andate a sud, sulla spiaggia, catturate un Pesce [Rarità] e portateglielo.

<< Se catturerete ogni volta il pesce più veloce (Pesce delizioso) Cid  
 migliorerà. Se non prenderete alcun pesce, Cid peggiorerà fino a morire.  
 Qualsiasi cosa facciate non modificherà lo svolgersi della trama. >>

Salvando Cid:

|| L'ingegnere ha finito la sua ultima opera: ha costruito una zattera per  
 || permettere a Celes di lasciare l'isola per mettersi alla ricerca dei suoi  
 || amici.

Non salvando Cid:

|| Cid muore e Celes, distrutta dal dolore e in ansia per i suoi amici, decide  
 || di suicidarsi lanciandosi dalla rupe. Celes si risveglia sulla spiaggia  
 || dell'isola e trova un gabbiano con una strana fasciatura. La benda usata per

|| curarlo è la bandana di Locke! Celes la riconosce e si fa forza, decisa ad  
|| andare alla ricerca dei suoi amici sopravvissuti.

Indipendentemente se Cid sopravviverà o meno, scendendo le scale nascoste vicino al tavolo, troverete una zattera con cui abbandonare l'isola solitaria.

Una volta sbarcati sul continente, ad ovest è situata la città di Albrook.

=====

2) Albrook: IL NUOVO MONDO

=====

[@6R2]

OGGETTI  
(nessuno)

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI  
Fefnil  
Lupo solitario  
Mantide killer  
Mulfus  
Rana toro  
Rukh

BOSS  
(nessuno)

-----

ALBROOK

-----

Fatevi un giro tra i negozi e parlate con tutti.

Locanda: 300 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Accessori:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Granpozione	300	Scarpe agili	1500
Etere	1500	Guanto di Giga	5000
Coda di fenice	500	Orecchino	5000
Acqua santa	300	Anello difensivo	500
Panacea	1000	Guanto di mithril	700
Sacco a pelo	500	Codice morale	1000
Lacrimogeno	300	Anello Reflex	6000
Pietra TeleMoto	700	Anello prezioso	1000

Negozio di Protezioni:

Negozio di Armi:

NOME	COSTO	NOME	COSTO
Scudo d'oro	2500	Lama focum	7000
Mitra del saggio	3000	Brando gelum	7000
Berretto verde	3000	Spada tonum	7000
Elmo d'oro	4000		
Armatura d'oro	10000		

Informazioni di rilievo ottenute:

- Kefka è diventato il padrone del pianeta e risiede nella torre al centro del continente, punendo chi gli si oppone con la Luce del giudizio.
- Un esperto di arti marziali è stato in città recentemente
- Celes corrisponde alla descrizione fatta da una persona alla ricerca dei suoi

amici. Questa persona si è diretta a nord, verso Tzen.

- Sono tornati in vita mostri che erano stati sigillati in passato: Humbaba, Mortifero e gli otto dragoni leggendari
- Gli otto draghi leggendario custodiscono il potere di Crociata, ottenibile dopo averli sconfitti tutti.
- Mortifero è un mostro volante e potrebbe essere incontrato usando un'aeronave

Parlando con il gestore del Pub, questi ricorderà i tempi in cui faceva affari d'oro per la presenza dei soldati in città.

Uscite dalla città ed andate verso nord. Vicino ad un piccolo deserto troverete la città di Tzen.

=====

3) Tzen: FORZA SOVRUMANA

[@6R3]

=====

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Asta curativa

[Esper] Seraph

Etere

Ferula sacra

Gala iper

Pezzo di Magilite

Spada Emorys

NEMICI

BOSS

Devoahan

(nessuno)

Drago nero

Nottambulo

Rettile

Scarabeo delta

Scorpion

Vampirosa

Zokka

<< Prima di entrare in città, equipaggiate Celes con le Scarpe agili, i Sandali d'Ermete oppure la Cintura nera o l'Armilla nemifuga ed il Brando gelum. >>

-----

TZEN

-----

|| Celes entra in città e subito si scatena la Luce del giudizio ed una casa  
|| rischia di crollare. Ma c'è qualcuno che sta reggendo la facciata per  
|| impedirne il crollo: è Sabin! Dentro il palazzo c'è ancora un bambino da  
|| salvare.

-----

CASA FATISCENTE

-----

Avete 6 minuti per trovarlo ed uscire fuori prima del crollo.

Nello scrigno in fondo al corridoio troverete un'Asta curativa, nella stanzetta una Ferula sacra. Nel corridoio in alto a sinistra è presente un Etere, in quello in basso a sinistra troverete un Gala iper. Nella stanzetta con le scale troverete nello scrigno quattro Nottambuli.

Nel piano inferiore, in basso a sinistra troverete il Spada Emorys, in alto a destra un Pezzo di Magilite, in quello a sinistra troverete nello scrigno quattro Nottambuli. In alto, al centro della stanza troverete il bambino. Prendetelo e scappate dall'edificio.

|| Appena usciti, Sabin molla la presa ed il palazzo crolla. Celes è felice di  
|| sapere che il maestro d'arti marziali sia sopravvissuto alla catastrofe  
|| planetaria. Ora bisogna trovare anche gli altri per poi eliminare Kefka una  
|| volta per tutte.

Ora Sabin si riunirà a voi.

Se non l'avete già fatto nel Mondo in equilibrio, andate nella parte nord-est della città e troverete una persona che cammina tra gli alberi. Parlategli e potrete comprare per 30 Guil l'Esper Seraph.

Fatevi un giro tra i negozi e parlate con tutti.

Locanda: 300 Guil

Negozio di Medicine:

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500
Ciliegia verde	150
Coda di fenice	500
Fumo dell'eco	120
Acqua santa	300
Sacco a pelo	500
Pallapazza	10000

Negozio di Accessori:

NOME	COSTO
Stivali di drago	9000
Bracciale del ladro	3000
Cintura nera	5000
Orecchino vigile	7000
Occhio di lince	3000
Anello della pace	3000
Anello prezioso	1000
Amuleto	5000

Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Nocche Kaiser	1000
Artigli tossici	2500
Lama focum	7000
Brando gelum	7000
Spada tonum	7000
Nocche focum	10000

Negozio di Protezioni:

NOME	COSTO
Scudo d'oro	2500
Basco	3500
Maschera di tigre	2500
Elmo d'oro	4000
Fascia della forza	5000
Armatura d'oro	10000

Informazioni di rilievo ottenute:

- La Via del serpente ora si trova in superficie
- Mobliz si trova ad est della Viadel serpente
- Mobliz è stata rasa al suolo dalla Luce del giudizio
- Alcuni fanatici hanno costruito una torre lungo la Via del serpente
- A nord della Via del serpente si trova Nikeah, e il suo porto è ancora attivo

Uscite dalla città e recatevi verso est/nord-est fino a trovare un ponte che collega due continenti. Andate all'estremo nord dell'altro continente ed arriverete alla città di Nikeah.

=====  
4) Nikeah: UN VOLTO FAMILIARE

[@6R4]  
=====

-----  
NIKEAH  
-----

Appena entrati sarete fermati da un ex membro della Resistenza: pare che quattro Esper siano fuggiti dall'Istituto di ricerca.

Fatevi un giro tra i negozi e parlate con tutti.

Locanda: 150 Guil

Negozio di Medicine:		Negozio di Accessori:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Granpozione	300	Cappa bianca	5000
Etere	1500	Anello angelico	8000
Ago dorato	200	Mantello di Zefiro	7000
Coda di fenice	500	Forcina del vento	8000
Acqua santa	300	Gala iper	8000
Panacea	1000	Rosario	4000
Sacco a pelo	500	Amuleto	5000
Tenda	1200	Vera regale	3000

Negozio di Protezioni:		Negozio di Armi:	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
Scudo adamantino	3500	Spada runica	7500
Mitra del saggio	3000	Lama focum	7000
Berretto verde	3000	Brando gelum	7000
Elmo adamantino	8000	Spada tonum	7000
Abito di Gaia	6000	Stocco runico	10000
Fascia della forza	5000		
Corazza adamantina	12000		

Informazioni di rilievo ottenute:

- Dormendo nel castello di Doma succedono cose strane
- Pare che il castello di Figaro sia bloccato sotto il deserto
- Il capo dei banditi si chiama Gerad e fa il cascamoto con le donne

Recatevi al Cafè e troverete molti banditi. Uscite dal locale e i banditi si recheranno al porto. Tornate tra le bancarelle e tra il negozio di Armi e quello di Protezioni troverete una persona dall'aspetto familiare. Gerad assomiglia molto ad Edgar ma è vestito in maniera diversa. Parlategli e seguitelo: lui vi dirà di essere Gerad e di non sapere chi sia Edgar. Seguitelo al porto e vi imbarcherete sulla nave dei banditi di nascosto. Sbarcherete a Figaro sud.

5) Figaro sud: SOSPETTI

[@6R5]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
(nessuno)	Acqua santa
	Coda di fenice
	Elisir
	Extrapozione
	Panacea
	Tenda [x2]

NEMICI	BOSS
Cancro	(nessuno)
Ippocampo delle dune	
Lepre del deserto	



Oceano

---

FIGARO SUD

---

Fatevi un giro tra i negozi e parlate con tutti.

Locanda: 80 Guil

Negozi di Medicine:

---

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500
Collirio	50
Fumo dell'eco	120
Coda di fenice	500
Acqua santa	300
Panacea	1000
Tenda	1200

---

Negozi di Accessori:

---

NOME	COSTO
Occhiali argentei	500
Ciondolo stellare	500
Anello fatato	1500
Amuleto	5000
Sandali d'Ermete	7000
Anello Reflex	6000
Anello angelico	8000
Vera regale	3000

---

Negozi di Protezioni:

---

NOME	COSTO
Scudo adamantino	3500
Mitra del saggio	3000
Berretto verde	3000
Elmo adamantino	8000
Abito di Gaia	6000
Corazza adamantina	12000
Armatura adamantina	15000

---

Negozi di Armi:

---

NOME	COSTO
Tridente	1700
Lancia pesante	10000
Stocco runico	10000
Lancia dorata	12000

---

Oggetti nascosti:

- Acqua santa (barile in alto, a sinistra della Stalla)
- Coda di fenice (mura della città, barili a sinistra)
- Elisir (scatolone, nell'angolo in basso a sinistra)
- Extrapozione (barile tra il negozio di Armi e Armature)
- Panacea (scatolone in alto, vicino all'ingresso del porto)
- Tenda (barile, vicino all'ingresso del porto)
- Tenda (scatolone centrale, a destra della Stalla)

<< Potrete trovare questi oggetti nascosti solo se non avete preso i rispettivi nel Mondo in equilibrio. >>

Informazioni di rilievo ottenute:

- c'è qualcosa di immenso che si aggira sott'acqua
- una filastrocca dice di saltare sulla tartaruga
- il maestro Duncan è ancora vivo, e si sta addestrando a nord di Narshe
- un ragazzo è passato in città alla ricerca di un tesoro leggendario in grado di far resuscitare i defunti

Recatevi alla Locanda ed entrate nella stanza a destra. Qui troverete Gerad, che continuerà a confermare la sua identità di capo dei ladri. Uscite dalla città ed andate ad ovest fino a trovare le Grotte di Figaro sud.

6) Grotte di Figaro sud: IL PASSAGGIO SEGRETO

[@6R6]

```
=====
OGGETTI                                OGGETTI NASCOSTI
Anello dell'eroe                        (nessuno)
Grandetere
```

```
NEMICI                                BOSS
Bingo                                    (nessuno)
Dante
Cacciatore di teste
Cruller
```

<< Se nel Mondo in equilibrio non avete aperto gli scrigni presenti in questa caverna, ora troverete in essi oggetti più preziosi. Troverete un Grandetere ed un Anello dell'eroe. >>

---

GROTTE DI FIGARO SUD

---

All'entrata della caverna troverete Siegfried, lo spadaccino già incontrato nel Treno fantasma. Una volta arrivati nello stanzone centrale, andate in fondo a destra per trovare il Grandetere, poi prendete le scale a nord ovest, entrate nella stanzetta per trovare l'Anello dell'eroe. Tornate nella caverna centrale ed uscite dal corridoio posto più in alto. Vedrete Gerad, Siegfried ed i ladri saltare sulla tartaruga ed entrare in una porta. Fatelo anche voi.

Seguite il corridoio verso sinistra e nella stanza successiva, in alto, troverete Siegfried svuotare l'ultimo scrigno. Uscite dal passaggio in basso a sinistra e vi ritroverete nelle prigioni del Castello di Figaro.

7) Castello di Figaro: IL RITORNO DEL RE

[@6R7]

```
=====
OGGETTI                                OGGETTI NASCOSTI
Corona regale                            Efferata
Elmo di cristallo
Extrapozione
Ferula Antima
Grandetere
```

```
NEMICI                                BOSS
Babau                                    Tentacolo A
Bingo                                    Tentacolo B
Dante                                    Tentacolo C
Cacciatore di teste                      Tentacolo D
Cruller
Marchosias
Mousse
Sguardo profondo
Sicario
```

---

CASTELLO DI FIGARO

---

Troverete Gerad accanto ad un soldato per poi scappare. Salite le scale e poi scendete da sinistra. Vi ritroverete nella sala di comando. Ora sarà possibile scendere le scale di sinistra.

Andate in alto e scendete le scale. Andate verso il basso ed arriverete in una stanza con quattro scrigni contenenti una Ferula Antima, un Elmo di cristallo, un Grandetere ed un'Extrapozione. Prendete la porta di sinistra, salite le scale, entrate nella porta in alto e troverete nello scrigno una Corona regale.

Tornate nella stanza dei quattro scrigni e prendete la porta centrale. Percorrete tutto il corridoio verso l'alto. Troverete Gerad ordinare ai ladri di prendere il tesoro della stanza adiacente mentre lui si occupa di ciò che infesta i motori. Finalmente Gerad svelerà la sua vera identità, quella di Edgar, re di Figaro.

-----  
\*\*\* TENTACOLO A \*\*\* (basso a destra)

Livello -: 31	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 7000	---	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 800		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	---	

\*\*\* TENTACOLO B \*\*\* (alto a destra)

Livello -: 33	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 5000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 600		•Assorbe il Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

\*\*\* TENTACOLO C \*\*\* (basso a sinistra)

Livello -: 32	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 6000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 700		•Assorbe il Gelo
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil ----: 0	---	

\*\*\* TENTACOLO D \*\*\* (alto a sinistra)

Livello -: 34	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 4000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 500		•Assorbe la Terra
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI (sono uguali per tutti i Tentacoli)

1. Afferra:

il Tentacolo afferra un personaggio rendendolo inabile alla battaglia.  
Ogni attacco subito dal mostro si ripercuote sul personaggio catturato

2. Rilascia:

il Tentacolo libera il personaggio catturato

3. Stordimento:

Causa status Adagio ad un personaggio

4. Trappola:

Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:

5. Bio

6. Veleno

Durante la battaglia sar  possibile utilizzare anche Edgar. Se un Tentacolo afferra un personaggio, non attaccatelo poich  danneggereste anche il personaggio catturato. Usate gli attacchi fisici e magici a seconda delle debolezze elementali dei vari Tentacoli e in pochi turni li avrete eliminati.

-----

|| Celes chiede ad Edgar il perch  della sceneggiata e questi le risponde || dicendo che gli interessava ritrovare il Castello di Figaro ma non sapeva || come raggiungerlo. Approfittando dei ladri Edgar   potuto ritornare alla sua || dimora. I banditi escono dalla stanza e scappano via dal castello.

Ora Edgar si riunir  a voi. Andate nella stanza adiacente, esaminate il retro dell'armatura e troverete un'Efferata. Tornate nella sala di comando ed il castello sbucher  in superficie. Ora potete liberamente girare nel castello.

Negozio di Medicine:		Negozio di Armi:	
-----		-----	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
-----		-----	
Granpozione	300	Autobalestra	250
Etere	1500	Scarica sonora	500
Antidoto	50	Scarica bio	750
Collirio	50	Flash	1000
Fumo dell'eco	120	Indebolente	5000
Coda di fenice	500	Trivella	3000
Panacea	1000	-----	-----
Tenda	1200		
-----			

Informazioni di rilievo ottenute:

- forse una persona cara pu  far rinsavire chi   divenuto un fanatico di Kefka

Parlate con l'addetto alla sala comando e fatevi portare a Kohlingen. Uscite dal castello ed andate verso nord fino ad entrare nella citt  di Kohlingen.

=====

8) Kohlingen: UNA NUOVA SPERANZA [@6R8]

=====

-----

KOHLINGEN

-----

Fatevi un giro della citt  e parlate con tutti.

Locanda: 200 Guil

Negozio di Medicine:		Negozio di Protezioni:	
-----		-----	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
-----		-----	
Granpozione	300	Scudo adamantino	3500
Etere	1500	Mitra del saggio	3000
Antidoto	50	Berretto verde	3000
Coda di fenice	500	Elmo adamantino	8000
Acqua santa	300	Corazza adamantina	12000
Panacea	1000	Armatura adamantina	15000

Sacco a pelo	500	-----
Tenda	1200	

-----  
Negozio di Armi:

NOME	COSTO
Dardi	10000
Dadi	5000
Dardi fatali	13000
Stocco runico	10000
Lancia dorata	12000

-----

Informazioni di rilievo ottenute:

- il fratello del vecchietto è riuscito a costruire l'Arena
- all'Arena c'è un guerriero molto forte che sta cercando un'arma che si chiama "Chi-c'è-chi" o qualcosa di simile
- recentemente in città è passato un uomo con i baffi che parlava in maniera antiquata e ha detto che si sarebbe recato a Maranda

Parlando con la persona immobile accanto alla Locanda, questi ricorderà i tempi felici. Dietro il negozio di Armature ci sono due persone che hanno coltivato dei semi. Parlando con il vecchietto vestito di blù sarà possibile rimuovere l'equipaggiamento.

Entrate nella Locanda e troverete Setzer. Pare che non abbia più voglia di lottare assieme agli altri, ma Celes lo aiuta a trovare un nuovo sogno per cui combattere. Ora Setzer si riunirà al gruppo. Uscite dalla città e recatevi a sud-ovest fino a trovare in una penisola la Tomba di Darill.

=====

9) Tomba di Darill: VAI, FALCON!

[@6R9]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Artigli di drago	(nessuno)
Elmo di Genji	
Maglia di cristallo	
Mangiauomini	
Uovo nutriente	
Vestito regale	

NEMICI	BOSS
Borghese	Dullahan
Demone dell'ombra	Sbalordo: Corazza
Exoray	Sbalordo: Testa
Molboro	
Rimorto	

-----  
TOMBA DI DARILL  
-----

Avvicinatevi alla roccia e Setzer aprirà un passaggio.  
Andate verso il basso fino ad arrivare nello stanzone centrale.

Recatevi nella stanza in alto a destra, esaminate la lapide e si aprirà un passaggio dietro di essa. Percorretela e premete il pulsante posto in fondo alla stanza. Tornate nello stanzone centrale.

Nella porta in basso a destra troverete uno scrigno con dentro un Elmo di Genji. Rientrate e nella porta in basso a sinistra troverete una Maglia di cristallo. Scendete le scale e nello scrigno troverete un Vestito regale.

Prendete la porta in alto e premete il pulsante in fondo al corridoio. Tornate nello stanzone centrale.

Prendete la porta centrale, saltate sulla tartaruga. Premete il pulsante sulla destra ed andate verso il basso. Troverete una stanza con quattro lapidi, esaminatele ed otterrete quattro gruppi di lettere apparentemente senza senso. Tornate nello stanzone centrale.

Nella porta in alto a sinistra è presente una lapide. Esamatela ed inserite i quattro gruppi di lettere in quest'ordine:

1.CHEL 2.APAC 3.ESIA 4.CONTE "Che la pace sia con te"

Otterrete l'indicazione di dove trovare l'Uovo nutriente, cioè in una stanza nascosta nel 3° piano seminterrato. Tornate nella stanza dove avete trovato il Vestito regale, andate nell'angolo in basso a destra, percorrete il corridoio verso destra e poi verso l'alto, e troverete una stanzetta con uno scrigno contenente l'Uovo nutriente.

Tornate nel corridoio precedente le quattro lapidi, saltate sulla tartaruga che vi trasporterà dall'altra parte. Nel corridoio successivo troverete un Punto di Salvataggio e due scrigni. In quello di destra troverete un Mangiauomini, in quello di sinistra il mostro Sbalordo.

-----  
\*\*\* SBALORDO: TESTA \*\*\*

Livello -: 31	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 9845	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 1600		•Assorbe il Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Assorbe il Gelo
Guil ----: 1000	•Artigli di drago	•Debole al Fuoco
		•Immune al Veleno

ATTACCHI

1. Colpo pietra: Causa status Pietra
2. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
3. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio

\*\*\* SBALORDO: CORAZZA \*\*\*

Livello -: 19	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 9230	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 1600		•Assorbe il Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Assorbe il Gelo
Guil ----: 1000	•Artigli di drago	•Debole al Fuoco

ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio

Così come per Ymir, colpite SOLO ed ESCLUSIVAMENTE la Testa. Smettete di attaccare non appena la Testa dello Sbalordo rientra nella corazza. Se lo colpiste, lo Sbalordo userà il Gigavolt. Usate questi turni per curarvi. Appena la Testa uscirà di nuovo fuori, ricominciate ad attaccare. Usate attacchi di elemento Fuoco sulla Testa e in pochi turni sarà sconfitto.

Una volta eliminato otterrete gli Artigli di drago.

-----  
Prendete la porta in alto e seguite il corridoio fino ad arrivare alla tomba di Darill. Esamatela e sarete attaccati da Dullahan.

-----  
\*\*\* DULLAHAN \*\*\*

Livello -: 37	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 23450	•Extrapozione	•Assorbe il Gelo
PM -----: 1721	•Guanto di Genji	•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

#### ATTACCHI

1. Croce del nord:  
Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Mazza ferrata:  
Causa danni fisici
3. Reflex???:  
Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo
4. Sancta liv.?:  
Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo
5. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

#### Magie:

6. Buferaga
7. Buferara
8. Energira
9. Sancta

Dullahan attacca con Sancta liv.?, Buferara e Buferaga, mentre risulta debole al Fuoco. Usate l'abilità Rune di Celes per rendere inoffensive le magie del boss, e attaccate con gli altri personaggi.

-----  
Entrate nella porta dietro la lapide.

|| I personaggi scendono una lunga scalinata e Setzer comincia a raccontare la  
|| storia della sua amica. Durante la discesa appariranno alcuni ricordi.  
||  
|| Scena 1: Setzer e Darill discutono sulla pericolosità del prossimo volo.  
|| La ragazza vuole sempre portare al massimo la sua aeronave e Setzer non ne  
|| capisce la motivazione.  
||  
|| Scena 2: Darill chiede a Setzer di occuparsi del Falcon nel caso in cui le  
|| cose si mettessero male.  
||  
|| "...e i due viaggiarono per tutto il mondo a bordo delle rispettive aeronavi,  
|| sfidandosi in velocità. Darill tentò di migliorare il proprio record, mentre  
|| Setzer decise di aspettarla sulla collina.." Soltanto un anno dopo Setzer  
|| ritrovò il relitto del Falcon in una valle lontana.  
||

|| Presente. I personaggi giungono sul ponte del Falcon. Setzer aveva riparato  
|| l'aeronave e la lasciò a riposare nella tomba di Darill. Dopo molti anni  
|| Setzer prende in mano i comandi dell'aeronave e il Falcon risorge dalle  
|| acque. Con questa nuova aeronave sarà possibile giungere da Kefka e  
|| ritrovare gli altri personaggi. Celes nota uno strano piccione volare sino  
|| alla città di Maranda, e chiede a Setzer di seguirlo.

Ora potrete utilizzare il Falcon.

---

NOTE SUL DA FARSI

---

Volendo, ora potreste recarvi alla Torre di Kefka dall'alto e cercare di finire il gioco, ma ci sono alcune cose che sarebbe meglio fare prima:

1. Ritrovare tutti gli altri personaggi

Terra --: Mobliz  
Locke --: Grotta della fenice  
Shadow -: Arena  
Cyan ---: Monte Zozo  
Gau ----: Veldt  
Strago -: Torre dei fanatici  
Relm ---: Jidoor/Grotta sul Veldt  
Mog ----: Narshe  
Umaro --: Narshe  
Gogo ---: isola triangolare

2. Cercare gli 8 dragoni

Drago aureo -----: Torre di Kefka  
Drago blu -----: Antico castello  
Drago dei ghiacci -: rupe di Narshe  
Drago osseo -----: Torre di Kefka  
Drago rosso -----: Grotta della fenice  
Drago sacro -----: Torre dei fanatici  
Drago tempestoso --: Monte Zozo  
Drago terrestre ---: Teatro dell'opera

3. Ottenere gli Esper mancanti

Alexander ----: Castello di Doma  
Bahamut -----: sconfiggete il Mortifero  
Crociata -----: sconfiggete gli 8 dragoni  
Diabolos -----: completare il Covo del drago  
Fenice -----: Grotta della fenice  
Fenril -----: Mobliz  
Gigakyactus --: deserto a sud di Maranda  
Gilgamesh ----: Arena  
Golem -----: Jidoor [se non lo avete già preso nel MiE]  
Lakshmi -----: Villa di Owzer  
Leviatano ----: Oceano  
Midgardsormr -: Narshe  
Odino -----: Antico castello  
Quetzalli ----: isola solitaria  
Ragnarok -----: Narshe  
Raiden -----: Antico castello  
Seraph -----: Tzen [se non lo avete già preso nel MiE]  
Valigarmanda -: Narshe  
Zona Seeker --: Jidoor [se non lo avete già preso nel MiE]

4. Completare le missioni secondarie



Antico castello  
Il padre di Gau  
Il sogno di Cyan  
Lo Scudo eroico  
Rupe di Ebot  
Torre dei fanatici  
Trovare Duncan

<< L'ordine in cui eseguire tutte queste cose è libero: non esiste una sequenza prestabilita. >>

-----  
Volando per il mondo, può capitare di essere attaccati dal Mortifero.

\*\*\* MORTIFERO \*\*\*

Livello -: 68	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 55555	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 38000		•Assorbe il Veleno
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil ----: 0	---	•Debole al Sacro

ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Artigli tossici: Causa status Veleno
3. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5

Magie:

3. Buferaga
4. Morte

Altro

5. Può fuggire dalla battaglia

Il Mortifero è un mostro molto ostico da sconfiggere poichè capita spesso che, durante la battaglia, scappi via, costringendovi a girare a vuoto con il Falcon per molto tempo prima di poterlo ritrovare. Sfruttate al massimo il tempo a disposizione per danneggiarlo il più possibile con attacchi di elemento Fuoco e Sacro.

-----  
Dopo averlo sconfitto otterrete la Magilite di Bahamut.

=====

10) Mobliz: LA VOLONTÀ DI COMBATTERE	[@6R10]
--------------------------------------	---------

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
[Esper] Fenril	Coda di fenice
	Elisir
	Grandetere

NEMICI	BOSS
Humbaba B	Humbaba
Humbaba C	

Mobliz si trova sull'estremità a nord-est della Via del serpente.

-----  
MOBLIZ

Oggetti nascosti:

- Coda di fenice (barile più alto, accanto alla casa più ad est)
- Elisir (orologio, casa dei sopravvissuti)
- Grandetere (vaso nella caverna sotto la casa del soldato)

Una volta entrati in città, alcuni cani vi verranno incontro e un bambino darà l'allarme. È possibile riposarsi nel letto del negozio di Accessori.

Entrate nella casa da cui è uscito il bambino, scendete le scale ed entrate nella porta a sinistra.

|| Un bambino sbarra la strada, ma interviene Terra, lieta di trovare sani e  
|| salvi i suoi amici. La ragazza però non è più intenzionata a combattere  
|| insieme a loro.

Parlando con i bambini scoprirete che il soldato ferito oramai è morto.  
Andate da Terra e parlatele.

|| Durante la catastrofe, Kefka usò la Luce del giudizio per distruggere la  
|| città di Mobliz. Terra vuole occuparsi dei bambini rimasti orfani.  
|| Arriva Duane che non vuole che la ragazza se ne vada: è lei l'unica cosa che  
|| sostiene i sopravvissuti, come dice la sua compagna Katarin.

Uscite dalla stanza ed un bambino avviserà Terra dell'arrivo del mostro  
Humbaba. Volenti o nolenti, Terra verrà sconfitta ed ora tocca al gruppo  
affrontare il mostro. Evitate attacchi di elemento Fulmine. Attaccate con Bio e  
Veleno. A metà battaglia Humbaba fuggirà via.

|| Terra è a letto e si rende conto che non riesce più a combattere. Vista la  
|| sua inadeguatezza sul campo di battaglia, si rende conto che è più  
|| importante rimanere a Mobliz per proteggere i bambini.

Uscite dalla stanza ed un bambino vi darà l'Esper Fenril. Uscite e rientrate  
nella città. Nella casa sulla estrema sinistra troverete Duan. Andate dietro la  
libreria e troverete una stanza segreta.

|| Katarin sta partorendo e Terra l'aiuta. Duane è ancora confuso riguardo il  
|| fatto di diventare padre e chiede alla sua compagna di tornare a casa con  
|| lui. Tutto viene interrotto dal ritorno di Humbaba.

Uscite fuori ed affrontatelo.

-----  
\*\*\* HUMBABA \*\*\*

Livello -: 31	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 26000	---	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 10000		•Debole al Veleno
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Fiato di Humbaba: Rimuove due personaggi dalla battaglia
3. Plesso solare: Causa danni fisici

Magie:

4. Tuona
5. Tuonaga

Come prima, evitate attacchi di elemento Fulmine. Attaccate con Bio e Veleno. Dopo aver subito qualche danno, il boss userà il Fiato di Humbaba e toglierà due personaggi dalla battaglia. Questi verranno sostituiti da Terra nella sua forma Esper, dopo di che lo scontro potrà continuare.

-----  
|| Tutti i sopravvissuti escono dalla casa e vedono Terra nella sua forma  
|| Esper. Inizialmente spaventati, i bambini si fanno coraggio e si avvicinano  
|| a lei. Terra si accorge di aver ritrovato la volontà di combattere:  
|| deciderà di lottare per il futuro di questi bambini.

Ora Terra si riunirà al gruppo.

=====

11) Maranda: LA LETTERA DELLA SPERANZA

[@6R11]

=====

Maranda si trova nel continente a sud-ovest, situata a sud-est.

-----

MARANDA

-----

Fatevi un giro della città e parlate con tutti.

Locanda: 200 Guil

Negozio di Armi:

Negozio di Protezioni:

-----		-----	
NOME	COSTO	NOME	COSTO
-----		-----	
Ferula Antima	13000	Scudo di cristallo	7000
Spezzalame	16000	Elmo di cristallo	10000
Scimitarra	17000	Velo solenne	9000
Testo di fuoco	500	Abito nero	13000
Testo d'acqua	500	Toga magus	13000
Testo di tuono	500	Maglia di cristallo	17000
Testo invisibile	200	-----	-----
Testo d'ombra	400		

-----

Informazioni di rilievo ottenute:

- recentemente è passato in città un signore che dava a tutti del "messer"
- un Kyactus gigantesco vive nel deserto
- una persona accanto al negozio di Armature vi fa vedere dove si trovano ora diverse città nel Mondo

Entrate nella casa in alto a destra e parlate con la ragazza. Questi vi dirà che ha ricevuto una lettera da Mobliz scritta dal suo ragazzo. Ma Mobliz ora non è un mucchio di rovine? Leggete la lettera e noterete che sembra essere stata scritta da Cyan. Ma lui ora dov'è? Prendete la lettera di Lola, uscite dalla casa e datela al piccione viaggiatore lì vicino. Seguite con lo sguardo dove atterrerà.

=====

12) Monte Zozo: LO SCRITTORE SOLITARIO

[@6R12]

=====

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Cappello rosso (nessuno)  
Forcina dorata  
Scudo Egida  
Scudo gelum  
Scudo tonum  
[Rarità] Antiruggine  
[Rarità] Vari libri

#### NEMICI

Boia  
Danzatore velato  
Demone di levante  
Giga montanaro  
Glasya Labolas  
Lestofante  
Luridan  
Mietitore  
Orso montano

#### BOSS

Drago tempestoso [1°]

Zozo si trova nel continente a sud-ovest, situata a nord.

---

#### ZOZO

---

Entrate in città ed esaminate il piccione viaggiatore e lui volerà via. Andate in alto a sinistra e troverete un mercante. Comprate da lui l'Antiruggine [Rarità] per 1000 Guil. Ora bisogna scalare il Pub, così come avevate fatto nel Mondo in equilibrio. Salite le scale ed uscite da destra. In cima all'edificio, esaminate la porta di sinistra per utilizzare l'Antiruggine ed arriverete al monte Zozo.

---

#### MONTE ZOZO

---

<< Durante le battaglie, uccidete prima gli Orsi montani poichè sono in grado di derubarvi dei vostri Guil per poi scappare via. >>

Nello scrigno in basso a sinistra troverete un Cappello rosso; in quello sulla sinistra uno Scudo gelum. Scendete le scale in basso e seguite il percorso verso sinistra. Nello scrigno troverete uno Scudo tonum. Proseguite verso l'alto, sulla destra è presente uno Scudo Egida. Uscendo da sinistra troverete una Forcina dorata. Rientrate ed uscite da destra. Percorrete il ponte ed entrate nella caverna successiva.

Sulla sinistra troverete un Punto di Salvataggio. In alto troverete un pulsante; premendolo lo scrigno si aprirà e comparirà il primo degli 8 dragoni. Per affrontarlo, posizionatevi nell'angolo in basso a destra della piattaforma col pulsante ed aspettate che il dragone vi venga incontro.

---

#### \*\*\* DRAGO TEMPESTOSO \*\*\*

Livello -: 74	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 42000	---	•Assorbe il Vento
PM -----: 1250		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Armaturo potente	

#### ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Sciabola alata: Causa danni fisici

3. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
4. Turbine di foglie: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
5. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

Equipaggiatevi con lo Scudo Tonum per annullare gli attacchi di elemento Vento ed utilizzate attacchi di elemento Fulmine come Tuono, Tuona e l'evocazione di Ramuh.

-----  
Scendete sempre verso il basso ed uscite fuori. Nella caverna successiva troverete un tavolo e molti mazzi di fiori. Leggete la lettera e scoprirete che Cyan si scusa per aver scritto in precedenza sotto falso nome. Uscite da destra.

|| Cyan consegna al piccione viaggiatore un'altra lettera. I personaggi si  
|| ritrovano ed il cavaliere è pronto per continuare a lottare assieme a loro.  
|| Cyan però teme che gli altri abbiano letto le sue missive, e corre nella  
|| caverna per nascondere tutti i mazzi di fiori e la lettera. I personaggi  
|| entrano e il cavaliere cerca di inventarsi una scusa, ma tutto poi finisce  
|| con una fragorosa risata. Cyan rivela che scriveva le lettere alla ragazza  
|| di Maranda per farle credere ancora che il suo amato fosse vivo, e non farle  
|| perdere la speranza. Inoltre a Maranda ha incontrato anche Gau, pure lui  
|| sopravvissuto alla catastrofe, che probabilmente sta tornando al Veldt.

Ora Cyan si riunirà al gruppo.

Tornate in cima ed esaminate la luce sulla sinistra: è la chiave del forziere di Cyan. Andate nella caverna ed aprite lo scrigno: troverete i libri "ABC delle macchine", "Macchine: una guida visiva", "Compendio generale sulle macchine", "Macchine per principianti" e "Samurai seduttori". Vengono aggiunti tra le Rarità i Vari libri. Tornate al Falcon.

=====  
13) Veldt: BENTORNATO GAU [06R13]  
=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
[Esper] Quetzalli	(nessuno)
NEMICI	BOSS
quelli già incontrati precedentemente	(nessuno)

Tornate sull'isola solitaria, l'isoletta a sud-ovest ed andate alla spiaggia. Qui troverete la Magilite di Quetzalli. Poi recatevi al Veldt.

Il Veldt è la grande pianura del continente a nord-est. Formate un gruppo di tre persone e combattete nel Veldt. Quando alla fine di una battaglia apparirà Gau, non fate nulla e lui si riunirà al gruppo.

=====  
14) Grotta sul Veldt: NINJA FOREVER [06R14]  
=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Anello della furia Ichigeki Zanne di tigre	(nessuno)

## NEMICI

Custode degli inferi  
Falci gemelle  
Gorgimera

## BOSS

Re Behemoth Marrone  
Re Behemoth Nero

<< Se scappando dal Continente Fluttuante avete aspettato Shadow,  
lo ritroverete nella Grotta sul Veldt, altrimenti troverete Relm. >>

La Grotta sul Veldt si trova nella zona sud-ovest del Veldt.

---

 GROTTA SUL VELDT
 

---

Appena entrati comparirà un cane, che sia Interceptor? Andate verso l'alto, salite le scale ed entrate nella caverna successiva. Nello scrigno in alto troverete un Anello della furia. Parlate con i banditi e poi prendete la porta in alto. Seguite il percorso ed entrate nella caverna di sinistra.

Dall'entrata di questa caverna, fate 8 passi a sinistra, poi 2 verso il basso ed infine di nuovo a sinistra. Arriverete in una stanza con uno scrigno. Sconfiggete il Custode degli inferi ed otterrete le Zanne di tigre. Tornate all'ingresso della caverna e questa volta fate prima 5 passi a sinistra poi andate verso il basso. Seguite il percorso sempre verso il basso.

Troverete a sinistra una caverna bloccata dai massi. Andate nella stanzetta in basso, premete il pulsante e la strada sarà liberata. Sempre nella stanzetta troverete uno scrigno contenente l'Ichigeki. Uscite dalla stanzetta ed entrate nella caverna ora liberata dai massi. Andate prima in fondo al cunicolo e poi verso il basso. Scendete le scale ed uscite da in alto a destra.

Nella caverna successiva, in alto a destra troverete un Punto di Salvataggio. Uscite da in basso a sinistra e troverete Shadow, o Relm a seconda di quanto avete fatto nel Continente fluttuante.

 -----  
 \*\*\* RE BEHEMOTH NERO \*\*\*

Livello -: 43	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 19000	•Murasame	•Assorbe il Gelo
PM -----: 1600		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Veleno
Guil -----: 0	•Behemaschera	

## ATTACCHI

1. Artigli infernali: Rimuove lo status Reflex

## Magie:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 2. Buferaga | 5. Meteora |
| 3. Buferara | 6. Sancta  |
| 4. Kappa    |            |

## \*\*\* RE BEHEMOTH MARRONE \*\*\*

Livello -: 49	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 19000	---	•Assorbe il Veleno
PM -----: 9999		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Sacro
Guil -----: 0	•Behemaschera	

## ATTACCHI

1. Gas di Morfeo: Causa status Sonno

Magie:

2. Meteora
3. Morte

Il primo a scendere in campo sarà il Re Behemoth Nero. Usando l'abilità Rune di Celes sarà praticamente inoffensivo. Attaccate con gli altri personaggi. Una volta sconfitto il primo Re Behemoth, sarete attaccati alle spalle dal secondo. Usate su di lui una Coda di fenice per vincere in un solo turno.

-----

Vi ritroverete nella casa di Strago a Thamasa e il personaggio salvato racconterà il proprio incubo fatto.

Salvando Shadow:

|| Clyde vuole lasciare la città di Thamasa, ma Interceptor cerca di fermarlo.  
|| L'uomo chiede al cane di rimanere per vegliare sulla figlia. Interceptor è  
|| indeciso sul da farsi e alla fine segue Clyde.

Salvando Relm:

|| Relm è disperata perchè il padre sta lasciando la città, e Strago cerca di  
|| confortarla. Intanto Interceptor esce dalla stanza.

Locanda: 1 Guil

Negoziò di Medicine:

NOME	COSTO
Granpozione	300
Etere	1500
Coda di fenice	500
Acqua santa	300
Panacea	1000
Lacrimogeno	300
Sacco a pelo	500
Tenda	1200

Negoziò di Armi:

NOME	COSTO
Pennello Da Vinci	7000
Ferula Antima	13000
Ferula sacra	12000
Dardi fatali	13000
Lancia dorata	12000
Mangiauomini	11000
Shuriken	30
Shuriken di Fuuma	500

Negoziò di Accessori:

NOME	COSTO
Anello difensivo	500
Anello fatato	1500
Anello Reflex	6000
Anello prezioso	1000
Vera regale	3000
Anello protettivo	5000
Anello della pace	3000
Anello angelico	8000

Negoziò di Protezioni:

NOME	COSTO
Velo misterioso	5500
Cerchietto	7000
Cappuccio nero	7500
Veste luminosa	11000
Corazza adamantina	12000

Informazioni di rilievo ottenute:

- la Rupe di Ebot è riemersa dalle acque e si trova a nord

Uscite e rientrate nella città, andate a trovare Shadow e lui non ci sarà più.

=====

15) Arena: SCOMMETTIAMO?

=====

[@6R15]

L'Arena si trova nel continente a nord-ovest, situata a nord.

Locanda: 400 Guil

Nell'Arena troverete alcuni personaggi noti: Ultros, Siegfried e l'ultimo soldato dell'Impero.

Informazioni di rilievo ottenute:

- il soldato ha detto a Locke di "parlare due volte con l'Imperatore" per sapere dove trovare un tesoro leggendario.

Parlate con l'addetto ai combattimenti e scommettete l'Ichigeki. Dopo aver sconfitto Shadow, questi si riunirà al gruppo.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI SULL'ARENA VEDI LA SEZIONE 7 - ARENA

=====

16) Jidoor: IL DEMONE DEL QUADRO

=====

[@6R16]

OGGETTI

Ago dorato

Etere

Mogumaschera

Pozione

[Esper] Lakshmi

OGGETTI NASCOSTI

Anello funebre

[Rarità] Lettera imperiale

NEMICI

Ballerino armato

Caladrius

Crusher

Gatto Coeurl

Missi

Natura morta

Rafflesia

BOSS

Chadarnook: Demone

Chadarnook: Donna

Jidoor si trova nel continente a sud-ovest, a sud di Zozo.

-----

JIDOODR

-----

Locanda: 250 Guil

Stalla: 250 Guil

Negozi di Medicine:

Negozi di Armi:

-----

NOME

COSTO

-----

NOME

COSTO

-----

Granpozione

300

Mangiauomini

11000

Etere

1500

Partigiana

13000

Coda di fenice

500

Cristalda

15000

Acqua santa

300

Sniper

15000

Panacea

1000

Pietra TeleMoto

700

Sacco a pelo

500



Tenda 1200

Negozio di Protezioni:

Negozio di Accessori:

NOME

COSTO

NOME

COSTO

Cerchietto 7000

Cappuccio nero 7500

Elmo di cristallo 10000

Abito nero 13000

Vera regale 3000

Anello protettivo 5000

Guanto di Giga 5000

Ali angeliche 6300

Informazioni di rilievo ottenute:

- Owzer è un collezionista di opere d'arte
- Un ritratto di Gesthal è presente nella casa di Owzer
- Una bambina si è recata a casa di Owzer poco tempo fa
- Metteranno all'asta una spada piuttosto rara
- Mortifero non recupera PV dopo la battaglia

#### VILLA DI OWZER

La villa di Owzer si trova in fondo alla città. Entrate ed accendete le lampade vicine alle scale. Esaminate due volte il ritratto dell'Imperatore ed otterrete la Lettera imperiale [Rarità]. Esaminate il quadro col fiore e affronterete tre Rafflesia. Esaminate il quadro in basso a sinistra e combatterete contro due Missi. Dopo averle sconfitte, al posto del quadro apparirà una porta.

Scendete le scale e avvicinatevi al quadro sulla sinistra. Sarete risucchiati nel quadro e combatterete contro un Ballerino armato e quattro Gatti Coeurl. Dopo il combattimento, andate in alto a sinistra e prendete la porta a sinistra. Nello scrigno troverete una Mogumaschera. Tornate indietro e prendete la porta di destra.

Andate verso l'alto e troverete due porte che cambiano continuamente di posizione. Andate prima nel corridoio libero sulla destra e in fondo a sinistra troverete un Anello funebre. Dei tre passaggi con le porte in movimento, prendete quello a sinistra, altrimenti sarete riportati indietro.

Nella prossima stanza prendete la porta a sinistra, percorrete il corridoio ed arriverete in una stanza con quattro scrigni fluttuanti. Se camminate sulle ombre degli scrigni, questi vi cadranno addosso. Dopo aver sconfitto i mostri, all'interno troverete 293 Guil, una Pozione, un Etere ed un Ago dorato.

Esaminando il quadro con l'armatura affronterete la Natura morta. Dopo averla sconfitta, al posto del quadro apparirà una porta.

Nella stanza successiva troverete un Punto di Salvataggio. Prendendo la porta di sinistra, sarete riportati indietro; prendendo quella di destra giungerete al salone centrale della casa.

Parlate con Owzer che vi chiederà di aiutare Relm a sconfiggere il demone che infesta il quadro.

\*\*\* CHADARNOOK: DEMONE \*\*\*

Livello -: 41

RUBARE

ELEMENTI

PV -----: 30000

---

•Assorbe il Fulmine

PM -----: 7600

•Debole al Fuoco

Exp -----: 0

OTTENERE

•Debole al Sacro

Guil ----: 0 ---

#### ATTACCHI

1. Attacco fisico: Causa status Rovina
2. Pioggia di scintille: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

Magie:

3. Tuona
4. Tuonaga

\*\*\* CHADARNOOK: DONNA \*\*\*

Livello -: 37	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 56000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 9400		•Assorbe il Sacro
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil ----: 0	---	

#### ATTACCHI

1. Ninnananna:  
Causa status Sonno a tutti i personaggi
2. Poltergeist:  
i PV dei personaggi iniziano a diminuire costantemente. Non può essere curato.
3. Tentazione:  
il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo.  
L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene eliminato.
4. Ultimo bacio:  
Causa status Rovina

Durante il combattimento il Demone e la Donna si scambieranno. Non attaccate la Donna, poichè possiede controattacchi potenti e concentratevi sul Demone. Usate attacchi di elemento Fuoco.

-----  
|| Owzer ringrazia Relm per aver salvato il quadro. Il mostro probabilmente è  
|| stato generato da una pietra che Owzer acquistò all'asta tempo fa. La pietra  
|| ora si trova sulla libreria.

Dopo il combattimento esaminate la libreria ed otterrete la Magilite di Lakshmi. Ora Relm si riunirà al gruppo.

=====  
17) Grotta della fenice: IL FUOCO DELLA VITA [6R17]  
=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Ali del vento	(nessuno)
Coda di fenice	
Corno di drago	
Elisir	
Extraetere	
Extrapozione	
Fiocco	
Pietra TeleMoto	

Scudo focum  
Valiente  
[Esper] Fenice

NEMICI	BOSS
Clymenus	Drago rosso [1°]
Drago del caos	
Faccia	
Fiormarino	
Galypdes	
Necromante	
Uroboro	
Zeveak	

La Grotta della fenice è l'ammasso roccioso a nord di Tzen.

---

#### GROTTA DELLA FENICE

---

Atterrate al centro, nell'unico spazio verde e dovrete formare due gruppi. Una volta atterrati, se vorrete tornare all'aeronave, basterà agganciarsi al cavo.

#### Gruppo 1 (G1)

Entrate nella caverna e premete il pulsante

#### Gruppo 2 (G2)

Entrate nella porta a sinistra, salite le scale e andate a premere il pulsante in basso a destra, in modo da aprire la porta sulla destra.

Se tentate di aprire lo scrigno a sinistra, cadrete nella caverna inferiore, perdendo alcuni PV a causa delle spine. Risalite dalle scale in basso, premete il pulsante e potrete aprire lo scrigno che conterrà le Ali del vento.

#### G1

Entrate nella porta a destra e premete il pulsante in alto, facendo scomparire così le spine a sinistra.

#### G2

Andate verso l'alto e successivamente a destra; premete il pulsante in basso per far scomparire le spine nei pressi del G1.

#### G1

Andate in alto a destra e troverete uno scrigno vuoto, mentre in quello in basso a destra troverete una Pietra TeleMoto. Scendete le scale in basso ed arriverete in una caverna piena di lava. Prendete la strada di sinistra e premete il pulsante in alto per far apparire tre massi; lo scrigno è vuoto. Tornate indietro e prendete il percorso di destra: lo scrigno che troverete sarà vuoto. Andate sempre verso l'alto e fermatevi vicino alle rocce.

#### G2

Andate in alto a sinistra, scendete le scale e arriverete alla caverna piena di lava. Percorrete il ponte di destra e saltate sulle rocce, fate lo stesso dall'isolotto e tornati sul sentiero, premete il pulsante in alto a destra.

#### G1

Percorrete il corridoio formatosi, andate verso l'alto, scendete le scale adiacenti e premete il pulsante per liberare il passaggio al G2.

G2

Percorrete il corridoio e nella caverna successiva troverete in basso un Punto di Salvataggio. Andate in alto e premete il pulsante per eliminare le spine.

G1

Tornate indietro, percorrete il corridoio ora senza spine e scendete le scale. La stanza successiva è piena di rocce da saltare. Andate prima verso sinistra, poi in basso, verso destra. Prendendo il ponte sulla sinistra arriverete ad uno scrigno vuoto, prendendo quello sulla destra troverete una rampa di scale. Salitele e premete il pulsante che farà abbassare il livello dell'acqua ed eliminerà la lava nella stanza con le rocce da saltare.

G2

Andate verso sinistra, percorrete il passaggio tra le rocce e scendete le scale per giungere alla stanza con le rocce da saltare. Ora, senza lava, potete camminare tranquillamente. Nello scrigno al centro troverete un Fiocco. Tornate nella stanza precedente e premete il pulsante sulla destra per modificare la posizione delle rocce.

G1

Percorrete il passaggio tra le rocce e in basso troverete uno scrigno contenente un Corno di drago ed un altro dragone.

-----  
\*\*\* DRAGO ROSSO \*\*\*

Livello -: 67	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30000	---	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 1780		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	•Murakumo	

#### ATTACCHI

1. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Fusione liv.4: Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
4. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Sguardo laser: Rimuove lo status Reflex

#### Magie:

6. Fuoca
7. Fuocoga
8. Fusione

Equipaggiatevi con armi di elemento Gelo. L'abilità Rune di Celes risulta molto utile per annullare molti attacchi del boss, oppure azzerategli i PM usando Puntura a ripetizione per annullarli tutti, tranne l'attacco fisico. Attaccate con Bufera, Buferara e tecniche di elemento Gelo.

-----  
Andate sulla piattaforma a sinistra e premete il pulsante in alto per generare due rocce.

G2

Tornate nella stanza delle rocce e prendete le scale in alto a sinistra. Nella stanza successiva andate in basso, saltate sulle rocce e raggiungerete il G1. Premete uno dei due pulsanti in basso.

G1

Premete l'altro pulsante in basso per aprire il passaggio. Andate verso il basso e scendete le scale. Nella stanza successiva sulla piattaforma centrale troverete Locke.

|| Locke ha trovato la Magilite di Fenice capace di restituire la vita. La sua  
|| intenzione è quella di usarla su Rachel, che si trova in uno stato tra la  
|| vita e la morte.

|| A Kohlingen, la Magilite va in frantumi reagendo con il corpo della ragazza  
|| facendola tornare in vita solo per un breve periodo, a causa delle crepe  
|| presenti nella pietra. Rachel rivela a Locke di aver recuperato la memoria  
|| poco prima di morire, e che, pensando a lui, si era sentita davvero felice.  
|| Alla fine Rachel ringrazia Locke e il suo corpo si solleva in aria per poi  
|| scomparire, rigenerando il potere della Magilite.

|| Celes cerca di confortare Locke, ma il ragazzo ha superato il suo trauma e  
|| decide di riunirsi al gruppo.

Una volta fuori, Locke vi darà i tesori presenti nella Grotta della fenice:  
un'Extrapozione, una Coda di fenice, un Extraetere, un Elisir, uno Scudo focum  
e un Valiente.

=====  
18) Narshe: IL BELLO, IL BUFFO, IL CATTIVO

[@6R18]  
=====

OGGETTI

Bracciale difensivo  
Cotta Minerva  
Elisir  
Extraetere  
Manopole  
[Esper] Midgardsormr  
[Esper] Valigarmanda

OGGETTI NASCOSTI

Amuleto di Molulu  
Ragnarok oppure [Esper] Ragnarok  
Scudo maledetto

NEMICI

Anemone  
Garm  
Illuyankas  
Lanciator Cipolla  
Lukhavi  
Mago  
Più Tomberry  
Psicopatico  
Rattivello  
Stradista magnus Giallo  
Stradista magnus Marrone  
Tomberry  
Tzakmaquiel  
Uomo della prova

BOSS

Drago dei ghiacci [1°]  
Valigarmanda  
Yeti

Narshe è l'unica città del continente a nord.

Formate un gruppo di tre personaggi tra cui Locke ed entrate in città.

-----  
NARSHE  
-----

Entrati in città incontrerete il Lupo solitario che vi dirà che le porte sono  
tutte chiuse e non è rimasto niente, tranne un moguri. Grazie a Locke potrete  
aprire tutte le porte e visitare gli edifici.

Entrate nel negozio di Armi e nella porta in basso a destra troverete un  
vecchietto che chiederà se volete la Magilite Ragnarok o la Spada Ragnarok.

La scelta è irreversibile, quindi se scegliete la spada non potrete ottenere l'Esper e viceversa. È possibile riposarsi nel letto del vecchietto.

<< Per maggiori informazioni, vedi la sezione 5 - Ragnarok: Spada o Esper? >>

Andate nella casa dietro il negozio di Accessori e parlate con l'uomo a letto; questi vi darà lo Scudo maledetto. Tornate all'entrata segreta per le caverne.

<< Per maggiori informazioni, vedi la sezione 7 - Lo Scudo eroico >>

---

#### MINIERE DI NARSHE

---

Andate verso l'alto e uscite dalla caverna. Vi ritroverete all'aperto; prendete la strada di sinistra, salite le scale di legno ed entrate nella caverna. Andate sempre verso l'alto. Questa volta non ripeterete il gioco con la luce da seguire. Andate verso nord-est, se entrate nella prima porta verso il basso tornate sul campo di battaglia dove avete combattuto insieme ai moguri. Da qui, andando verso l'alto troverete la tana dei moguri. Qui ritroverete, oppure troverete se non l'avete salvato nel Mondo in equilibrio, Mog che si unirà al gruppo. Esaminate il posto dove stava Mog per ottenere l'Amuleto di Molulu.

<< Se volete ottenere Umaro dovete avere Mog nel gruppo. >>

<< Se nel Mondo in equilibrio non avete aperto gli scrigni presenti in questa caverna, ora troverete in essi oggetti più preziosi. Troverete un Elisir ed un Bracciale difensivo. >>

Tornate in città e prendete la strada in alto per entrare nelle altre caverne di Narshe. Tornate al luogo dove avete combattuto Kefka.

---

#### RUPE DI NARSHE

---

In alto a destra troverete un altro dragone.

-----  
\*\*\* DRAGO DEI GHIACCI \*\*\*

Livello -:	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 24400	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 9000		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Scudo della forza	

#### ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Valanga: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
3. Zero assoluto: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Equipaggiatevi con armi di elemento Fuoco. Attaccate con Fuoco, Fuoca, Fuocoga e tecniche di elemento Fuoco. Usate la magia Furia sul boss per impedirgli di utilizzare le sue tecniche.

-----

Andate verso l'alto fino a trovare l'Esper congelato.  
Ora lo potrete affrontare.

-----

\*\*\* VALIGARMANDA \*\*\*

Livello -: 62	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30000	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 50000		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Immune agli altri elementi
Guil ----: 0	---	

#### ATTACCHI

1. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio

#### Magie:

2. Buferaga
3. Puntura

Equipaggiatevi con armi di elemento Fuoco. Attaccate con Fuoco, Fuoca, Fuocoga e tecniche di elemento Fuoco.

-----

Dopo averlo sconfitto otterrete la Magilite di Valigarmanda. Esaminate il posto dove Valigarmanda scompare ed arriverete in un'altra caverna.

#### GROTTA DELLO YETI

Attenti alle buche! Nel caso cadiate giù, prendete la scalinata lunga in alto, girate a sinistra e prendete il passaggio più a sinistra per tornare nella caverna centrale.

Entrate nella porta centrale e nel primo scrigno troverete un Extraetere. Tornate indietro ed entrate nella caverna di sinistra, evitando le buche evidenziate da macchie scure sul terreno. Nello scrigno troverete i Più Tomberry, e si otterrà la Cotta Minerva dopo averli sconfitti. Tornate indietro e cadete in una qualsiasi buca.

Salite sui ponti di legno e in basso a sinistra troverete le Manopole, poi percorrete il ponte di legno andando in alto a destra. Nella caverna successiva, non premete il pulsante di sinistra ma premete quello di destra. Una volta atterrati, salite le scale ed esaminate la statua centrale per ottenere la Magilite di Midgardsormr. Dopo aver ottenuto l'Esper, apparirà uno yeti.

#### \*\*\* YETI \*\*\*

Livello -: 33	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 17200	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 6990		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Veleno
Guil ----: 10	---	

#### ATTACCHI

1. Chicco di grandine: Causa danni per il 75% dei PV del personaggio
2. Palle di neve: Dimezza i PV di un personaggio
3. Sgambetto: Causa danni fisici
4. Tormenta : Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
5. Valanga: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

#### Altro:

6. Può usare l'abilità Salto
7. Può potenziarsi con una Ciliegia verde

Equipaggiatevi con armi di elemento Fuoco. Attaccate con Fuoco, Fuoca, Fuocoga e tecniche di elemento Fuoco. Usate la magia Furia sul boss per impedirgli di utilizzare le sue tecniche.

-----

Dopo averlo sconfitto, parlate allo yeti, UMARO, e Mog gli ordinerà di unirsi al gruppo. Uscite dalla caverna salendo le scale ed infine uscite dalla città.

=====

19) Torre dei fanatici: IL SIGILLO DELLA MAGIA [06R19]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Anima di Thamasa	Aeroancora
Armatura potente	
Briglia	
Kagenui	
Scudo di Genji	

NEMICI	BOSS
Botte magica	Cavalier Occulto
Magia liv.10	Drago sacro [1°]
Magia liv.20	
Magia liv.30	
Magia liv.40	
Magia liv.50	
Magia liv.60	
Magia liv.70	
Magia liv.80	
Magia liv.90	

La Torre dei fanatici si trova nella Via del serpente, situata al centro.

---

#### TORRE DEI FANATICI

---

All'interno troverete Strago camminare in processione con altre persone. Portate Relm nel gruppo e Strago si riunirà a voi. Parlate con i tre banditi. Per 100000 Guil uno di loro vi dirà un segreto: esiste un castello sepolto vicino al Castello di Figaro. Poi iniziate la lunga scalata.

<< Durante i combattimenti nella Torre dei fanatici, è possibile usare soltanto la magia, quindi fate in modo che i personaggi abbiano imparato il maggior numero di magie. Se volete usare gli attacchi fisici di un personaggio, usate su di lui Furia. Se volete scalare facilmente la torre, mettete Mog nel gruppo ed equipaggiatelo con l'Amuleto di Molulu. >>

Nella prima stanza troverete una Briglia. Esaminate la parte destra del muro dietro lo scrigno e sentirete un click. Tornate fuori e vedrete che è apparsa un'altra porta. Qui troverete l'Aeroancora e potrete affrontare il mostro Botte Magica che vi curerà.

Nella seconda stanza troverete un Scudo di Genji.

Nella terza stanza troverete un Kagenui ed un dragone.

-----

\*\*\* DRAGO SACRO \*\*\*

Livello -: 71	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 18500	•Extrapozione	•Assorbe il Sacro



PM -----: 12000           •Lancia sacra  
Exp -----: 0               OTTENERE  
Guil -----: 0               ---

ATTACCHI

Magie:

1. Antimagia
2. Sancta

Usate Novox sul boss per renderlo completamente inoffensivo, poi attaccate con le magie più potenti a disposizione.

-----

Nella quarta stanza troverete un'Armatura potente.  
Nell'ultima stanza troverete l'Anima di Thamasa. Una volta usciti sarete raggiunti dai seguaci di Kefka e da uno spettro che vi attaccherà

-----

\*\*\* CAVALIER OCCULTO \*\*\*

Livello -: 68	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 50000	•Elisir	(variabili)
PM -----: 50000	•Sfera di cristallo	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Megaelisir	

ATTACCHI

1. Cambio barriera: Cambia gli attributi elementali del mostro

Magie:

- |             |            |             |
|-------------|------------|-------------|
| 2. Bio      | 6. Fuocoga | 10. Tuonaga |
| 3. Buferaga | 7. Morte   | 11. Ultima  |
| 4. Buferara | 8. Novox   |             |
| 5. Fuoca    | 9. Tuona   |             |

Usate Furia su di lui in modo tale che non possa utilizzare le magie e Rireiz sul gruppo per sopravvivere all'attacco finale del Cavalier Occulto. Utilizzate l'evocazione di Lares oppure Vanish per rendervi invisibili ed evitare i suoi attacchi fisici. Se non avete Rireiz, usate Puntura di continuo per ridurgli a zero i suoi PM in modo tale da impedirgli di usare Ultima.

-----

Tornate giù ed uscite dalla torre.

=====

20) Isola triangolare: IL MIMO

=====

[@6R20]

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Anello dell'eroe	(nessuno)
Armatura di Genji	
Baffi finti	
Giacca rossa	
Girandola	
Grandetere	
Mantello di Zefiro	
Pennello magico	
Scudo tonum	

NEMICI

Amdusias  
Baalzephon  
Bestia palla  
Invisibile  
Kamui  
Mangiazona  
Salma ciondolante

BOSS

(nessuno)

L'isola triangolare è la piccola isola a nord-est.  
Vagate sull'isola fino a quando non incontrerete il mostro Mangiazona.  
Non uccidetelo, ma fatevi ingoiare dal suo attacco Inspira. Quando tutti i  
personaggi saranno stati ingoiati, vi ritroverete in una caverna.

---

NELLA PANCIA DI MANGIAZONA

---

La luce in alto è l'uscita. Prendete invece le scale in basso. Andate verso  
sinistra e troverete una serie di ponti interrotti. Saltate su essi senza  
essere toccati dagli uomini, altrimenti cadrete giù. Nello scrigno di sinistra  
troverete un Pennello magico, in quello di destra l'Armatura di Genji,  
in quello in fondo a sinistra i Baffi finti.

Se precipiterete, nei due scrigni troverete un Grandetere ed una Giacca rossa;  
premete il pulsante per abbassare la piattaforma ed accedere alle scale;  
così facendo tornerete nella stanza dei ponti. Dalla stanza dei ponti  
raggiungete le scale in fondo a sinistra e scendete.

Nella caverna troverete un Punto di Salvataggio. Seguite il sentiero ed  
arriverete in una grande caverna con la volta che si alza e si abbassa.  
Se venite schiacciati il gioco finirà.

<< Equipaggiatevi con le Scarpe agili per facilitare le cose. >>

Raggiungete dal basso il primo scrigno sulla sinistra e troverete un Mantello  
di Zefiro. Non muovetevi da lì ed aspettate che la volta si rialzi.  
Ora raggiungete dal basso lo scrigno successivo e troverete un Anello  
dell'eroe. Non muovetevi da lì ed aspettate che la volta si rialzi.  
Andate verso sinistra e poi in basso, ignorando per ora lo scrigno.  
Aspettate che la volta si rialzi ed apritelo ottenendo così una Girandola.  
Infine uscite dal basso.

Seguite il percorso ed arriverete in una stanza piena di ponti interrotti e di  
scrigni vuoti che fanno da trampolini elastici. Andate prima verso sinistra e  
poi in alto. Dal ponte lungo saltate sulla piattaforma piccola e premete il  
pulsante per far comparire altri ponti. Ora siete in grado di raggiungere lo  
scrigno in alto a sinistra contenente uno Scudo tonum.

Uscite dalla porta in alto e troverete una persona, GOGO, parlategli e lui si  
unirà a voi.

---

21) Antico castello: LA LEGGENDA DI ODINO

---

[@6R21]

OGGETTI

Ali del vento  
Extrapozione  
Forcina dorata

OGGETTI NASCOSTI

Extraetere  
[Esper] Raiden

Gladio  
Grandetere  
Pezzo di Magilite  
Punisher  
Sfera glaciale  
Tarocchi mortali  
Testo del maestro  
[Esper] Odino

NEMICI	BOSS
Arma corazzata	Anima di samurai
Belva nascente	Drago blu [1°]
Coco	Mastro Tomberry
Enuo	
Lunatys	
Rettile di Figaro	
Samurai	
Satana	

---

#### CASTELLO DI FIGARO

---

Recatevi al Castello di Figaro e chiedete all'uomo della sala comandi di tornare indietro. Durante il viaggio il castello si bloccherà. Fate fermare le macchine ed prendete il tunnel delle prigioni: vi ritroverete in una caverna.

---

#### GROTTA PER L'ANTICO CASTELLO

---

In basso a destra troverete uno scrigno con dentro un Grandetere. Salite le scale e nello scrigno in basso a sinistra troverete le Ali del vento. Uscite dalla caverna in basso a destra, aprite lo scrigno e troverete un mostro.

-----  
\*\*\* MASTRO TOMBERRY \*\*\*

Livello -: 73	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 22000	•Elisir	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 1200	•Megaelisir	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Gladio	

#### ATTACCHI

1. Cambio barriera:  
Cambia gli attributi elementali del mostro
2. Coltello:  
Causa danni fisici
3. Tsunami:  
Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi
4. Viavai:  
1/32 dei passi fatti dal gruppo viene convertito in danni subiti da un personaggio

#### Magie:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 5. Bio      | 9. Sisma    |
| 6. Buferaga | 10. Tornado |
| 7. Fuocoga  |             |

## 8. Sancta

Assorbite tutti i suoi PM con Puntura o con Osmosi per impedirgli di usare gran parte delle sue tecniche, poi passate all'attacco. Il boss man mano che usa il Cambio barrierà si avvicinerà sempre di più al gruppo, aumentando la potenza dei suoi attacchi fisici. Arrivato molto vicino, userà l'attacco Coltello per poi allontanarsi e ricominciare l'avvicinamento.

-----

Dopo averlo sconfitto otterrete un Gladio. Andate poi in basso a sinistra, scendete le scale e nello scrigno sulla destra troverete i Tarocchi mortali; uscite poi seguendo il corridoio in alto a sinistra.

Nello scrigno in fondo alla stanza troverete un Pezzo di Magilite, in quello sulla sinistra un'Extrapozione, infine scendete le scale. Qui troverete un Punto di Salvataggio e sulla sinistra un'altra rampa di scale. Dopo averle salite arriverete alle rovine di un castello.

---

### ANTICO CASTELLO

---

Addentrandosi nel castello verrà narrata la sua storia.

|| Durante la Guerra dei Magi il castello viene attaccato dagli Esper.  
|| Per difendere la fortezza il Cancelliere decide di utilizzare l'Esper Odino.  
|| Nonostante non sia ancora guarito dalle ferite, Odino scende in campo e  
|| sconfigge facilmente alcuni Esper, tuttavia contro l'ultimo avversario,  
|| un Magus, i suoi attacchi risultano inefficaci. Odino viene sconfitto e  
|| trasformato in una Magilite dal Magus.

Entrate nel castello. Arrivati nella sala del trono esaminate la statua di Odino ed otterrete la Magilite di Odino. Andate nell'angolo in alto a destra ed uscite dall'arcata di sinistra per raggiungere una stanzetta contenente la Sfera glaciale e la Forcina dorata. Tornate nella sala del trono ed uscite dalla porta sulla destra, poi esaminate la luce azzurra sulla libreria. Leggendo "Il diario della Regina" scoprirete che la sovrana era innamorata di Odino. Esaminate il secchio sulla destra per ottenere un Extraetere.

Tornate nella sala del trono, posizionatevi sul trono di destra e fate cinque passi verso il basso. Esaminate il luogo dove vi siete fermati e sentirete un click. Tornate nella stanza di destra e vedrete che sono comparse delle scale che portano ad un'altra stanza. Qui troverete un altro dragone.

-----

\*\*\* DRAGO BLÙ \*\*\*

Livello -: 65	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 26900	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 3800		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Zantetsuken	

#### ATTACCHI

1. Anatema:  
Scambia i propri status con quelli di un personaggio
2. Attacco fisico:  
Assorbe PM
3. Idrorespiro:

Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi

4. Pioggia acida:

Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi

5. Pioggia di scintille:

Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

6. Tsunami:

Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

Magie:

7. Adagio

Equipaggiatevi con armi di elemento Fulmine. Attaccate con Tuono, Tuona, Tuonaga e tecniche di elemento Fulmine.

-----  
In fondo alla stanza troverete la statua della regina.

<< Esaminando la statua della regina trasformerete Odino in Raiden. Però Odino è l'unico Esper, assieme a Gigakyactus, che ha come bonus la Velocità. Aumentare il valore della Velocità vuol dire caricare più velocemente la barra del turno durante i combattimenti. Quindi non abbiate fretta di trasformare Odino in Raiden. Potrete farlo comodamente più tardi. >>

Uscite dal castello ed entrate nella porticina a destra per trovare un Punisher. Poi, da fuori, recatevi nei corridoi sulla sinistra. Nello scrigno troverete un mostro.

-----  
\*\*\* ANIMA DI SAMURAI \*\*\*

Livello -: 61	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 37620	•Murakumo	•Debole al Veleno
PM -----: 7400	•Murasame	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 30000	•Testo del maestro	

ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
4. Spada assassina: Uccide un personaggio

Altro:

5. Può usare l'abilità Elemosina
6. Può lanciare l'Ashura, il Kunai, il Testo d'acqua, il Testo di tuono e il Testo di fuoco

Usate molto la magia Bio e gli attacchi di elemento veleno. Oppure causategli status Caos e aspettate che usi su di sé la Spada assassina.

-----  
Dopo averlo sconfitto otterrete il Testo del maestro. Tornate al Falcon.

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
[Rarità] Corallo	(nessuno)

NEMICI	BOSS
Aspidochelon	Erebus A
Creatura	Erebus B
Gallomedusa	Erebus C
Ippocampo di terra	Erebus D
Mahadeva	Hidon
Sorath	
Stregone	

Thamasa si trova sull'isola a sud-est.  
Formate un gruppo che abbia Strago e Relm ed entrate in città.

---

THAMASA

---

|| Relm è felice di essere tornata nella sua città e va a casa, mentre Strago  
|| decide di rilassarsi. Improvvisamente Relm avvisa Strago che Gungho, il suo  
|| vecchio amico, è rimasto ferito. A ridurlo in quella maniera è stato Hidon,  
|| il mostro a cui Strago e Gungho avevano dato la caccia in gioventù.  
|| Gungho chiede all'amico di vendicarlo. Strago decide di mettere da parte le  
|| paure di un tempo e di andare a caccia del mostro.

La Rupe di Ebot si trova sull'isola a nord di Thamasa.

---

RUPE DI EBOT

---

Al suo interno la visuale è molto ridotta. Andate verso l'alto e premete  
il pulsante: sarete teletrasportati in un'altra caverna. In alto troverete un  
forziere affamato. Se vorrete passare, dovrete procurargli almeno 22 pezzi di  
corallo e darglieli tutti in una volta. Premete il pulsante ed arriverete in  
un'altra caverna. Per trovare i pezzi di corallo dovrete aprire gli scrigni che  
troverete nelle grotte. Per spostarvi attraverso le grotte dovrete premere i  
vari pulsanti.

Una volta ottenuti i pezzi di corallo necessari, per tornare facilmente dal  
forziere affamato: usate la magia TeleMoto per uscire dalla grotta, rientrateci  
e premete il pulsante. Superato il forziere, andate verso l'alto e combatterete  
contro Hidon e quattro Erebus.

-----

\*\*\* HIDON \*\*\*

Livello -: 43	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 25000	•Corona di rovi	•Assorbe il Veleno
PM -----: 12500	•Pietra TeleMoto	•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Sacro
Guil ----: 0	•Pietra TeleMoto	•Debole alla Terra

ATTACCHI

1. Megatriade:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
2. Nebbia tossica:  
Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi
3. Polvere di zombie:  
Causa status Zombie ad un personaggio morto

#### 4. Sanguisuga: Assorbe PV da un nemico

Ignorate Hidon e distruggete prima i quattro Erebus in modo tale da far usare al boss l'attacco Megatriade. Questi è la Magia blù più potente di Strago e può essere imparata solo in questa occasione. Dopo aver subito la Megatriade, eliminate Hidon.

-----

|| Strago torna da Gungho per informarlo della sua vittoria su Hidon.  
|| Durante la notte Strago racconta all'amico la sua impresa, esagerando un po' con i particolari.  
|| Una volta che Strago si è addormentato, Gungho esce di casa e trova Relm.  
|| Si scopre che è stata la bambina chiedere a Gungho di fingere di essere ferito per far terminare l'ossessione che affliggeva Strago da anni.

Tornate al Falcon.

=====

23) Il sogno di Cyan: L'ANIMA DEL GRANDE GUERRIERO

=====

[@6R23]

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Extrapozione	(nessuno)
Guanto di Genji	
Scudo focum	
Scudo gelum	
[Esper] Alexander	
[Rarità] Pezzo di ferro	

NEMICI	BOSS
Al Jabr	Anima dannata
Coco	Condannato
Belva nascente	Curlaz
Drago mannaro	Laragorn
Fantina seducente	Moebius
I.O.	
Pandora	
Parassita	
Plutoblindato	
Samurai	
Schmidt	

Il castello di Doma si trova sull'isola ad est della Via del serpente. Mettete Cyan nel gruppo e recatevi là.

-----

CASTELLO DI DOMA

-----

Entrate nel castello e prendete la prima porta a sinistra, poi quella sulla destra. Arriverete in una stanza con quattro letti dove riposerete.

|| I personaggi si svegliano, ma Cyan non da segno di alzarsi. Arrivano nella stanza tre bambini, Laragorn, Curlax e Moebius, i tre fratelli del sogno.  
|| Costoro affermano di essersi impossessati dell'anima di Cyan e alla fine  
|| "scompaiono" nella sua mente. Allora i personaggi decidono di inseguirli.

-----

LABIRINTO ONIRICO

Vi ritroverete in una specie di labirinto con un solo personaggio, accanto a voi è presente un Punto di Salvataggio. Andate verso sinistra ed arriverete a tre porte. Prendete quella di sinistra e troverete un altro personaggio, recuperatelo e prendete la porta sulla destra.

Prendete la porta in alto, poi quella sulla destra per trovare l'ultimo personaggio. Recuperatelo e prendete la porta a sinistra. Salite le scale e prendete la porta in alto. Andate verso il basso e prendete la porta centrale, quella circondata da tre segni strani. Appariranno di nuovo i tre bambini, decisi questa volta a combattere.

-----  
\*\*\* CURLAX \*\*\* (in alto)

Livello -: 47	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 15000	---	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 2000		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

Magie:

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| 3. Adagio  | 6. Fuoca   | 9. Reflex |
| 4. Andante | 7. Fuocoga | 10. Stop  |
| 5. Areiz   | 8. Novox   |           |

\*\*\* LARAGORN \*\*\* (a sinistra)

Livello -: 47	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 10000	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 2000		•Assorbe il Vento
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Fuoco
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio

Magie:

2. Buferaga
3. Buferara
4. Reflex

\*\*\* MOEBIUS \*\*\* (a destra)

Livello -: 47	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 12500	---	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 2000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio

Magie:

- |            |            |
|------------|------------|
| 2. Andante | 6. Reflex  |
| 3. Bozzolo | 7. Tuona   |
| 4. Egida   | 8. Tuonaga |



## 5. Energira

L'Attacco delta viene utilizzato solo se i tre sono tutti vivi. Sconfiggete prima Curlax, che è l'unico dei tre in grado di curare gli altri, poi pensate agli altri due. Usate Morte su Laragorn e Stop su Moebius per renderlo inoffensivo.

-----

Dopo averli sconfitti entrate nella porta e vi ritroverete su un treno!

---

### LABIRINTO ONIRICO - TRENO FANTASMA

---

Così come nel Treno fantasma, anche qui dovrete arrivare alla prima carrozza, andando sempre verso sinistra. Entrate nella carrozza a sinistra e troverete un Punto di Salvataggio. Entrando nella carrozza successiva vedrete un'immagine di Cyan inseguita da un fantasma.

Tirate la leva in alto due volte e nello scrigno troverete un Guanto di Genji. Andate in fondo a sinistra, aprite lo scrigno ed otterrete il Pezzo di ferro [Rarità]. Usatelo sullo scrigno aperto in mezzo alle poltrone, in modo tale che non vi sbarri più la strada. Nello scrigno in alto troverete uno Scudo focum. Tirate la leva a sinistra e memorizzate la combinazione aperto/chiuso degli scrigni, servirà più avanti.

#### COMBINAZIONE

Aperto    Aperto    Chiuso

Chiuso    Chiuso    Aperto

Uscite dal vagone ed entrate nel successivo.

Aprite i due scrigni sulla sinistra e troverete un'Extrapozione ed uno Scudo gelum. Premete la leva di destra che vi permetterà di aprire la poltrona e di superare così le due casse. Premete la leva di sinistra, poi quella di destra, quella centrale, quella di destra ed infine quella di sinistra. Ora potete accedere alla zona degli scrigni vuoti. Ripetete la combinazione avuta in precedenza e tirate la leva in alto. Nel vagone successivo troverete un Punto di Salvataggio. Nella locomotrice fate in modo che tutte le tre leve siano verso il basso. Uscite e vi ritroverete nelle caverne!

---

### LABIRINTO ONIRICO - GROTTA

---

Vedrete un'immagine di Cyan inseguita dalle truppe imperiali. Ora combatterete a bordo delle Blindati Magitek.

<< Se avete Terra nel gruppo, questi potrà usare i suoi attacchi aggiuntivi come l'Esilio, il Missile Magitek, il Pandemonio e la Scarica bio. >>

Uscite dal basso ed andate a destra fino ad entrare nella caverna successiva. Andate verso l'alto ed uscite dalla porta in basso a sinistra. Noterete che state girando intorno. Entrate di nuovo nella caverna a destra ed uscite subito. Vedrete Cyan attraversare un ponte. Seguitelo e il ponte si spezzerà.

---

### LABIRINTO ONIRICO - CASTELLO DI DOMA

---

Vi ritroverete nel castello di Doma. Appariranno la moglie ed il figlio di Cyan

che vi chiederanno di salvarlo. Cyan si è sempre incolpato di non essere riuscito a salvare Doma e la sua famiglia e il mostro Condannato si è impadronito della sua anima. Detto questo, i due si trasformeranno in un Punto di Salvataggio. Dal corridoio centrale recatevi nella stanza in alto a destra per vedere un ricordo di Cyan con la moglie.

|| Elaine chiede al marito se la ama. Cyan, dapprima in imbarazzo, conferma i suoi sentimenti. Owain si alza dal letto e saltella felice dopo aver ascoltato tutto ciò, mettendo nuovamente in imbarazzo il cavaliere.

Uscite dal castello e andate in alto a sinistra per vedere un altro ricordo.

|| Cyan e Owain si allenano assieme e il cavaliere si complimenta con il figlio. Owain, contento, allora si reca dalla madre per riferirle ciò che gli è stato appena detto.

Tornate nel castello ed entrate nella porta a destra della sala del trono, dal lato inferiore. Percorrete tutte le mura sino a raggiungere la zona in alto a destra per vedere un altro ricordo.

|| Cyan insegna a Owain a pescare. Il bambino è annoiato, ma il cavaliere gli ricorda che la pazienza è una virtù importante, allora Owain decide di applicarsi con più passione nella pesca.

Ora recatevi nella sala del trono per affrontare Condannato e due Anime dannate.

-----  
\*\*\* CONDANNATO \*\*\*

Livello -: 53	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 23066	•Anello del ricordo	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 5066		•Assorbe il Sacro
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	•Bracciale difensivo	

ATTACCHI

1. Colpo mortale:  
Causa status Rovina
2. Rancore:  
il mostro scompare dalla battaglia impossessandosi di uno dei personaggi.  
Condannato ricompare se questo personaggio muore

Magie:

3. Tuonaga

\*\*\* ANIMA DANNATA \*\*\*

Livello -: 41	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 3066	---	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 566		•Assorbe il Sacro
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Magiparassita: Assorbe PM

Magie:

2. Buferaga
3. Energia
5. Reflex
6. Tuonaga

#### 4. Firaga

Per sconfiggere rapidamente entrambe le Anime dannate ed il boss usate la magia Oblio.

-----  
|| Cyan tornerà nel gruppo ed appariranno le immagini di sua moglie e di suo  
|| figlio. I due ringrazieranno Cyan, che si sente ancora in colpa per non  
|| averli potuti salvare. I suoi cari lo rincuorano: rimarranno sempre assieme  
|| a lui. I due si trasformano in luci per ricomporsi in una spada.

Ora Cyan avrà imparato tutte le Bushido rimanenti. Tornate nella sala del trono e troverete la Magilite di Alexander. Tornate al Falcon.

=====  
24) Teatro dell'opera: UN DRAGONE IN SCENA [06R24]  
=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Ferula superiore	(nessuno)
NEMICI	BOSS
(nessuno)	Drago terrestre [1°]

Il Teatro dell'opera si trova nel continente a sud-ovest, situato a sud-ovest.

#### TEATRO DELL'OPERA

Entrate in platea e parlate con l'Impresario: uno dei dragoni si è stabilito sul palco del teatro! Dalla platea raggiungete la stanza in alto a destra, premete la seconda leva da destra e vi ritroverete sul palco.

-----  
\*\*\* DRAGO TERRESTRE \*\*\*

Livello -: 53	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 28500	•Extrapozione	•Debole all'Acqua
PM -----: 16500		•Debole al Vento
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Ferula superiore	

#### ATTACCHI

1. 50 G: Rimuove lo status Levitazione a tutti i personaggi
2. Dente affilato: Causa danni fisici
3. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
4. Slavina: Causa danni di elemento Terra a tutti i nemici

#### Magie:

5. Sisma

Equipaggiate l'Armatura di Gaia oppure le Ali angeliche a tutti i personaggi oppure attivate lo status Levitazione a tutto il gruppo, ma state attenti all'attacco 50 G che rimuoverà questo status. Infliggetegli status Sonno ed attaccate con le magie di elemento Acqua e Vento.

-----  
Alla fine della battaglia riceverete la Ferula superiore. Tornate al Falcon.

=====

25) Arena: QUELLA SPADA SARÀ MIA!

[@6R25]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
Excalipur	(nessuno)
Medaglia al valore	
[Esper] Gilgamesh	

NEMICI	BOSS
Lanciator Cipolla	Gilgamesh

Una volta ottenuti almeno 500000 Guil, tornate a Jidoor.

-----

JIDOOD

-----

Recatevi all'asta e aspettate che venga il turno dell'Excalipur. Compratela per 500000 Guil, poi recatevi all'Arena.

-----

ARENA

-----

Scommettete l'Excalipur per affrontare il Lanciator Cipolla. Dopo aver vinto la sfida entrerà in scena Gilgamesh.

-----

\*\*\* GILGAMESH \*\*\*

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 38000	•Guanto di Genji	---
PM -----: 3200	•Scudo di Genji	
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Armatura di Genji	
	•Elmo di Genji	

ATTACCHI

1. 1000 aghi:  
Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Aeroga:  
Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Cacofonia:  
Dimezza il livello di un personaggio
4. Danza di spade:  
Causa danni fisici a tutti i personaggi
5. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
6. Ira vendicativa:  
Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro
7. Quasar:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
8. Sassata:  
Attacco fisico che infligge anche lo status Chaos

Magie:

- 9. Andante
- 10. Bozzolo
- 11. Egida

Altro:

- 12. Può usare l'abilità Salto
- 13. Può lanciare il Brando lux, la Mutsunokami, la Ragnarok e la Zantetsuken

Usate subito Vanish su tutto il gruppo o evocate Lares, in modo tale da prevenire i potenti attacchi fisici del boss. Poi usando Puntura oppure Osmosi toglietegli tutti i PM, dopodichè passate all'attacco.

-----

Dopo averlo sconfitto riceverete la Magilite di Gilgamesh.

=====

26) Oceano: OMBRE DAGLI ABISSI [@6R26]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
[Esper] Leviatano	(nessuno)
NEMICI	BOSS
(nessuno)	Leviatano

Recatevi a Nikeah.

<< È possibile affrontare il Leviatano anche prendendo il traghetto da Figaro sud. Questa è l'ultima occasione per imparare il Rondò d'acqua se non l'avete fatto nel Mondo in equilibrio. >>

-----

NIKEAH

-----

Andate al porto e prendete il traghetto per Figaro sud.

|| A metà strada la nave si ferma: è stata attaccata da un mostro marino che la  
|| sta trascinando a fondo.

-----

\*\*\* LEVIATANO \*\*\*

Livello -: 91	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 32000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 7000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 10000	---	

ATTACCHI

- 1. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
- 2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
- 3. Trappola: Causa status Adagio
- 4. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

Equipaggiatevi con protezioni che assorbono o annullano l'elemento Acqua, poi usate le tecniche più potenti a disposizione per attaccarlo.

-----

Dopo averlo sconfitto otterrete la Magilite di Leviatano. Vi ritroverete nella città di arrivo del traghetto. Percorrete nuovamente il traghetto per tornare al Falcon.

=====

27) deserto a sud di Maranda: PICCOLI KYACTUS, GRANDI PROBLEMI [6R27]

=====

OGGETTI	OGGETTI NASCOSTI
[Esper] Kyactus	(nessuno)
NEMICI	BOSS
Larva	Gigakyactus
Kyactus	

Tornate nei pressi di Maranda ed iniziate a girovagare nel deserto a sud. Equipaggiatevi con l'Occhio di lince, oppure usate la Trivella con Edgar ed eliminate almeno 10 Kyactus. Per le Larve invece usate la magia Morte. In seguito recatevi nella zona ovest del deserto per affrontare il Gigakyactus. Prima di affrontare il boss fate in modo che tutti i personaggi siano in status Invisibile.

-----

\*\*\* GIGAKYACTUS \*\*\*

Livello -: 91	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 4500		•Immune al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 1111	---	

ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Abbattimento: Causa danni fisici

Fate in modo di avere nel gruppo sia Edgar che Mog, ed equipaggiatevi entrambi con le migliori lance, per sfruttare al massimo l'abilità Salto. Mettete a tutto il gruppo gli Stivali di drago e i Sandali d'Ermite e attaccate a ripetizione con il Salto. Con un po' di fortuna, riuscirete ad avere ancora un personaggio in aria quando il boss usa per dieci volte i 1000 aghi come attacco finale prima di essere eliminato.

-----

Alla fine dello scontro riceverete la Magilite di Kyactus. Tornate al Falcon.

=====

28) Casupola di Duncan: LA TECNICA SUPREMA [6R28]

=====

La Casupola di Duncan si trova ad est/nord-est di Narshe, al centro dei cinque alberi disposti a croce.

-----

CASUPOLA DI DUNCAN

-----

Formate un gruppo dove ci sia anche Sabin ed entrate nella casa.

|| Duncan apre la porta, sorpreso della visita del suo allievo. Il maestro  
|| racconta di come è sopravvissuto alla catastrofe e decide di insegnare a

|| Sabin la sua tecnica suprema. I due si affrontano sul tetto della casa e  
|| dopo l'ultimo assalto Sabin impara il Jujitsu finale: l'Assalto fantasma.

=====  
29) Casupola: L'ABBANDONO

[@6R29]  
=====

La Casupola si trova a nord-ovest del Veldt.

---

CASUPOLA

---

Entrateci e ritroverete il signore pazzarello che vi scambia ancora per un tecnico riparatore. Il gruppo uscirà e farà un'ipotesi: forse quel signore è il padre di Gau. Formate un gruppo che abbia Sabin e Gau e tornate alla Casupola.

|| Sabin cerca di sapere da Gau se effettivamente quel signore sia suo padre.  
|| Il ragazzo non sa cosa dire, allora Sabin deciderà di sì! Il gruppo porta  
|| Gau a Jidoor per renderlo più presentabile.

|| Sabin gli insegna a mangiare con le posate e a dire "Scusate" al posto di  
|| "Uhooo"; Celes e Terra si occupano di fargli indossare un abito decente.  
|| Tornati alla Casupola, Sabin presenta Gau al signore, che nega di aver mai  
|| avuto un figlio.

|| L'uomo però racconta di aver fatto un sogno una volta dove nasceva un  
|| bambino demone e lui abbandonava il neonato nel Veldt. Sabin si arrende ma  
|| il signore ammette che i genitori di Gau dovrebbero essere fieri di lui pur  
|| non riconoscendolo come proprio figlio. Sabin, come ultimo tentativo, cerca  
|| di convincerlo con la forza, ma Gau glielo impedisce, uscendo poi dalla  
|| casa.

|| Sabin chiede scusa a Gau, ma questi, nonostante il rifiuto ricevuto dal  
|| padre, sarà felice del fatto che il genitore sia ancora vivo.

=====  
30) I sogni di Shadow: IL PASSATO CHE RITORNA

[@6R30]  
=====

Mettete Shadow e Relm nel gruppo ed equipaggiate entrambi con l'Anello del ricordo. Girate per il mondo e andate a dormire nelle varie Locande. Può capitare che Shadow abbia dei sogni che narrano della sua vita passata. Shadow ha cinque sogni:

(in passato Shadow si chiamava Clyde e rapinava i treni assieme al suo socio Baram)

- a) Baram appare a Clyde e gli chiede di ritrovarlo.
- b) Clyde e Baram sono in una foresta e il loro ultimo colpo ha fruttato un milione di Guil! Decidono allora di cambiare i propri nomi. Baram propone a Clyde il nome "i banditi di Shadow".
- c) Baram è rimasto ferito e Clyde cerca di tranquillizzarlo. Baram si ritiene ormai spacciato e incita Clyde a scappare per non essere catturato. Piuttosto che essere catturato, Baram chiede a Clyde di ucciderlo, ma questi si rifiuta. Alla fine Clyde fugge.
- d) Clyde si trova in una città ed un cane (Interceptor?) gli va incontro. Appare una donna a cui Clyde chiede il nome della città in cui si trova. La città si chiama Tha...sa...

A questi si aggiunge il sogno che fa Shadow a Thamasa, una volta trovatolo presso la Grotta sul Veldt.

-----  
PRIMA DI ANDARE ALLA TORRE DI KEFKA  
-----

Ci sono alcune cose da fare prima di raggiungere Kefka:

1. Completare il Bestiario

- Recatevi nel continente del Veldt, a est della Casupola è presente una foresta. Qui potrete trovare il Tyrannosaurus e il Brachiosaurus. Per eliminare facilmente quest'ultimo, usate su di lui l'abilità Controlla di Relm e attaccate con magie di elemento Gelo. Nei pressi della foresta potrete trovare il Bruco, il Licaone e lo Sprinter.
- Recatevi sull'isola dove si trova il castello di Doma e qui potrete trovare la Balla di fieno.
- Andate nel continente a sud ovest: nella foresta potrete trovare la Gran Mantide, nella pianura il Basilisco e la Rana palla.
- Andate sull'isola dove si trova Thamasa per trovare la Vasejata, il Ventoscuro e il Purusa.
- Andate all'Arena e scommettete un Megaelisir (rubateli alle Mante terrene) per affrontare Siegfried [2°].

Se avete affrontato tutti i mostri sino ad ora, il Bestiario conterrà i numeri da 1 a 238, e da 276 a 347, esclusi il 339 e il 343. Teoricamente è possibile aver incontrato alcuni mostri presenti nella Torre di Kefka, affrontandoli nell'Arena.

2. Aumentate il livello dei personaggi ed imparate le magie.

- Per gli Exp, recatevi sull'isola dove si trova il Castello di Doma, equipaggiatevi con l'Uovo nutriente e lanciatevi addosso la magia Vanish. Ora iniziate a girare a vuoto e combattete. L'unico attacco a cui dovete stare attenti è il Falciavite della Balla di fieno. Oppure recatevi nella foresta a nord del Veldt e combattete contro i Tyrannosaurus e i Brachiosaurus. Questi due mostri sono molto potenti, quindi equipaggiatevi a dovere.
- Per le magie, recatevi nel deserto a sud di Maranda, qui incontrate in battaglia un Kyactus che vi farà ottenere 10 punti magici, oppure una Larva che vi farà ottenere 5 punti magici. Equipaggiatevi con Protezioni che annullano o assorbono l'elemento Vento in modo tale da rendere inefficace la Tempesta di sabbia della Larva.
- Se volete imparare le magie senza ottenere Exp, combattete nel Veldt o nella Torre dei fanatici.

3. Imparate il maggior numero possibile di Furori, e le Danza rimanenti, se non l'avete già fatto. Per quanto riguarda le Magie blu, nella Torre di Kefka è presente un mostro, la Forza oscura, che le possiede tutte ad esclusione del Campo di forze e della Megatriade.

4. Ricordatevi di prendere l'Esper Raiden dall'Antico castello. Fatelo però dopo aver aumentato la Velocità con Odino e Kyactus ai personaggi.



5. Trasformate lo Scudo maledetto nello Scudo eroico.

=====

31) Torre di Kefka: IL MONDO CHE VERRÀ

=====

[@6R31]

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Anello dell'eroe  
Armatura potente  
Cappello rosso  
Cotta Minerva  
Dadi truffaldini  
Fiocco  
Girandola [x2]  
Ipnocorona  
Manopole  
Megaelisir  
Pennello dell'iride  
Scoiattomaschera  
Scudo della forza  
Scudo Egida  
[Esper] Crociata  
[Rarità] Tavola di pietra

Fiocco

NEMICI

BOSS

Alyman	Dea
Cavalier Demonio	Demonio
Chimera di Vector	Diavoletto
Ciarpame	Drago aureo [1°]
Dedalus	Drago osseo [1°]
Drago ancestrale	Finale 1: Braccio corto
Drago demoniaco	Finale 1: Braccio lungo
Forza oscura	Finale 1: Viso
Gamma	Finale 2: Forza
Gran Behemoth	Finale 2: Macchina
Gran Molboro	Finale 2: Magia
Innocent	Finale 2: Tigre
Killer metallico	Finale 3: Madama
Kombattente	Finale 3: Pacifico
Lombrico	Guardiano
Lythos di Vector	Inferno: Corpo
Macchina letale	Inferno: Ketu
Muud Suud	Inferno: Rahu
Orbe	Kefka [2°]
Outsider	Ultima X
Prometeo	
Protesix	
Virginia	
Yojimbo	

La Torre di Kefka si trova nel continente a sud, situata al centro. Atterrateci sopra con l'aeronave e dovrete formare tre gruppi. Per tornare al Falcon, con un qualsiasi gruppo tornate nel punto dove siete atterrati ed aspettate il gancio.

-----  
TORRE DI KEFKA  
-----

|| Distruggendo la Triade può succedere che la magia scompaia dal mondo.  
|| Se accadesse tutto questo, che ne sarebbe di Terra?

G1

Andate verso il basso e poi verso destra. Nello scrigno in alto troverete un'Ipnocorona. Poi entrate nella porta a sinistra. Prendete le pedane mobili di sinistra ed entrate nella porta a destra.

Nello scrigno in alto a sinistra troverete i Dadi truffaldini; percorrete le varie piattaforme uscendo da in basso a sinistra. Andate verso il basso e prendete la porta a destra. Scendete le scale e fermatevi.

G2

Prendete la porta in basso a sinistra. Nello scrigno in alto a sinistra troverete una Cotta Minerva; andate verso le due porte in basso e prendete quella superiore. Nello scrigno è presente una Girandola. Tornate indietro e prendete la porta inferiore.

Vi ritroverete in un bagno. Nel bagno di sinistra troverete un boss.

-----  
\*\*\* ULTIMA X \*\*\*

Livello -: 67	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 55000	•Sfera di cristallo	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 19000	•Spada Emorys	•Assorbe il Sacro
Exp -----: 0	OTTENERE	•Assorbe la Terra
Guil -----: 0	---	•Assorbe il Veleno
		•Assorbe il Vento

ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

Magie:

5. Buferaga
6. Fuocoga
7. Meteora
8. Sisma
9. Tuonaga
10. Ultima

Infliggetegli subito status Adagio in modo tale da guadagnare tempo e attaccate con le tecniche dei tre elementi principali. Usate su tutto il gruppo Levitazione per evitare il suo attacco Sisma. Eliminatela prima del 14° turno poichè userà Ultima, oppure usate in precedenza Rireiz per ovviare a questo problema.

-----  
Dopo averlo sconfitto si trasformerà in un Punto di Salvataggio. Uscite dalla porta in basso. Salite le scale ed entrate nella porta. Entrando nel tubo di destra tornereste indietro, quindi entrate in quello di sinistra.

Nello scrigno a sinistra troverete uno Scudo della forza. Andate in basso a sinistra e troverete un'Armatura potente. Andate a destra e troverete due porte. Prendete prima quella di sinistra.

Qui troverete il G1, scendete le scale e premete il pulsante verde che farà muovere una piattaforma permettendo così al G1 di continuare a camminare. Nello scrigno a destra troverete un Fiocco. Uscite e prendete la porta di destra. Seguite il percorso ed arriverete nella stanza del dragone. Prima di affrontarlo equipaggiatevi con protezioni che assorbono o annullano l'elemento Fulmine.

-----  
\*\*\* DRAGO AUREO \*\*\*

Livello -: 62	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 32400	---	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 4000		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Sfera di cristallo	

ATTACCHI

1. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

Magie

2. Reflex
3. Tuona
4. Tuonaga
5. Tuono

Usate la magia Furia su di lui e poi rendete tutto il gruppo invisibile con l'evocazione di Lares. Attaccatelo con le tecniche più potenti a disposizione. Se avete Edgar nel gruppo, fategli usare l'Indebolente in modo tale da rendere il boss vulnerabile ad uno dei tre elementi più comuni.

-----

Prendete le scale in alto a sinistra e seguite il percorso uscendo poi in basso a destra. Andate verso l'alto e posizionatevi sul pulsante verde.

G3

Andate verso il basso e nello scrigno a sinistra troverete un Cappello rosso. Prendete la porta lì vicina e andate verso l'alto. Troverete uno scrigno con una Scoiattomaschera, ed uno con le Manopole. Tornate indietro e prendete la porta in basso, poi quella sulla sinistra.

Nello scrigno in alto troverete un Anello dell'eroe. Camminate lungo il muro inferiore sino a trovare un passaggio nascosto verso il basso. Arrivati in fondo, fate un passo indietro e continuate verso sinistra, poi verso il basso, poi verso destra ed infine verso l'alto, dove troverete in un scrigno uno Scudo Egida. Tornate indietro e salite sui rulli in alto.

Uscendo dal tubo tornereste indietro! Sulla destra troverete un Punto di Salvataggio. Scendete le scale e sarete attaccati da un boss.

-----

\*\*\* INFERNO: CORPO \*\*\*

Livello -: 67	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30800	•Scudo gelum	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 9700		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio
2. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
3. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
5. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Sobat: Causa danni fisici

Magie:

7. Meteora

8. Tuona

Altro:

9. Può rigenerare Ketu e Rahu

\*\*\* INFERNO: KETU \*\*\*

Livello -: 67	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 11000	•Scudo focum	•Assorbe il Gelo
PM -----: 2600		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Fendente: Causa danni fisici
2. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio

\*\*\* INFERNO: RAHU \*\*\*

Livello -: 69	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 8000	•Scudo focum	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 770		•Debole al Gelo
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

Stocco: Causa danni fisici

I due arti possono essere rigenerati dal Corpo una volta eliminati, perciò ignorateli ed attaccate il Corpo.

-----

Dopo averlo sconfitto uscite da in basso a sinistra. Andate verso il basso e vi ritroverete all'aperto.

Nello scrigno in basso a destra troverete un Megaelisir. Andate poi verso sinistra ed esaminate la luce rossa per liberare il passaggio adiacente. Nello scrigno in alto è presente un Pennello dell'iride. Entrate poi nella porta vicina allo scrigno con luce rossa. Seguite il percorso ed arriverete nella stanza del dragone. Equipaggiatevi con il Fiocco o con altri accessori che prevengono gli status negativi prima di affrontare il dragone.

-----

\*\*\* DRAGO OSSEO \*\*\*

Livello -: 62	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 32800	---	•Assorbe il Veleno
PM -----: 1999		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Sacro
Guil ----: 0	•Cintura vitale	

ATTACCHI

1. Apparizione:  
Causa status Caos a un personaggio
2. Attacco fisico:  
Causa status Zombie
3. Calamità:  
Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a

tutti i personaggi

4. Fuoco fatuo:

Causa gravi danni di elemento Fuoco a un personaggio

5. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio

Attaccatelo sfruttando le sue debolezze elementali, oppure con Osmosi e Puntura toglieteli tutti i PM per eliminarlo.

-----

Dopo aver sconfitto l'ultimo drago otterrete la Magilite della Crociata e la Tavola di pietra [Rarità].

|| Gli 8 draghi sono stati sconfitti... Il Sigillo ottuplo è stato spezzato!  
|| Per terra si trova una tavola con un'iscrizione: "Il sigillo è stato  
|| spezzato ed io sono libero... Per voi che avete sconfitto gli otto...  
|| Vi attenderò al Corno di drago..."

Prendete le scale in alto a destra e seguite il percorso uscendo poi in basso a sinistra. Andate verso l'alto e posizionatevi sul pulsante verde.

G1

Ora potete continuare ad andare verso il basso. Andate verso destra ed uscite dalla porta in alto. Seguite il percorso e, una volta fuori, nello scrigno in alto a sinistra troverete una Girandola. Prendete poi la porta in alto. Vi ritroverete nel corridoio centrale della stanza dove sono presenti gli altri due gruppi.

Entrate nel portone in fondo e vi ritroverete in una stanza con tre bottoni, uscite dalla porta in basso a destra/sinistra.

<< Il segno "G2 / G3" indica uno dei gruppi, o il secondo o il terzo, a seconda di quale peso farete cadere per primo. >>

G2 / G3

Spostatemi dal pulsante verde

G1

Fate cadere il peso di quattro tonnellate sul pulsante verde. Tornate dentro e posizionatevi sul pulsante verde.

G2 / G3

Entrate nel portone ed uscite dalla porta in basso non bloccata (quella non fatta dal G1).

G2 / G3

Spostatemi dal pulsante verde

G2 / G3

Fate cadere il peso di quattro tonnellate sul pulsante verde. Tornate dentro e posizionatevi sul pulsante verde.

G2 / G3

Entrate nel portone e posizionatevi sul pulsante.

<< Ora chiameremo Gruppo I quello posizionato sul pulsante di sinistra;  
Gruppo II quello posizionato sul pulsante di destra; Gruppo III quello

posizionato sul pulsante centrale.

Fate in modo che Strago sia nel Gruppo I. >>

G III

Tornate indietro e premete il pulsante verde. Rientrate e prendete la porta in alto. Ora, finalmente, potrete distruggere il Guardiano.

-----  
\*\*\* GUARDIANO \*\*\*

Livello -: 67	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 60000	•Armatura potente	•Debole all'Acqua
PM -----: 5200	•Fiocco	•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
2. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Inchiostro: Causa status Cecità
6. Lanciatore: Causa danni fisici
7. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
8. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
9. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
10. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
11. Sassata: Attacco fisico che infligge anche lo status Caos
12. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi
13. Trappola: Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:

14. Fusione
15. Meteora

Altro:

16. Può lanciare l'Ashura oppure il Coltello di mithril
17. Può curarsi con una Granpozione oppure con una Pozione

Il Guardiano utilizza dapprima alcuni suoi attacchi poi userà le tecniche dei seguenti boss: Dadaluma, Contraerea, Ultima e Ultros. Attaccatelo con tecniche di elemento Fulmine per eliminarlo facilmente.

-----  
Dopo averlo sconfitto si trasformerà in un Punto di Salvataggio. Uscite dalla porta in alto. Prendete poi la porta in basso a sinistra. Fuori, in basso a destra è presente uno scrigno non visibile contenente un Fiocco. Andate verso l'alto e troverete la statua divina a bloccarvi la strada.

-----  
\*\*\* DEMONIO \*\*\*

Livello -: 67	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 58000	•Giacca rossa	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 18900		•Assorbe il Vento
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Veleno
Guil ----: 0	•Lancia radiosa	

ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Botto: Causa morte immediata a un personaggio

3. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio
7. Tyrfing: Causa danni fisici

Magie:

8. Fuocoga
9. Meteora
10. Stop

Per eliminarlo facilmente infliggetegli status Stop ed attaccatelo con le tecniche più potenti a disposizione.

-----

Entrate nella porta in alto e troverete un Punto di Salvataggio. Poi entrate nel buco sul pavimento e posizionatevi sul pulsante verde.

G I

Uscite dal basso e rientrate dalla porta a sinistra. Entrate nella porta in alto e seguite il percorso. Troverete la statua divina a bloccarvi la strada.

-----

\*\*\* DIAVOLETTO \*\*\*

Livello -: 73	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 63000	•Briglia	•Assorbe il Gelo
PM -----: 4800		•Assorbe il Veleno
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Sacro
Guil ----: 0	•Mutsunokami	

ATTACCHI

1. Campo di forze:  
Crea una barriera che può annullare tutti gli attacchi elementali
2. Croce del nord:  
Causa status Congelato a tutti i personaggi
3. Fattura:  
Causa danni fisici
4. Polarità inversa:  
Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa
5. Puntamento:  
Indica il personaggio che sarà colpito dalla Fattura
6. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

7. Buferaga

Se siete protetti dagli attacchi di elemento Gelo questo boss non rappresenterà un grosso pericolo. Se avete Edgar nel gruppo usate l'Indebolente per cambiare l'elemento a cui risulta debole, poi attaccatelo sfruttando questa debolezza. Fategli usare il Campo di forze in modo tale da farlo imparare a Strago.

-----

Dopo averlo sconfitto si trasformerà in un Punto di Salvataggio. Uscite dal tubo in alto e posizionatevi sul pulsante verde.

G II

Uscite dal basso e rientrate dalla porta a destra. Entrate nella porta in alto e seguite il percorso. Troverete la statua divina a bloccarvi la strada.

-----  
\*\*\* DEA \*\*\*

Livello -: 68	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 44000	•Cotta Minerva	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 19000		•Assorbe il Sacro
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Excalibur	

ATTACCHI

1. Ninnananna:

Causa status Sonno a tutti i personaggi

2. Paradiso nuvoloso:

Causa status Rovina a tutti i personaggi. Una volta che il timer arriva a zero, il personaggio si trasforma in uno Zombie.

3. Pioggia di scintille:

Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

4. Preludio:

Il personaggio che subisce questa tecnica protegge il mostro sino alla morte

5. Quasar:

Attacco non-elementale a tutti i personaggi

6. Tentazione:

il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo. L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene eliminato

Magie:

7. Tuona

8. Tuonaga

Evitate di utilizzare gli attacchi fisici e concentratevi completamente su quelli magici.

-----  
|| La Triade è stata sconfitta ma il potere magico continua ad esistere.

|| Forse Kefka ha estratto la loro fonte di magia?

Dopo averla sconfitta si trasformerà in un Punto di Salvataggio. Uscite dalla porta in alto.

<< Questa è l'ultima occasione per tornare indietro usando la magia TeleMoto o una Pietra TeleMoto. Salendo sul pulsante verde non si potrà più uscire dalla Torre di Kefka. >>

Posizionate anche l'ultimo gruppo sul pulsante verde per proseguire.

|| I personaggi giungono al cospetto di Kefka, il quale ha appena acquisito il



|| potere supremo, dandone una dimostrazione sollevando alcuni personaggi con  
|| l'uso della magia. Il suo fine è la distruzione totale del mondo, ma i  
|| personaggi non ci stanno ed ognuno di loro enuncia la cosa per cui vive.  
|| Ma per Kefka queste cose sono stupidaggini e per mostrare il suo disprezzo  
|| usa la Luce del giudizio per distruggere parti del mondo. Kefka si solleva  
|| in aria su una cima della sua torre, ma i personaggi lo seguono: il suo  
|| desiderio di creare un impero della morte non deve compiersi.

Ora dovrete scegliere l'ordine in cui mettere i personaggi. Inizieranno a combattere i primi quattro della lista; se alla fine di ogni Battaglia Finale un personaggio risulterà morto, verrà sostituito dal quinto della lista; se due personaggi saranno morti, scenderanno in campo il quinto e il sesto della lista e così via...

-----  
\*\*\* FINALE 1: VISO \*\*\*

Livello -: 74	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30000	•Elisir	•Immune alla Terra
PM -----: 10000		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Colpo soporifero:  
Causa status Perdita
2. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
3. Polarità inversa:  
Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa
4. Sguardo pauroso:  
Causa status Pietra ad un personaggio

Magie:

5. Andante
6. Egida
7. Sisma

\*\*\* FINALE 1: BRACCIO CORTO \*\*\* (mano destra)

Livello -: 73	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 27000	•Elisir	•Debole all'Acqua
PM -----: 10000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

Brezza tagliente: Causa danni fisici

\*\*\* FINALE 1: BRACCIO LUNGO \*\*\* (mano sinistra)

Livello -: 73	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 33000	•Elisir	•Debole al Vento
PM -----: 10000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Artiglio di sangue: Assorbe PV...
2. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi

Eliminate per primo il Viso, poi lanciate Vanish su tutto il gruppo per evitare gli attacchi fisici del Braccio lungo e del Braccio corto.

-----  
\*\*\* FINALE 2: FORZA \*\*\* (uomo a destra)

Livello -: 73	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 28000	•Elisir	•Debole al Veleno
PM -----: 10000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

Combo da 10 colpi: Causa danni fisici

\*\*\* FINALE 2: MACCHINA \*\*\* (donna con il vestito rosso)

Livello -: 73	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 24000	•Elisir	•Debole al Fulmine
PM -----: 10000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Attacco delta:  
Causa status Pietra ad un personaggio
2. Bombantimateria:  
Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali
3. Diffrazione:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Laser Magitek:  
Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
5. Missile:  
Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
6. Raggio atomico:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
7. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

\*\*\* FINALE 2: MAGIA \*\*\* (uomo a sinistra)

Livello -: 72	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 41000	•Elisir	•Debole alla Terra
PM -----: 10000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

Magie:

- |              |               |             |
|--------------|---------------|-------------|
| 1. Adagioga  | 9. Caos       | 17. Rireiz  |
| 2. Andante   | 10. Fuocoga   | 18. Sancta  |
| 3. Andantega | 11. Fusione   | 19. Sonno   |
| 4. Antimaga  | 12. Kappa     | 20. Stop    |
| 5. Antimagia | 13. Novox     | 21. Tuonaga |
| 6. Bio       | 14. Parassita | 22. Veleno  |
| 7. Buferaga  | 15. Puntura   |             |
| 8. Buferara  | 16. Reflex    |             |

\*\*\* FINALE 2: TIGRE \*\*\* (muso di tigre)

Livello -: 70	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30000	•Elisir	•Assorbe la Terra
PM -----: 10000		•Debole al Gelo
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Zanne zombie: Causa status Zombie

Usate subito Novox su Magia per renderla completamente inoffensiva, e Morte su Macchina per eliminarla in un sol attacco. Poi concentratevi in ordine sulla Tigre e su Forza. Una volta eliminati attaccate Magia.

-----

\*\*\* FINALE 3: MADAMA \*\*\*

Livello -: 58	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 9999	•Ragnarok	•Assorbe tutti gli elementi
PM -----: 10000		•Debole a tutti gli elementi
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Riposino: Causa status Sonno
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

Magie:

3. Areiz

\*\*\* FINALE 3: PACIFICO \*\*\*

Livello -: 71	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 40000	•Ultima	---
PM -----: 10000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

1. Meteora: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Riposino: Uccide un personaggio
3. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio
4. Triade: Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi

Magie:

5. Liquefazione

## 6. Tornado

Eliminate prima Madama, in modo tale che non possa più far guarire o far tornare in vita Pacifico. Contro Madama usate solo attacchi fisici oppure quelli non-elementali. Per eliminare Pacifico invece usate tutte le tecniche più potenti a disposizione.

-----

Ora affronterete il boss finale: Kefka

-----

\*\*\* KEFKA \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 71	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 62000	•Megaelisir	•Immune al Veleno
PM -----: 38000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

### ATTACCHI

1. Alata distruttiva:  
Causa danni fisici
2. Angelo crudele:  
Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
3. Derelitto:  
Causa danni non-elementali a tutti i personaggi
4. Iper-turbo:  
Causa danni fisici e status Perdita a un personaggio
5. Meteora:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Triade:  
Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi
7. Vendetta:  
Rimuove gli status Andante, Bozzolo, Egida, Immagine, Invisibile, Levitazione, Reflex, Rigene e Rireiz a tutti i personaggi

### Magie:

8. Buferaga
9. Fuocoga
10. Tuonaga
11. Ultima

Kefka possiede attacchi fisici e magici potentissimi. Lasciate due personaggi alla cura del gruppo e gli altri due all'attacco. Se avete Edgar, usate l'Indebolente per assegnare la debolezza elementale ed utilizzate solo gli attacchi relativi a quell'elemento.

-----

|| La Torre inizia a collassare e arrivano gli altri personaggi rimasti sul  
|| Falcon. Terra si trasforma in Esper, ma crolla dopo pochi secondi. Le varie  
|| Magiliti si alzano in cielo per poi scomparire: è dovuto al fatto che gli  
|| Esper stanno sparendo dal mondo. Che ne sarà di Terra? La ragazza riprende

|| conoscenza ed è intenzionata ad utilizzare i residui poteri magici per  
|| aiutare il gruppo a fuggire.  
||  
|| Viene mostrata un ripiano sul quale è poggiato un libro sfogliato dal vento.  
|| Man mano che la ripresa si sposta verso destra compaiono oggetti  
|| caratteristici dei vari personaggi presenti nel gioco e il relativo finale.  
|| Se un personaggio non è stato recuperato nel Mondo di Rovine, al posto del  
|| suo finale verrà mostrato il suo luogo di origine. Prima del rispettivo  
|| finale appare il nome originale del personaggio e il nome che gli è stato  
|| assegnato dal giocatore.  
||  
|| Katana: CYAN  
|| Cyan ed Edgar escono dal portone e il passaggio scompare, costringendo il re  
|| di Figaro a rimanere aggrappato alla porta. Edgar chiede a Cyan di attivare  
|| l'interruttore là vicino. Purtroppo Cyan non va molto d'accordo con i  
|| dispositivi meccanici, ma dopo averci provato un po' riesce nell'intento.  
|| Il cavaliere di Doma ha fatto progressi!  
||  
|| Carte da gioco: SETZER  
|| Il gruppo arriva ad un bivio e Setzer lancia una moneta per decidere da che  
|| parte proseguire. Si va dal lato sinistro, ma Setzer ferma tutti e fa  
|| cambiare loro strada: "Ogni volta che si pensa essere nel giusto, si ha  
|| torto. E questo è un grande errore", una vecchia frase di Darill.  
|| Infatti la porta di sinistra esplose e il gruppo esce da destra.  
||  
|| Moneta: EDGAR & SABIN  
|| Edgar tenta di forzare una porta, ma gli cade addosso una trave.  
|| Sabin arriva in suo soccorso fermando il grosso pezzo di metallo con la  
|| forza dei suoi muscoli. Edgar ha la responsabilità di proteggere il regno,  
|| Sabin ha quella di proteggere il fratello. Ecco perchè abbandonò il  
|| castello: per diventare più forte. Edgar sblocca la porta e Sabin si  
|| sbarazza della trave permettendo al gruppo di proseguire.  
||  
|| Carillon: MOG  
|| Mog ed Edgar fuoriescono da un tubo, ma il pavimento crolla lasciando i due  
|| appesi ai muri laterali. Il moguri sta per perdere la presa ma Edgar,  
|| riuscito a salvarsi, utilizza il gancio di una gru situata là vicino per  
|| aiutare Mog. Questa azione però ha rischiato di rovinare la pelliccia del  
|| moguri!  
||  
|| Teschio e tibie incrociate: UMARO  
|| Celes prova ad aprire una porta con la forza, ma i suoi tentativi non vanno  
|| a buon fine. Lo yeti allora utilizza la sua mostruosa potenza per abbattere  
|| una parete laterale creando così un nuovo passaggio da cui fuggire.  
||  
|| Maschera: GOGO  
|| Durante la fuga Setzer ed Edgar rimangono bloccati su una piattaforma,  
|| mentre Celes e Gogo si trovano dall'altra parte. Per ripristinare il  
|| passaggio i due pulsanti devono essere premuti contemporaneamente.  
|| Setzer allora dice a Gogo di imitare i movimenti di Celes. I due si muovono  
|| con una sincronia perfetta riuscendo così a riposizionare la piattaforma.  
|| Gogo però continua ad imitare Celes anche quando questi esce dalla stanza,  
|| non accorgendosi della mancanza del pavimento sotto i piedi.  
||  
|| Casco da palombaro: GAU  
|| Sembra non esserci più vie di fuga, ma Gau ne consiglia una lanciandosi da  
|| una parete scoscesa, facendola prendere forzatamente a Celes.  
||  
|| Mazzo di fiori: LOCKE & CELES  
|| Il gruppo attraversa un ponte instabile, e Celes perde una bandana per

|| strada, la bandana di Locke. Il ponte inizia a crollare e Celes rimane  
|| aggrappata ad una lamiera. Locke si lancia al suo salvataggio, promettendole  
|| di non abbandonarla mai. I due risalgono sul ponte per poi fuggire.

||  
|| Collana su due bicchieri: TERRA  
|| il gruppo è arrivato in un corridoio contenente le prigioni degli Esper.  
|| La Magilite di Maduin, padre di Terra, si separa dalla figlia: il destino  
|| degli Esper è segnato. Forse anche la ragazza subirà la loro stessa sorte,  
|| ma se la sua parte umana sarà abbastanza forte, Terra potrebbe sopravvivere,  
|| diventando una semplice ragazza. E la Magilite scompare.

||  
|| Pennello: RELM  
|| Relm e Strago attraversano i rulli, ma il vecchietto cade a terra stanco  
|| venendo trascinato indietro. La nipote corre in suo soccorso facendogli  
|| forza e portandoselo sulle spalle. L'affetto di Relm nei confronti del nonno  
|| è così grande che Strago piange per la commozione.

||  
|| Mela colpita da shuriken: SHADOW  
|| Mentre tutti stanno scappando, il ninja prende un'altra strada.  
|| Interceptor gli rimane accanto, ma Shadow cerca di cacciarlo in modo tale  
|| che si salvi. È l'ultimo saluto tra il cane e il padrone. Shadow decide di  
|| rimanere sulla torre per mettere fine alla propria vita e così  
|| ricongiungersi con il suo socio, Baram.

||  
|| Libro sfogliato dal vento: STRAGO  
|| Strago e Relm riescono a raggiungere il gancio del Falcon, ma il vecchietto  
|| non riesce a prenderlo. Con la forza dell'orgoglio Strago scala una parete e  
|| arriva al gancio, portandolo giù.

||  
|| ...e un saluto finale al giocatore... (E TU)

||  
|| I personaggi arrivano finalmente sul ponte del Falcon e Terra decide di fare  
|| loro da guida nella fuga. Setzer attiva i motori a tutta potenza per  
|| seguire la ragazza. Intanto anche l'ultimo pezzo di Magilite va in frantumi.  
|| Il Falcon attraversa la torre e arriva oltre le nuvole, però il potere di  
|| Terra sta calando e la ragazza inizia a perdere quota. Setzer lancia il  
|| Falcon in un disperato tentativo per salvare Terra.  
|| Intanto da un monte i bambini di Mobliz vedono una luce nel cielo, per poi  
|| tornare nel rifugio.

||  
|| "Katarin non mollare. Non mollerò nemmeno io. Non ancora..."

||  
|| Sul ponte del Falcon tutti i personaggi riprendono i sensi. Che ne è stato  
|| di Terra? La ragazza è sopravvissuta: la sua parte umana ha trovato la forza  
|| per rimanere in questo mondo. Terra si risveglia e ringrazia Setzer:  
|| il Falcon è davvero l'aeronave più veloce del mondo.

||  
|| (titoli di coda)

||  
|| Katarin ha partorito e il Falcon passa proprio sopra i resti di Mobliz,  
|| con Terra che saluta i bambini dal ponte.  
|| A Thamasa intanto si lavora per riparare l'edificio andato in fiamme.  
|| A Kohlingen è finalmente sbocciata la pianta seminata dalle due ragazze.  
|| Sabin ed Edgar salutano gli abitanti del castello di Figaro.

||  
|| La vita sul pianeta continuerà ad esistere...

||  
|| Terra si porta all'estremità del ponte e scioglie i suoi capelli: anche per  
|| lei comincia una nuova vita, quella di semplice ragazza.

||  
|| Come ultimo atto Setzer porta al massimo i motori del Falcon che vola verso  
|| l'alto.

-----  
Alla fine verrà chiesto di salvare i dati dell'avventura. Il gioco ripartirà da  
prima di entrare nella Torre di Kefka, ma si possiederanno già tutti gli  
oggetti precedentemente raccolti in quella località.

=====

32) Covo del drago: DRAGO SOVRANO

[@6R32]

=====

OGGETTI

OGGETTI NASCOSTI

Apocalisse	Extrapozione
Armatura potente	Pezzo di magilite
Carta d'identità	
Coda di fenice	
Coda di scorpione	
Elisir [x3]	
Extraetere	
Extrapozione	
Fascia d'osso	
Fiocco [x2]	
Godhand	
Grandetere	
Guanto di Genji	
Gungnir	
Longinus	
Luna pallida	
Maschera di Balac	
Megaelisir	
Panacea	
Pennello d'angelo	
Pietra TeleMoto	
Save the Queen	
Scaccomatto	
Sfera di cristallo	
Toga magus	
Triostella	
Verga stellare	
Zanmato	
Zorlin Shape	
[Esper] Diabolos	

NEMICI

BOSS

Ammakkaran	Behemoth nero
Abadon	Budino nobile
Aavis drago	Drago aureo [2°]
Chimera di Vector	Drago blù [2°]
Drago ancestrale	Drago dei ghiacci [2°]
Drago corazzato	Drago Kaiser
Drago di cristallo	Drago osseo [2°]
Drago magico	Drago rosso [2°]
Esadrigo	Drago sacro [2°]
Forza oscura	Drago tempestoso [2°]
Gran Behemoth	Drago terrestre [2°]
Gran dragone	Gargantua
Gran Molboro	Gasteropodos: Corazza

Lombrico	Gasteropodos: Testa
Lythos di Vector	Mangiaterra
Maxichimera	Molboro Beta
Necrofantino	Pestocchio
Outsider	Verme oscuro
Vilia	
Yojimbo	
Zarwan	
Zombisauro	

Il Corno di drago si trova a nord dell'Arena, su un'isoletta con un solo albero. Atterrateci sopra con l'aeronave e dovrete formare tre gruppi. Per tornare al Falcon, con un qualsiasi gruppo tornate nel punto dove siete atterrati ed aspettate il gancio.

All'interno della località ci sono dei sigilli che impediscono il passaggio: per rimuoverli bisogna sconfiggere il dragone corrispondente.

<< Nelle zone dove i gruppi si reincontrano (tipo le stanze con i Punti di Salvataggio) è ininfluyente quale gruppo poi si muova per primo. Tecnicamente la distinzioni tra i tre gruppi è puramente formale: ogni gruppo può compiere il percorso di un altro. >>

---

#### COVO DEL DRAGO

---

G1  
Entrate nella caverna di destra. Proseguite verso destra e salite le scale. Andate sempre verso l'alto sino ad incontrare il dragone.

-----  
\*\*\* DRAGO DEI GHIACCI \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 32000	---	•Assorbe il Gelo
PM -----: 20000		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Scaccomatto	

#### ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Paralisi: Causa status Stop
3. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio
4. Tempesta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
5. Valanga: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
6. Zero assoluto: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

#### Magie:

7. Buferaga

Equipaggiatevi con armi di elemento Fuoco. Attaccate con Fuoco, Fuoca, Fuocoga e tecniche di elemento Fuoco. All'inizio della battaglia il boss crea tre immagini di sè stesso, che si sovrappongono, quindi sullo schermo se ne vedrà soltanto uno. Man mano che il boss viene danneggiato, le immagini scompaiono, ma intanto il Drago dei ghiacci diventerà più forte. Ogni immagine possiede gli stessi PV del boss.

-----  
Una volta sconfitto otterrete lo Scaccomatto per Setzer, e il Sigillo del



ghiaccio sarà spezzato. Tornate all'ingresso del covo.

G2

Entrate nella caverna di destra. Salite le prime scale, percorrete il sentiero e posizionatevi sul pulsante in basso.

G1

Entrate nella caverna di sinistra. Entrate nel passaggio aperto dal G2. Percorrete il sentiero verso l'alto e posizionatevi sul pulsante.

G3

Entrate nella caverna di sinistra. Entrate nel passaggio a sinistra e prendete la porta a sinistra. Nei due scrigni sono presenti un'Extrapozione ed una Panacea. Tornate indietro e prendete il passaggio aperto dal G2. Percorrete il sentiero verso l'alto, saltate sulle rocce a destra per arrivare ad uno scrigno contenente una Carta d'identità. Ora riportate il G1 e il G3 all'ingresso del Covo.

G2

Tornate indietro, e prendete la porta accanto a dove si trovava il Drago dei ghiacci. Percorrete il sentiero a destra verso il basso e troverete nello scrigno un Grandetere. Poi posizionatevi sul pulsante a sinistra.

G1

Entrate nella caverna di sinistra. Entrate nella porta a destra. Seguite il sentiero verso l'alto, saltate sulla roccia e posizionatevi sul pulsante.

G3

Entrate nella caverna di sinistra. Entrate nella porta a sinistra. Seguite il sentiero verso l'alto, saltate sulla roccia in basso e posizionatevi sul pulsante. Ora potete decidere se affrontare il dragone con il G1, saltando sulla roccia formatasi, oppure con il G3, utilizzando le due rocce più in alto.

-----  
\*\*\* DRAGO TEMPESTOSO \*\*\* (2° scontro)

Livello -:	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 62000	•Grandetere	•Assorbe il Vento
PM -----: 10000		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Longinus	

ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Alata di Icaro: Causa danni fisici
3. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
4. Turbine di foglie: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
5. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

Magie:

6. Tornado

Equipaggiatevi con lo Scudo Tonum per annullare gli attacchi di elemento Vento ed utilizzate attacchi di elemento Fulmine come Tuono, Tuona e l'evocazione di Ramuh.

-----  
Una volta sconfitto otterrete il Longinus per Edgar, e il Sigillo del vento sarà spezzato. Se avete affrontato il boss con il G3, tornate sul pulsante, in caso contrario saltate con il G1 sulle rocce oltre la piattaforma del Drago

tempestoso e prendete l'Elisir dallo scrigno. Poi prendete le scale a destra.

G1

Prendete la porta in alto per trovare un Punto di Salvataggio. Nel caso riusciste a far arrivare nella stanza anche gli altri due gruppi (premendo il pulsante nella stanza grande scomparirà il masso permettendo di superare il muro) sarà possibile scambiare i vari membri esaminando la luce rossa. Uscite e andate prima a sinistra, poi in basso e poi nuovamente a sinistra. Salite le scale e troverete un dragone.

-----  
\*\*\* DRAGO TERRESTRE \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 58000	•Extrapozione	•Assorbe la Terra
PM -----: 24000		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Vento
Guil -----: 0	•Godhand	

ATTACCHI

1. 50 G: Rimuove lo status Levitazione a tutti i personaggi
2. Atrocità: Causa danni fisici
3. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
4. Smottamento: Causa gravi danni di elemento Terra a un personaggio

Magie:

5. Sisma

Equipaggiate l'Armatura di Gaia oppure le Ali angeliche a tutti i personaggi. La semplice magia Levitazione non basta perchè il boss vi riporterà a terra con il 50 G per poi attaccare subito con Sisma lasciandovi poche possibilità di sopravvivere. Usate Levitazione anche sul Drago terrestre in modo tale che non possa ricaricarsi con i propri attacchi magici di elemento Terra.

-----  
Una volta sconfitto otterrete il Godhand per Sabin, e il Sigillo della terra sarà spezzato. Tornate indietro e posizionatevi sul pulsante per eliminare il masso.

G2

Tornate indietro e superate il passaggio aperto dal G1.

G3

Prendete la porta subito a sinistra e poi recatevi verso destra per riunirvi agli altri due gruppi. Prendete le scale a sinistra, e poi salite la scalinata al centro, ora libera dal sigillo.

Andate verso l'alto e salite sulla tartaruga. Oltre le due scalinate è presente un dragone.

-----  
\*\*\* DRAGO BLÙ \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 57000	•Extrapozione	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 16000		•Debole al Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	•Save the Queen	

ATTACCHI

1. Anatema: Scambia i propri status con quelli di un personaggio
2. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi

3. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
4. Pioggia di scintille: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
5. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi
6. Zanne blù: Causa status Stop

Equipaggiatevi con armi di elemento Fulmine. Attaccate con Tuono, Tuona, Tuonaga e tecniche di elemento Fulmine. Infliggetegli status Adagio e Cecità per facilitare il combattimento.

-----

Una volta sconfitto otterrete la Save the Queen per Celes, e il Sigillo dell'acqua sarà spezzato. Scendete le scale e azionate l'interruttore per liberare un dragone, poi tornate dagli altri due gruppi.

G2

Scendete le scale a destra ed entrate nella porta. Andate poi verso il basso, verso sinistra ed infine verso l'alto per trovare il dragone appena liberato.

-----

\*\*\* DRAGO ROSSO \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 59000	•Extraetere	•Assorbe il Fuoco
PM -----: 12000		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Gelo
Guil ----: 0	•Apocalisse	

ATTACCHI

1. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
2. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Zanne rosse: Uccide un personaggio

Magie:

4. Fuocoga
5. Fusione
6. Liquefazione
7. Ultima

L'abilità Rune di Celes risulta molto utile per annullare molti attacchi del boss. Durante la battaglia non sarà possibile danneggiare il boss, quindi occupatevi solo di proteggere e curare il gruppo. Come ultimo attacco il boss userà Ultima, quindi prevenitelo usando Rireiz su tutti i personaggi.

-----

Una volta sconfitto otterrete l'Apocalisse per Terra, e il Sigillo del fuoco sarà spezzato. Nella stanza in alto a destra è presente uno scrigno con un Megaelisir. Tornate in basso e percorrete tutto il sentiero di sinistra. Nello scrigno in basso è presente una Pietra TeleMoto. Nella zona in alto a destra è nascosto un Pezzo di magilite. Tornate verso l'alto e posizionatevi sul pulsante.

G1

Raggiungete il G2, entrate nel passaggio di sinistra e posizionatevi sul pulsante.

G3

Raggiungete i due gruppi e percorrete il percorso a destra verso l'alto sino ad entrare nella zona successiva. Andate sempre verso l'alto sino a raggiungere la stanza con il Punto di Salvataggio.

G2

Raggiungete il G3 facendo la stessa strada, però prendete la porta in fondo sulla sinistra. Seguite il sentiero verso destra, poi verso l'alto, poi verso il basso attraversando il ponte di legno ed infine verso destra. Qui è presente uno scrigno, coperto dal muro, contenente un'Extrapozione. Tornate al ponte di legno e proseguite verso l'alto e poi verso sinistra. Spingete giù il peso per far apparire un masso. Tornate dal G3.

G3

Scendete le varie rampe di scale e percorrete il ponte di legno verso destra. Saltate sui due scrigni e proseguite verso destra. Seguite il ponte verso l'alto. Giunti dall'altra parte andate verso sinistra e prendete l'altro ponte. Andate verso il basso senza farvi buttare giù dagli uomini e alla fine del percorso troverete un Triostella nello scrigno. Ora tornate indietro e saltate i vari ponti verso l'alto. Nella parte in alto a sinistra troverete uno scrigno con dentro un Elisir. Andate verso l'alto e sulla piattaforma troverete uno scrigno con un Extraetere. Proseguite verso destra, scalate la torre ed in cima è presente un dragone. Prima di affrontarlo equipaggiatevi con il Fiocco o con Accessori che proteggono soprattutto da Kappa e Zombie.

-----

\*\*\* DRAGO OSSEO \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 61000	•Acqua santa	•Assorbe il Veleno
PM -----: 14000		•Debole al Fuoco
Exp -----: 0	OTTENERE	•Debole al Sacro
Guil ----: 0	•Coda di scorpione	

#### ATTACCHI

1. Calamità:  
Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi
2. Fuoco fatuo:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a un personaggio
4. Morte liv.5:  
Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
5. Terrore:  
Causa status Zombie

#### Magie:

5. Bio

Attaccatelo sfruttando le sue debolezze elementali. Una volta eliminato, tornerà automaticamente in vita. Questa volta per sconfiggerlo bisognerà azzerargli i PM con Osmosi e Puntura.

-----

Una volta sconfitto otterrete la Coda di scorpione per Gogo, si genererà in basso una scalinata e il Sigillo delle tenebre sarà spezzato. Scendete tutte le scale e ritornate nella stanza a sinistra di quella con il Punto di Salvataggio. Andate verso sinistra e posizionatevi sul pulsante.

Nel caso gli uomini vi buttino giù, seguite il percorso ed affronterete alcuni boss rappresentati da delle fiammelle azzurre.

-----  
\*\*\* MANGIATERRA \*\*\*

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 36000	•Pietra TeleMoto	•Debole al Sacro
PM -----: 1400		
Exp -----: 5000	OTTENERE	
Guil ----: 0	---	

ATTACCHI

Ultrapugno: Uccide un personaggio

Infliggetegli status Stop ed attaccatelo a ripetizione.  
-----

-----  
\*\*\* MOLBORO BETA \*\*\*

Livello -: 92	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 15000	•Granpozione	•Debole al Fuoco
PM -----: 2000	•Pozione	•Assorbe gli altri elementi
Exp -----: 5000	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Pozione	

ATTACCHI

1. Alito fetido:

Causa status Caos, Cecità, Kappa, Mutismo, Sonno e Veleno a un personaggio

2. Botto:

Causa morte immediata a un personaggio

3. Sibilo diabolico:

Causa status Adagio, Kappa e Rovina a tutti i personaggi

4. Tentacoli:

Causa status Veleno

Man mano che danneggiate il boss, questi si moltiplicherà generando nuovi Molboro Beta sul campo di battaglia, sino ad un massimo di quattro mostri. Infliggete status Sonno ed utilizzate le magie di elemento Fuoco per eliminarli facilmente.  
-----

-----  
\*\*\* BEHEMOTH NERO \*\*\*

Livello -: 91	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 38000	•Behemaschera	•Assorbe il Veleno
PM -----: 9999	•Coda di fenice	•Debole al Fuoco
Exp -----: 5000	OTTENERE	•Debole al Sacro
Guil ----: 0	•Coda di fenice	

ATTACCHI

1. Difesa totale: Casta Egida e Bozzolo su sè stesso

2. Sollevamento: Causa danni fisici

Magie:

3. Meteora

4. Ultima

Usate subito Antimagia su di lui per rimuovere gli status ottenuti dalla Difesa totale. Attaccate sfruttando le sue debolezze elementali. Usate sul gruppo Rireiz per prevenire il suo attacco finale: Meteora o Ultima.

-----  
-----  
\*\*\* VERME OSCURO \*\*\*

Livello -: 91	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 34000	•Elisir	•Assorbe il Gelo
PM -----: 60000		•Debole al Sacro
Exp -----: 5000	OTTENERE	•Immune agli altri elementi
Guil ----: 0	•Coda di fenice	

ATTACCHI

1. 50 G:  
Rimuove lo status Levitazione a tutti i personaggi
2. Acido:  
Causa status Perdita
3. Bombantimateria:  
Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali
4. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
5. Onda d'urto:  
Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
6. Smottamento:  
Causa gravi danni di elemento Terra a un personaggio

Questo boss non è particolarmente difficile ed i suoi attacchi non sono particolarmente pericolosi.

-----

-----  
-----  
\*\*\* GARGANTUA \*\*\*

Livello -: 85	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 30000	---	•Debole al Veleno
PM -----: 1500		
Exp -----: 5000	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Uovo nutriente	

ATTACCHI

1. Occhio maligno: Causa status Adagio

Magie:

2. Antimaga
3. Sisma

L'unica cosa a cui bisogna stare attenti è l'Occhio maligno, per il resto questo boss non presenta particolari difficoltà.

-----

La luce per risalire si trova infine in alto a destra, facendovi ripartire dalla piattaforma del primo ponte di legno.

G1

Prendete la porta in alto. Seguite il percorso e saltate sulla pietra generata

dal G3. In basso a sinistra è possibile intravedere uno scrigno e al suo interno è presente un'Armatura potente. Poi seguite il percorso verso l'alto e rimanete sulla piccola piattaforma a sinistra del peso.

G3

Andate a destra e poi verso l'alto. Saltate sulla roccia e vi ritroverete vicino al G1. Posizionatevi sul pulsante in alto.

G1

Saltate verso il basso sulla nuova roccia generatasi ed attraversate il ponte di legno. Seguite il percorso verso sinistra e poi verso l'alto, percorrendo l'altro ponte di legno ed entrate nella porta a destra. Recatevi alla stanza con il Punto di Salvataggio.

G3

Tornate dai due gruppi saltando nuovamente sulla roccia e percorrendo la strada al contrario.

G2

Tornate nella stanza a sinistra. Procedete verso destra, poi verso l'alto, verso sinistra, verso l'alto e nuovamente verso destra, sino a raggiungere una zona dove sono presenti laghi di lava. Esaminate le rocce tra i due laghi per attivare un interruttore segreto. Prendete poi il passaggio a sinistra ed entrate nella porta in alto.

Nella zona in alto a sinistra troverete una Toga magus nello scrigno, mentre in alto a destra è presente un dragone. Prima di affrontarlo, se avete lo Scudo eroico fatelo equipaggiare ad un membro del gruppo.

-----  
\*\*\* DRAGO SACRO \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 55000	•Elisir	•Assorbe il Sacro
PM -----: 22000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Zanmato	

ATTACCHI

1. Angelo crudele: Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
2. Fascio sacro: Causa danni di elemento Sacro a tutti i personaggi
3. Ira divina: Causa danni fisici

Magie:

4. Energiga
5. Sancta

Usate subito Reflex sul boss in modo tale che la sua magia Energiga rimbalzi e curi un membro del gruppo, e Rireiz sul gruppo in modo tale da prevenire il doppio attacco Angelo crudele - Fascio sacro. Attaccate con magie tipo Ultima, che oltrepassano il Reflex, e con attacchi fisici.

-----  
Una volta sconfitto otterrete la Zanmato per Cyan e il Sigillo sacro sarà spezzato. Usate la magia TeleMoto o una Pietra TeleMoto per uscire dal Covo e poi rientrateci.

G3

Entrate nella caverna di destra. Seguite il percorso e salite sulle scale al centro della grotta.

Andate verso l'alto e saltate nuovamente sulla tartaruga. Andate subito a

destra, in basso e poi nuovamente verso destra. Scendete le scale e poi proseguite verso l'alto sino ad entrare in una stanza con quattro lapidi in fila. Esaminatele per leggere le iscrizioni, ed in fondo alla stanza troverete l'ultimo dragone.

-----  
\*\*\* DRAGO AUREO \*\*\* (2° scontro)

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 60000	•Extraetere	•Assorbe il Fulmine
PM -----: 18000		•Debole all'Acqua
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Zorlin Shape	

#### ATTACCHI

1. Artigli possenti: Causa status Chaos
2. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Plasma: Causa gravi danni di elemento Fulmine a un personaggio

Questo boss è in grado di assorbire le magie nella stessa maniera in cui Celes utilizza la sua abilità Rune, quindi dovete concentrarvi su tecniche fisiche, tipo gli /Arnesi/Bushido/Jujitsu/Tira, o non magiche, tipo Magia blu/Slot.

-----  
Una volta sconfitto otterrete lo Zorlin Shape per Locke e il Sigillo del tuono sarà spezzato. Tornate indietro dove avete affrontato il Drago blu e dietro troverete un Punto di Salvataggio.

#### G1

Raggiungete la stessa zona del G3, richiamate la tartaruga, ma allontanatevi prima che arrivi, in modo tale che si fermi al centro della piscina. Poi andate oltre le scalinate simmetriche, facendo il giro da destra, e percorrete il corridoio di sinistra sino a trovare una stanza con una lapide incisa.

#### G2

Raggiungete la stessa zona dei due gruppi. Poi andate oltre le scalinate simmetriche, facendo il giro da destra, e percorrete il corridoio di destra sino a trovare una stanza con una lapide. Esaminatela ed inserite i quattro gruppi di lettere in quest'ordine:

1.ILR 2.EDE 3.IDRA 4.GHI "Il re dei draghi"

Si aprirà sulla destra una porta. Entrateci e scendete le scale. Sulla sinistra è presente una Coda di fenice, mentre a destra un Elisir. Arrivate in fondo alla stanza scendendo dal lato sinistro, poi avanzate verso destra, salendo e scendendo le scale, sino a trovare una lunga scalinata. Arrivati in cima entrate nella porta.

Andate in basso a sinistra per trovare una luce luminosa. Posizionatevi su di essa e sarete teletrasportati in un'altra stanza. Qui sono presenti quattro scrigni vicini. Quelli di sinistra contengono un Fiocco, una Fascia d'osso, poi andate in basso a sinistra per trovare una Verga stellare. Nei due scrigni di destra sono presenti due boss: Pestocchio, in quello in alto, e Gasteropodos nell'altro.

-----  
\*\*\* PESTOCCHIO \*\*\*

Livello -: 79	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 22000	---	---
PM -----: 12000		
Exp -----: 5000	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Pennello d'angelo	



#### ATTACCHI

1. Roulette: Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso
2. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio
3. Sguardo: Causa status Caos
4. Triade: Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi

#### Magie:

Andante

All'inizio della battaglia il boss userà Rovina su tutti i personaggi. Usate Rireiz per risolvere il problema. Attaccate in massa con Ultima e con le tecniche più potenti a disposizione.

-----

Una volta sconfitto otterrete il Pennello d'angelo per Relm.

-----

#### \*\*\* GASTEROPODOS: CORAZZA \*\*\*

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 62000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 62000		•Assorbe il Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Assorbe il Gelo
Guil -----: 50000	---	•Debole al Fuoco

#### ATTACCHI

1. Ultraschianto: Uccide un personaggio
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

#### \*\*\* GASTEROPODOS: TESTA \*\*\*

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 62000	---	•Assorbe l'Acqua
PM -----: 62000		•Assorbe il Fulmine
Exp -----: 0	OTTENERE	•Assorbe il Gelo
Guil -----: 50000	•Gungnir	•Debole al Fuoco

#### ATTACCHI

1. Linguata: Causa status Stop
2. Mucopus: Causa status Adagio a un personaggio

#### Magie:

3. Adagioga

Come contro l'Ymir e lo Sbalordo, anche con questo boss non bisogna attaccare la Corazza una volta che la Testa è rientrata. Usate attacchi di elemento Fuoco contro la Testa per danneggiarla seriamente. A causa del Vento bianco però la battaglia potrebbe protarsi per un po' di tempo prima di essere vinta. Usate la magia Rapidità per sveltire la fase d'attacco.

-----

Una volta sconfitto otterrete il Gungnir per Mog. Andate verso destra ed utilizzate l'altro teletrasporto. Poi verso sinistra, poi verso destra e in alto, ignorando il teletrasporto, uscendo dalla porta in basso a fine corridoio.

Tornati nella stanza delle scalinate, andate verso il basso e nello scrigno troverete un Fiocco. Poi tornate verso l'alto e posizionatevi sulla pavimentazione scura per aprire la porta.

G3

Raggiungete la zona del G2 e scendete le scale dal lato destro, per entrare nella porta aperta dal G2. Prendete il teletrasporto, poi andate in basso a sinistra per trovare uno scrigno contenente la Maschera di Balac. Poi andate in alto a sinistra per trovare tre scrigni. Quello di destra contiene un Guanto di Genji, quello centrale una Sfera di cristallo, mentre in quello di destra è presente un boss. Prima di affrontare il boss equipaggiate tutto il gruppo con il Fiocco.

-----  
\*\*\* BUDINO NOBILE \*\*\*

Livello -: 91	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 12345	•Megaelisir	•Debole al Fuoco
PM -----: 1000	•Pallapazza	•Immune agli altri elementi,
Exp -----: 5000	OTTENERE	esclusi Fulmine e Gelo
Guil ----: 11111	•Luna pallida	

ATTACCHI

1. Inno dei Kappa:  
Causa status Kappa a tutti i personaggi
2. Megafuria:  
Causa status Furia a un personaggio
3. Ninnananna:  
Causa status Sonno a tutti i personaggi
4. Tentazione:  
il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo.  
L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene eliminato
5. Valzer misterioso:  
Assorbe PM

I boss da affrontare sono cinque: usate Fuocoga e Ultima per eliminarli in pochi turni.

-----  
Una volta sconfitti otterrete la Luna pallida per Shadow. Riportate entrambi i gruppi al Punto di Salvataggio.

G3

Andate nella stanza dove c'era la lapide vuota e posizionatevi sulla pavimentazione scura per aprire la porta dietro al Punto di salvataggio.

G1

Entrate nella porta, seguite il percorso e posizionatevi sul pulsante.

G2

Saltate sulla tartaruga, ma dal lato destro per attraversare orizzontalmente la piscina, poi uscite dalla porta in fondo al corridoio. Tornati nella stanza dei salti, rifate la strada verso sinistra e poi verso l'alto per tornare alla stanza con il Punto di Salvataggio.

G3

Raggiungete il G2 e andate nella stanza a sinistra di quella con il Punto di Salvataggio. Fate il giro da destra e spingete il peso sul pulsante, poi fate

il giro da sotto e saltate sul masso per raggiungere la piccola piattaforma. Posizionatevi sul pulsante.

G2

Raggiungete la stanza dove si trova il G3. Fate la strada per attraversare i due ponti e saltate sul masso. Scendete le scale e andate in alto a sinistra per trovare un Punto di Salvataggio. Continuate ad andare a sinistra ed entrate nella porta. Percorrete il sentiero e posizionatevi sul pulsante in fondo.

G3

Tornate alla stanza con il Punto di Salvataggio. Uscite, andate verso il basso e poi verso destra per saltare nuovamente sugli scrigni. Raggiungete la cima della torre ed andate verso sinistra. Entrate nella porta in fondo a sinistra e seguite il sentiero verso l'alto sino a raggiungere il teletrasporto. Una volta attivato non sarà più possibile tornare indietro.

Prima di avanzare date ai personaggi del G3 il miglior equipaggiamento possibile, anche a costo di toglierlo a quelli degli altri due gruppi. Date a ogni membro il Fiocco.

Quando siete pronti entrate nel teletrasporto.

---

#### TANA DI KAISER

---

In fondo alla stanza è presente il Drago Kaiser.

"Gli umani e la loro insaziabile ingordigia...

La vostra sete di potere conduce irrimediabilmente alla sete di sangue...

Questo luogo è un santuario per le anime inquiete... Come osate profanarlo?

Avete dilaniato i miei fratelli, e la vostra esistenza non è che il ricordo di quel crimine...

Non avreste dovuto venire qui.

Nel nome della stirpe dei draghi, vi condanno alla morte che tanto cercate.

Sono colui che porta distruzione...

Sono la fonte da cui sgorga il terrore...

Sono Kaiser...

E la vostra vita è giunta al termine."

-----  
\*\*\* DRAGO KAISER \*\*\*

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 65500	•Triostella	(variabile)
PM -----: 60000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil -----: 0	---	

ATTACCHI

1. Aeroga:

Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi

2. Angelo crudele:

Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi

3. Botto:

Causa morte immediata a un personaggio

4. Calamità:

Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

5. Cambio barriera:

Cambia gli attributi elementali del mostro

6. Cannone a onde:

Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

7. Colpo di vento:

Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

8. Croce del nord:

Causa status Congelato a tutti i personaggi

9. Croce del sud:

Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

10. El Niño:

Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi

11. Folgore astrale:

Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

12. Gigavolt:

Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

13. Idrorespiro:

Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi

14. Iper-turbo:

Causa danni fisici e status Perdita a un personaggio

15. Ira vendicativa:

Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro

16. Lama metallica:

Causa moderati danni fisici a un personaggio

17. Nebbia tossica:

Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi

18. Ninnananna:

Causa status Sonno a tutti i personaggi

19. Onda d'urto:

Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi

20. Paradiso nuvoloso:

Causa status Rovina a tutti i personaggi. Una volta che il timer arriva a zero, il personaggio si trasforma in uno Zombie

21. Pioggia di scintille:

Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

22. Plasma:

Causa gravi danni di elemento Fulmine a un personaggio

23. Polvere di zombie:

Causa status Zombie ad un personaggio morto

24. Polvere glaciale:

Causa status Congelato a un personaggio

25. Reflex???:

Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo

26. Rovina:

Infligge status Rovina a un personaggio

27. Sancta liv.?:

Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo

28. Scarica mentale:

Causa ad ogni personaggio uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Pietra, Rovina, Sonno, Stop, Veleno e Zombie

29. Scintillamento:

Causa status Cecità

30. Sfregio eolico:

Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

31. Triade:

Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi

32. Tsunami:

Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

33. Ultimo respiro:

Causa danni fisici

34. Valanga:

Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

35. Vento di guerra:

Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

36. Zero assoluto:

Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

37. Andante	42. Fuocoga	47. Sancta
38. Bio	43. Fusione	48. Sisma
39. Bozzolo	44. Liquefazione	49. Tornado
40. Buferaga	45. Meteora	50. Tuonaga
41. Egida	46. Reflex	51. Ultima

Il Drago Kaiser possiede cinque vite, ognuna delle quali ha 65500 PV, per un totale complessivo di 327500 PV. Ogni volta che perde una vita attiva il Cambio barriera per variare le sue debolezze elementali. Questo boss possiede un enorme numero di attacchi che comprende ogni elemento e ogni status negativo. Non concentratevi sulla singola debolezza elementale del boss, ma usate Ultima e altre tecniche non-elementali, assieme a Rapidità per velocizzare il tutto. Usate un membro del gruppo, forse meglio due, solo ed esclusivamente alla cura e al supporto degli altri. L'attacco finale del boss è Ultima, quindi premunitevi con Rireiz per sopravvivere.

-----

Dopo averlo sconfitto, in fondo alla stanza troverete la Magilite di Diabolos. Posizionandovi sulla luce azzurre apparirà un Kappa, il quale vi informerà che a ovest di Mobliz, su un'isola, è presente un tempio in cui dimorano le anime dei mostri sconfitti.

=====

33) Tempio delle anime: IL RITORNO DEI MOSTRI VIVENTI [06R33]

=====

OGGETTI  
[Rarità] Corona regale

OGGETTI NASCOSTI  
(nessuno)

NEMICI  
quasi tutti i boss e i nemici incontrati precedentemente più:  
Glutturn Blù  
Glutturn Giallo  
Glutturn Rosa  
Glutturn Verde

Prima di recarsi nel Tempio delle anime è bene preparare i quattro personaggi migliori:

- portandoli a livello 99
- facendo imparare loro tutte le magie e tutte le eventuali abilità
- dare loro il miglior equipaggiamento possibile

Il Tempio delle anime è situato sull'isola più grande, tra quelle che circondano Mobliz.

---

#### TEMPIO DELLE ANIME

---

Al suo interno troverete uno fantasma che vi spiegherà le regole.

- La sfida è composta da 128 battaglie, divise in dieci blocchi, da affrontare consecutivamente, nelle quali si affronteranno i mostri incontrati precedentemente, boss compresi.
- Al termine di un blocco sarà possibile accedere al menù oppure uscire dal Tempio.
- Nel caso si abbandoni il Tempio, bisognerà ricominciare dall'inizio le 128 battaglie.
- L'ordine in cui affrontare i mostri è fisso, tranne alcune variazioni indicate con "a" e "b", ed è il seguente:

#### (A) MOSTRI DEL MONDO IN EQUILIBRIO

- Soldato imperiale x2, Blindato Magitek
- Zaghrem, Trillium, Spritzer x2
- 3a. Nautiloid, Esochela, Lopro minore
- 3b. Zarwan
4. Satellite
5. Ultraecho, Morto vivente x2
6. Pesce opinicus x5, Rhizopas
- 7a. Sussurro d'angelo, Morto vivente, Cloud x2
- 7b. Vilia, Forza oscura x2
8. Cavaliere dell'abisso
9. Blindato pesante, Caporale x2

10. Paraladia, Vulture, Pugno di ferro
11. Danzatore velato, Lestofante x3
- 12a. Giga montanaro, Mietitore
- 12b. Gran dragone
13. Generale, Cavalier Cipolla x2
14. Inseguitore, Domatore x3
- 15a. Custode degli inferi
- 15b. Glutturn Blù
16. Mulfus, Baalzephon
17. Bomba x6
18. I.O.
19. Drago fossile, Insetto x3
- 20a. Drago zombie, Fuoricasta x2
- 20b. Maxichimera

(B) MOSTRI DEL MONDO IN ROVINA E DEL CONTINENTE FLUTTUANTE

21. Pallone x6
22. Adamankary, Bonnacon x2
- 23a. Megablindato, Protoblindato
- 23b. Aegis drago x2
24. Gigantos x2
25. Testa di bonzo x2, Errabondo, Apocrypha
26. Behemoth, Errabondo x2
27. Ninja x2, Drago di platino
28. Granad
- 29a. Manta terrena, Orso sbircione x2
- 29b. Verme oscuro
30. Drago nero
31. Dedalus, Alyman
32. Bell'addormentato
- 33a. Chimera di Vector x2
- 33b. Abadon
34. Lenerja x2, Il Distruttore
- 35a. Kyactus
- 35b. Glutturn Verde
36. Lombrico
37. Cacciatore di teste, Cruller, Bingo x2
38. Dante
39. Sicario x3
40. Borghese, Demone dell'ombra x2
- 41a. Più Tomberry x3
- 41b. Behemoth nero

(C) MOSTRI DEL MONDO IN ROVINA

42. Rimorto
- 43a. Molboro, Exoray
- 43b. Drago corazzato x2
44. Rattivello x4
45. Boia x2, Demone di levante
- 46a. Glasya Labolas, Orso montano, Demone di levante
- 46b. Necrofantino
47. Gorgimera
48. Drago ancestrale, Gran Molboro
49. Uomo della prova
50. Stradista magnus Rosso, Stradista magnus Viola
- 51a. Stradista magnus Giallo x2, Stradista magnus Marrone
- 51b. Glutturn Rosa
52. Ballerino armato x2, Crusher x2

- 53. Rafflesia x3
- 54. Mahadeva
- 55a. Sorath, Stregone, Creatura
- 56b. Esadrigo
- 56. Arma corazzata
- 57. Enuo, Satana, Rettile di Figaro
- 58. Plutoblindato, Schmidt
- 59. Drago mannaro, Parassita x3
- 60a. Fantina seducente, Pandora x3
- 60b. Gargantua
- 61. Coco, Samurai, Belva nascente

(D) MOSTRI DEL MONDO IN ROVINA

- 62. Tyrannosaurus x2
- 63. Gran Mantide, Sprinter, Licaone x2
- 64a. Basilisco x2, Rana palla
- 64b. Glutturn Verde
- 65a. Gran Behemoth, Gran Molboro, Lythos di Vector
- 65b. Vilia, Zarwan x2
- 66. Purusa, Ventoscuro
- 67. Faccia, Zeveak, Necromante x2
- 68. Clymenus x2, Necromante
- 69. Drago del caos, Uroboro, Fiormarino x2
- 70. Amdusias, Invisibile x2
- 71a. Baalzephon x2, Salma ciondolante x2
- 71b. Drago magico x3
- 72. Bestia palla, Kamui
- 73a. Magia liv.10, Magia liv.20
- 73b. Aevis drago x2
- 74. Magia liv.30 x3
- 75. Magia liv.60, Magia liv.30, Magia liv.10 x2
- 76a. Magia liv.70, Magia liv.60, Magia liv.40
- 76b. Ammakkaran
- 77. Magia liv.90, Magia liv.80
- 78a. Botte magica x2
- 78b. Glutturn Giallo

(E) BOSS DEL MONDO IN EQUILIBRIO

- 79. Sbalordo: Corazza e Testa
- 80. Dadaluma
- 81a. Gru Destra, Gru Sinistra
- 81b. Mangiaterra
- 82. Numero 024
- 83. Numero 128: Corpo, Lama destra, Lama sinistra
- 84a. Mangiafiamme
- 84b. Glutturn Rosa
- 85a. Contraerea: Corpo, Cannone laser, Vano missili
- 85b. Drago di cristallo
- 86. Mastro Tomberry
- 87. Brachiosaurus

(F) MOSTRI DELLA TORRE DI KEFKA

- 88. Gamma
- 89a. Innocent x3
- 89b. Pestocchio
- 90. Ciarpame x3
- 91. Cavalier Demonio, Yojimbo



- 92a. Glutturn Blù
- 92b. Muud Suud
- 93. Prometeo, Protesix
- 94. Kombattente, Macchina letale, Protesix
- 95. Outsider x2, Forza oscura, Virginia
- 96. Orbe x3
- 97a. Drago demoniaco x2
- 97b. Budino nobile x5

(G) PRIMA APPARIZIONE DEI DRAGONI

- 98. Drago dei ghiacci [1°]
- 99. Drago tempestoso [1°]
- 100. Drago terrestre [1°]
- 101a. Drago aureo [1°]
- 101b. Glutturn Giallo
- 102. Drago osseo [1°]
- 103. Drago sacro [1°]
- 104. Drago blù [1°]
- 105. Drago rosso [1°]

(H) BOSS DEL MONDO DI ROVINE

- 106. Tentacolo x4
- 107. Dullahan
- 108. Humbaba
- 109a. Re Behemoth Nero, Re Behemoth Marrone
- 109b. Molboro Beta
- 110. Curlax, Laragorn, Moebius
- 111a. Anima di samurai
- 111b. Esadrigo
- 112. Cavalier Occulto
- 113a. Hidon, Erebus x4
- 113b. Zombisauro
- 114. Mortifero

(I) BOSS DELLA TORRE DI KEFKA

- 115a. Inferno: Corpo, Ketu, Rahu
- 115b. Gasteropodos: Corazza e Testa
- 116. Guardiano
- 117. Demonio
- 118. Dea
- 119. Diavoletto

(L) DRAGONI AL COVO DEL DRAGO

- 120. Drago dei ghiacci [2°]
- 121. Drago tempestoso [2°]
- 122. Drago terrestre [2°]
- 123. Drago aureo [2°]
- 124. Drago osseo [2°]
- 125. Drago sacro [2°]
- 126. Drago blù [2°]
- 127. Drago rosso [2°]
- 128. Drago Kaiser

Tra uno scontro ed un altro è possibile incontrare mostri chiamati Glutturn che chiedono che sia dato loro un particolare oggetto, in caso contrario

attaccheranno con magie molto potenti:

- il Glutturn Blù vuole un Grandetere
- il Glutturn Giallo vuole un Extraetere
- il Glutturn Rosa vuole un Elisir
- il Glutturn Verde vuole un Etere

Dopo aver sconfitto il Drago Kaiser otterrete la Rarità "Corona regale".

=====  
34) Covo del drago: OMEGA, L'ULTIMA SFIDA

[@6R34]  
=====

Tornate al Covo del drago, nella zona dove si trovava il Drago Kaiser.

Al suo posto ora si trova un altro mostro: Omega Weapon.

-----  
\*\*\* OMEGA WEAPON \*\*\*

Livello -: 97	RUBARE	ELEMENTI
PV -----: 65000	•Megaelisir	---
PM -----: 65000		
Exp -----: 0	OTTENERE	
Guil ----: 0	•Murakumo	

ATTACCHI

1. Aeroga:  
Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Angelo crudele:  
Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
3. Attacco delta:  
Causa status Pietra ad un personaggio
4. Bombantimateria:  
Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali
5. Botto:  
Causa morte immediata a un personaggio
6. Cacofonia:  
Dimezza il livello di un personaggio
7. Caos liv.3:  
Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
8. Cannone a onde:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
9. Croce del sud:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
10. Derelitto:  
Causa danni non-elementali a tutti i personaggi
11. Folgore astrale:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
12. Fusione liv.4:  
Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4

13. Lama metallica:  
Causa moderati danni fisici a un personaggio
  14. Lanciatore:  
Causa danni fisici
  15. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
  16. Megatriade:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
  17. Missile:  
Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
  18. Morte liv.5:  
Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
  19. Offensiva Omega:  
Causa danni fisici
  20. Polvere glaciale:  
Causa status Congelato a un personaggio
  21. Raggio atomico:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
  22. Sancta liv.?:  
Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo
  23. Scarica mentale:  
Causa ad ogni personaggio uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Pietra, Rovina, Sonno, Stop, Veleno e Zombie
  24. Tsunami:  
Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi
  25. Vendetta:  
Rimuove gli status Andante, Bozzolo, Egida, Immagine, Invisibile, Levitazione, Reflex, Rigene e Rireiz a tutti i personaggi
  26. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
- Magie:
27. Meteora
  28. Sisma
  29. Tornado

L'Omega Weapon possiede tre vite, ognuna delle quali ha 65000 PV, per un totale complessivo di 19500 PV. Questo boss possiede un gran numero di attacchi che comprende ogni elemento e ogni status negativo. Usate Ultima e altre tecniche non-elementali, assieme a Rapidità per velocizzare il tutto. Usate un membro del gruppo, forse meglio due, solo ed esclusivamente alla cura e al supporto degli altri.

-----

Con la sconfitta dell'Omega Weapon termina la serie di sfide proposte dal gioco.

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) OGGETTI:|
|//////////
```

Le schede degli Oggetti presentano la seguente struttura:

[per tutti]

- a) "descrizione dell'oggetto data nel gioco"
- b) eventuale spiegazione sulle caratteristiche dell'oggetto
- c) luogo dove poter comprare l'oggetto, con il prezzo e il valore di vendita
- d) luogo dove poter trovare l'oggetto negli scrigni o nascosto o altro
- e) cosa scommettere all'Arena per vincere l'oggetto (mostro da battere)
- f) cosa si vince all'Arena scommettendo l'oggetto (mostro da battere)
- g) mostri a cui rubare l'oggetto
- h) mostri da cui ottenere l'oggetto dopo averli sconfitti
- i) mostri da cui ottenere l'oggetto tramite Metamorfosi

[solo Medicine]

- .numero dei mostri a cui rubare l'oggetto
- .numero dei mostri da cui ottenere l'oggetto dopo averli sconfitti
- .numero dei mostri da cui ottenere l'oggetto tramite Metamorfosi

[Armi, Protezioni & Accessori]

- .valore dei singoli parametri dell'oggetto con il Totale
- .personaggi che possono equipaggiare quell'oggetto

[solo Armi]

- .elemento dell'Arma
- .caratteristiche dell'Arma: Bushido, Rune, Due mani

[solo Protezioni]

- .affinità elementali della Protezione

```
/ ----- \
- MEDICINE -
\ ----- /
```

[@7ME]

Le Medicine sono:

- Acqua santa
- Ago dorato
- Antidoto
- Carne essiccata
- Carta d'identità
- Ciliegia verde
- Coda di fenice
- Collirio
- Elisir
- Etere
- Extraetere
- Extrapozione
- Fumo dell'eco

- Grandetere
- Granpozione
- Lacrimogeno
- Magaelisir
- Pallapazza
- Panacea
- Pezzo di Magilite
- Pietra TeleMoto
- Pozione
- Sacco a pelo
- Tenda

=====

ACQUA SANTA

=====

"Cura lo stato Zombie"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |                     |             |
|---------------------|-------------|
| MiE                 | MdR         |
| •Albrook            | •Albrook    |
| •Blackjack          | •Figaro sud |
| •Castello di Figaro | •Jidoor     |
| •Jidoor             | •Kohlingen  |
| •Kohlingen          | •Nikeah     |
| •Thamasa            | •Thamasa    |
| •Tzen               | •Tzen       |

Prezzo --: 300 Guil

Vendita -: 150 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- MiE
- Maranda: scatolone più in basso, a sud est
  - Vector: scrigno nel bagno del Palazzo imperiale

- MdR
- Figaro sud: barile in alto, a sinistra della Stalla

<> ARENA <><><><>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><>

---

- Drago fossile
- Drago nero
- Drago osseo [2°]
- Il Provocatore
- Zombisauro

<> OTTENERE <><>

---

•Borghese	•Kamui
•Demone dell'ombra	•Molboro
•Exoray	•Necromante
•Fuoricasta	•Rimorto
•Il Provocatore	•Ultraecho

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (21)

- |                   |                       |                 |
|-------------------|-----------------------|-----------------|
| •Aspidochelon     | •Elite imperiale      | •Ienerja        |
| •Belva nascente   | •Errabondo            | •Mantide killer |
| •Bestia palla     | •Falci gemelle        | •Oceano         |
| •Borghese         | •Generale             | •Rukh           |
| •Cavalier Demonio | •Gran Mantide         | •Templare       |
| •Conger Conger    | •Ippocampo delle dune | •Testa di bonzo |
| •Devoahan         | •Kamui                | •Vulture        |

=====

AGO DORATO

=====

"Cura lo stato Pietra"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |                     |         |
|---------------------|---------|
| MiE                 | MdR     |
| •Castello di Figaro | •Nikeah |
| •Figaro sud         |         |
| •Jidoor             |         |
| •Narshe IG          |         |
| •Nikeah             |         |

Prezzo --: 200 Guil

Vendita -: 100 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Castello di Figaro: scrigno nel negozio di Medicine
- Figaro sud: scatolone, nell'angolo in basso a sinistra
- Grotta al portale sigillato: uno degli oggetti sepolti nello spiazzo
- Thamasa: barile in basso accanto al negozio di Accessori

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor: nell'ultimo scrigno fluttuante

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_

- |                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| OTTENERLO all'Arena | SCOMMETTENDOLO all'Arena |
| ---                 | •Elisir (Tyfon [2°])     |

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 3)

- Insetto
- Kyactus
- Vespa montana

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 5)

- Gorgias
- Kyactus
- Rettile
- Sussurro d'angelo
- Vespa montana

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (94)

- |           |             |                 |
|-----------|-------------|-----------------|
| •Acropho  | •Fiormarino | •Psicopatico    |
| •Actinian | •Foper      | •Pugno di ferro |

•Aepyornis	•Gallodrago	•Pungigliona
•Al Jabr	•Gallomedusa	•Rana palla
•Alacran	•Goblin	•Rana toro
•Anemone	•Gorgias	•Requiem
•Antares	•Grillo campestre	•Rettile
•Aspiran	•Guardia	•Rettile di Figaro
•Bandito	•Honet	•Scarabeo delta
•Basilisco	•Il Provocatore	•Scorpion
•Bingo	•Insetto	•Sergente
•Boia	•Ippocampo di terra	•Sguardo profondo
•Bonnacon	•Joker	•Soffioscuro
•Bruco	•Lestofante	•Soldato imperiale
•Budino	•Lopro minore	•Spettro
•Cacciatore di teste	•Luridan	•Sprinter
•Cadavere	•Lythos di Vector	•Spritzer
•Caladrius	•Magia liv.10	•Stregone
•Cancro	•Magia liv.20	•Sussurro d'angelo
•Caporale	•Magia liv.30	•Tzakmaqiel
•Cartagra	•Magia liv.40	•Urok
•Chadarnook: Donna	•Mago	•Valeor
•Cirpius	•Manta del deserto	•Venobennu
•Cloud	•Manta terrena	•Ventoscuro
•Comandante	•Mietitore	•Vespa montana
•Creatura	•Morto vivente	•Viverna
•Demone di levante	•Mousse	•Wym campestre
•Divoratore	•Nautiloid	•Zaghrem
•Esochela	•Necromante	•Zeveak
•Eukaryote	•Nottambulo	•Zokka
•Fantasma	•Parassita	
•Fefnil	•Poplium	

=====

ANTIDOTO

=====

"Cura lo stato Veleno"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Castello di Figaro	•Castello di Figaro
•Figaro sud	•Kohlingen
•Jidoor	
•Kohlingen	
•Treno fantasma	

Prezzo --: 50 Guil  
Vendita -: 25 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Castello di Figaro: scrigno nel negozio di Armi
- Covo della Resistenza: secchio nella stanza con gli scrigni
- Figaro sud: barile, vicino all'ingresso del porto

<> ARENA <><><><>

## &lt;&gt; RUBARE &lt;&gt;&lt;&gt;&lt;&gt; \_\_\_\_\_ (11)

- |           |                    |
|-----------|--------------------|
| •Antares  | •Manta del deserto |
| •Cartagra | •Mu                |
| •Cirpius  | •Pungigliona       |
| •Fefnil   | •Venobennu         |
| •Goetia   | •Wyrn campestre    |
| •Lunatys  |                    |

## &lt;&gt; OTTENERE &lt;&gt;&lt;&gt; \_\_\_\_\_ ( 4)

- Antares
- Bell'addormentato
- Manta del deserto
- Oceano

## &lt;&gt; METAMORFOSI &lt;&gt; \_\_\_\_\_ (94)

- |                      |                     |                    |
|----------------------|---------------------|--------------------|
| •Acropho             | •Fiormarino         | •Psicopatico       |
| •Actinian            | •Foper              | •Pugno di ferro    |
| •Aepyornis           | •Gallodrago         | •Pungigliona       |
| •Al Jabr             | •Gallomedusa        | •Rana palla        |
| •Alacran             | •Goblin             | •Rana toro         |
| •Anemone             | •Gorgias            | •Requiem           |
| •Antares             | •Grillo campestre   | •Rettile           |
| •Aspiran             | •Guardia            | •Rettile di Figaro |
| •Bandito             | •Honet              | •Scarabeo delta    |
| •Basilisco           | •Il Provocatore     | •Scorpion          |
| •Bingo               | •Insetto            | •Sergente          |
| •Boia                | •Ippocampo di terra | •Sguardo profondo  |
| •Bonnacon            | •Joker              | •Soffioscuro       |
| •Bruco               | •Lestofante         | •Soldato imperiale |
| •Budino              | •Lopro minore       | •Spettro           |
| •Cacciatore di teste | •Luridan            | •Sprinter          |
| •Cadavere            | •Lythos di Vector   | •Spritzer          |
| •Caladrius           | •Magia liv.10       | •Stregone          |
| •Cancro              | •Magia liv.20       | •Sussurro d'angelo |
| •Caporale            | •Magia liv.30       | •Tzakmaqiel        |
| •Cartagra            | •Magia liv.40       | •Urok              |
| •Chadarnook: Donna   | •Mago               | •Valeor            |
| •Cirpius             | •Manta del deserto  | •Venobennu         |
| •Cloud               | •Manta terrena      | •Ventoscuro        |
| •Comandante          | •Mietitore          | •Vespa montana     |
| •Creatura            | •Morto vivente      | •Viverna           |
| •Demone di levante   | •Mousse             | •Wyrn campestre    |
| •Divoratore          | •Nautiloid          | •Zaghrem           |
| •Esochela            | •Necromante         | •Zeveak            |
| •Eukaryote           | •Nottambulo         | •Zokka             |
| •Fantasma            | •Parassita          |                    |
| •Fefnil              | •Poplium            |                    |

=====
  
CARNE ESSICCATA
  
=====

"Sfama anche i più affamati"

Recupera 150 PV e serve per ottenere Gau. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia



<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Mobliz

Prezzo --: 150 Guil

Vendita -: 75 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><>

( 3)

- Bestia palla
- Drago ancestrale
- Ultros [4°]

<> OTTENERE <><>

( 1)

- Artigli iracondi

<> METAMORFOSI <>

(40)

- |                   |                    |                    |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| •Adamankary       | •Drago zombie      | •Mulfus            |
| •Artigli iracondi | •Fidor             | •Orso dorato       |
| •Babau            | •Garm              | •Orso montano      |
| •Belmodar         | •Goetia            | •Orso sbircione    |
| •Bestia palla     | •Gorgias           | •Purusa            |
| •Brachiosaurus    | •Il Distruttore    | •Rattivello        |
| •Briareus         | •Illuyankas        | •Ratto ligneo      |
| •Cane da caccia   | •Lepre del deserto | •Ratto mannaro     |
| •Conigliodrofobo  | •Lepre erbina      | •Ratto selvatico   |
| •Doberman         | •Lukhavi           | •Segugio di Vector |
| •Don              | •Lupo argenteo     | •Sorath            |
| •Drago ancestrale | •Lupo solitario    | •Tyrannosaurus     |
| •Drago del caos   | •Megalodot         |                    |
| •Drago mannaro    | •Mu                |                    |

=====

CARTA D'IDENTITÀ

=====

"Oggetto segreto"

Permette di cambiare il nome di un personaggio. Si usa solo dal Menù Inventario

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nel Labirinto dell'incandescenza, zona centrale

<> ARENA <><><> \_\_\_\_\_  
 OTTENERLO all'Arena                      SCOMMETTENDOLO all'Arena  
 •Elisir                                      •Scarpe miracolose  
     (Kyactus)                              (Drago demoniaco)  
 •Medaglia al valore  
     (Invisibile)

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ (0)  
 <> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ (0)  
 <> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (0)

=====

CILIEGIA VERDE

=====

"Ciliegia che cura lo stato Kappa"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Kohlingen	•Tzen
•Mobliz	
•Narshe TA	
•Nikeah	
•Treno fantasma	
•Tzen	

Prezzo --: 150 Guil  
 Vendita -: 75 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
 •Covo della Resistenza: vaso accanto all'armatura  
 •Figaro sud: scatolone centrale, a destra della Stalla  
 •Thamasa: barile accanto alla casa a nord

<> ARENA <><><> \_\_\_\_\_  
 OTTENERLO all'Arena                      SCOMMETTENDOLO all'Arena  
 ---    •Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 3)  
 •Bingo  
 •Cadavere  
 •Lenerja

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 9)  
 •Anemone                                  •Rattivello  
 •Cadavere                                  •Siegfried [1°]  
 •Generale                                  •Tzakmaqiel  
 •Illuyankas                                •Ultraecho  
 •Lanciator Cipolla

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (94)  
 •Acropho                                  •Fiormarino                          •Psicopatico

•Actinian	•Foper	•Pugno di ferro
•Aepyornis	•Gallodrago	•Pungigliona
•Al Jabr	•Gallomedusa	•Rana palla
•Alacran	•Goblin	•Rana toro
•Anemone	•Gorgias	•Requiem
•Antares	•Grillo campestre	•Rettile
•Aspiran	•Guardia	•Rettile di Figaro
•Bandito	•Honet	•Scarabeo delta
•Basilisco	•Il Provocatore	•Scorpion
•Bingo	•Insetto	•Sergente
•Boia	•Ippocampo di terra	•Sguardo profondo
•Bonnacon	•Joker	•Soffioscuro
•Bruco	•Lestofante	•Soldato imperiale
•Budino	•Lopro minore	•Spettro
•Cacciatore di teste	•Luridan	•Sprinter
•Cadavere	•Lythos di Vector	•Spritzer
•Caladrius	•Magia liv.10	•Stregone
•Cancro	•Magia liv.20	•Sussurro d'angelo
•Caporale	•Magia liv.30	•Tzakmaqiel
•Cartagra	•Magia liv.40	•Urok
•Chadarnook: Donna	•Mago	•Valeor
•Cirpius	•Manta del deserto	•Venobennu
•Cloud	•Manta terrena	•Ventoscuro
•Comandante	•Mietitore	•Vespa montana
•Creatura	•Morto vivente	•Viverna
•Demone di levante	•Mousse	•Wymr campestre
•Divoratore	•Nautiloid	•Zaghrem
•Esochela	•Necromante	•Zeveak
•Eukaryote	•Nottambulo	•Zokka
•Fantasma	•Parassita	
•Fefnil	•Poplium	

=====

CODA DI FENICE

=====

"Cura lo stato KO"

Resuscita un alleato. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Albrook
•Blackjack	•Castello di Figaro
•Castello di Figaro	•Figaro sud
•Casupola	•Jidoor
•Figaro sud	•Kohlingen
•Jidoor	•Nikeah
•Kohlingen	•Thamasa
•Mobliz	•Tzen
•Narshe (sempre)	
•Nikeah	
•Thamasa	
•Treno fantasma	
•Tzen	

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Castello di Doma: scrigno nella stanza in basso a destra, nella zona esterna
- Castello di Figaro: scrigno dietro la sala del trono
- Covo della Resistenza: scrigno nella stanza con il letto
- Covo della Resistenza: scrigno nella stanza più a nord
- Grotte di Figaro sud: scrigno nelle grotte
- Miniere di Narshe: scrigno a nord del Punto di Salvataggio
- Thamasa: barile più in alto, accanto alla Locanda
- Treno fantasma: scrigno nel quarto vagone
- Treno fantasma: scrigno nel quarto vagone

MdR

- Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - chiostro, zona nord ovest
- Figaro sud: mura della città, barili a sinistra
- Grotta della fenice: recuperando Locke
- Mobliz: barile più alto, accanto alla casa più ad est

<> ARENA <><><><>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Pezzo di Magilite (Kyactus)

<> RUBARE <><><><>

---

•Behemoth nero	•Fidor	•Necromante
•Belzecu	•Fiormarino	•Pallone
•Clymenus	•Galypdes	•Uroboro
•Drago del caos	•Gran dragone	•Vasejata
•Drago zombie	•Lestofante	•Vulture
•Faccia	•Marchosias	•Zeveak

<> OTTENERE <><><><>

---

•Behemoth nero	•Drago zombie	•Venobennu
•Capitano	•Faccia	•Verme oscuro
•Clymenus	•Fiormarino	•Vulture
•Conger conger	•Galypdes	•Zeveak
•Drago del caos	•Uroboro	

<> METAMORFOSI <><><><>

---

•Aspidochelon	•Elite imperiale	•Lenerja
•Belva nascente	•Errabondo	•Mantide killer
•Bestia palla	•Falci gemelle	•Oceano
•Borghese	•Generale	•Rukh
•Cavalier Demonio	•Gran Mantide	•Templare
•Conger Conger	•Ippocampo delle dune	•Testa di bonzo
•Devoahan	•Kamui	•Vulture

=====

COLLIRIO

=====

"Cura lo stato Cecità"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook

MdR

- Castello di Figaro

- Castello di Figaro
- Covo della Resistenza
- Figaro sud
- Mobliz
- Tzen

Prezzo --: 50 Guil  
 Vendita -: 25 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Figaro sud: scatolone in alto, vicino all'ingresso del porto
- Thamasa: barile centrale accanto al negozio di Medicine

<> ARENA <><><><>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><>

- 
- Acropho
  - Aepyornis
  - Lestofante
  - Sguardo profondo

( 4)

<> OTTENERE <><>

- 
- Nautiloid

( 1)

<> METAMORFOSI <>

- 
- |                      |                     |                    |
|----------------------|---------------------|--------------------|
| •Acropho             | •Fiormarino         | •Psicopatico       |
| •Actinian            | •Foper              | •Pugno di ferro    |
| •Aepyornis           | •Gallodrago         | •Pungigliona       |
| •Al Jabr             | •Gallomedusa        | •Rana palla        |
| •Alacran             | •Goblin             | •Rana toro         |
| •Anemone             | •Gorgias            | •Requiem           |
| •Antares             | •Grillo campestre   | •Rettile           |
| •Aspiran             | •Guardia            | •Rettile di Figaro |
| •Bandito             | •Honet              | •Scarabeo delta    |
| •Basilisco           | •Il Provocatore     | •Scorpion          |
| •Bingo               | •Insetto            | •Sergente          |
| •Boia                | •Ippocampo di terra | •Sguardo profondo  |
| •Bonnacon            | •Joker              | •Soffioscuro       |
| •Bruco               | •Lestofante         | •Soldato imperiale |
| •Budino              | •Lopro minore       | •Spettro           |
| •Cacciatore di teste | •Luridan            | •Sprinter          |
| •Cadavere            | •Lythos di Vector   | •Spritzer          |
| •Caladrius           | •Magia liv.10       | •Stregone          |
| •Cancro              | •Magia liv.20       | •Sussurro d'angelo |
| •Caporale            | •Magia liv.30       | •Tzakmaqiel        |
| •Cartagra            | •Magia liv.40       | •Urok              |
| •Chadarnook: Donna   | •Mago               | •Valeor            |
| •Cirpius             | •Manta del deserto  | •Venobennu         |
| •Cloud               | •Manta terrena      | •Ventoscuro        |
| •Comandante          | •Mietitore          | •Vespa montana     |
| •Creatura            | •Morto vivente      | •Viverna           |
| •Demone di levante   | •Mousse             | •Wurm campestre    |
| •Divoratore          | •Nautiloid          | •Zaghrem           |
| •Esochela            | •Necromante         | •Zeveak            |
| •Eukaryote           | •Nottambulo         | •Zokka             |

(94)

- Fantasma
- Fefnil
- Parassita
- Poplium

=====

ELISIR

=====

"Ripristina completamente PV e PM"

Ricarica completamente i PV e i PM di un personaggio. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Albrook: orologio nel negozio di Accessori/Pub
- Castello di Doma: orologio nella stanza
- Continente fluttuante: pulsante blù durante la fuga
- Figaro sud: casa a nord ovest, orologio nella stanza posteriore
- Grotta al portale sigillato: scrigno nei pressi dei due pulsanti
- Kohlingen: casa di Rachel, orologio nel salone
- Mobliz: orologio nell'edificio con i piccioni viaggiatori
- Narshe: orologio nella casa di Arvis
- Narshe: casa dell'Anziano, orologio nel salone
- Nikeah: orologio nella Locanda
- Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria
- Posto di controllo sul portale: nascosto nell'angolo in basso a destra

MdR

- Covo del drago: scrigno nel Labirinto dell'incandescenza, zona nord
- Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - chiostro, zona nord ovest
- Covo del drago: scrigno nella Gran caverna, lungo i ponti di legno
- Figaro sud: scatolone, nell'angolo in basso a sinistra
- Grotta della fenice: recuperando Locke
- Miniere di Narshe: scrigno a nord ovest del Punto di Salvataggio
- Mobliz: orologio, casa dei sopravvissuti

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena  
(vedi fine scheda)

SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Carta d'identità (Kyactus)

<> RUBARE <><><>

(21)

- |                        |                    |                  |
|------------------------|--------------------|------------------|
| •Botte magica          | •F1: Braccio lungo | •Gran dragone    |
| •Cavalier Occulto      | •F1: Viso          | •Kefka [1°]      |
| •Cavaliere dell'abisso | •F2: Forza         | •Mastro Tomberry |
| •Contraerea: Corpo     | •F2: Macchina      | •Orso sbircione  |
| •Drago di cristallo    | •F2: Magia         | •Sputafuoco      |
| •Drago sacro [2°]      | •F2: Tigre         | •Ultima          |
| •F1: Braccio corto     | •Gigantos          | •Verme oscuro    |

<> OTTENERE <><>

( 2)

- Cicloblindato

•Apocrypha	•Enuo	•Lombrico
•Behemoth	•Faccia	•Magia liv.70
•Cruller	•Forza oscura	•Natura morta
•Drago	•Gran Behemoth	•Satana
•Drago demoniaco	•Larva	

Gli oggetti che all'Arena fanno vincere un Elisir sfidando Tyfon [2°] sono:

•Abito di Gaia	•Elmo d'oro	•Orecchino
•Abito nero	•Etere	•Orecchino vigile
•Acqua santa	•Excalibur	•Pallapazza
•Ago dorato	•Extraetere	•Partigiana
•Aguzzina	•Extrapozione	•Pennello chocobo
•Ali angeliche	•Fascia della forza	•Pennello Da Vinci
•Amuleto	•Fascia per capelli	•Pennello magico
•Anello angelico	•Fascia torta	•Pezzo di Magilite
•Anello della pace	•Ferula Antima	•Pietra TeleMoto
•Anello difensivo	•Ferula focum	•Pozione
•Anello fatato	•Ferula gelum	•Pugnale
•Anello prezioso	•Ferula sacra	•Pugnale d'aria
•Anello protettivo	•Ferula tonum	•Rosario
•Anello Reflex	•Ferula tossica	•Sacco a pelo
•Antidoto	•Flash	•Sakura
•Armatura adamantina	•Forcina del vento	•Sandali d'Ermete
•Armatura d'oro	•Fumo dell'eco	•Scarica bio
•Artigli di mithril	•Gala iper	•Scarica sonora
•Artigli tossici	•Giubba di ferro	•Scarpe agili
•Ashura	•Giubba di pelle	•Scudo adamantino
•Asta di mithril	•Grandetere	•Scudo di cristallo
•Autobalestra	•Granpozione	•Scudo di mithril
•Baffi finti	•Guanto di Giga	•Scudo d'oro
•Bandana	•Guanto di mithril	•Scudo pesante
•Basco	•Hawkeye	•Scudo tondo
•Bastarda	•Indebolente	•Shuriken
•Berretto di pelle	•Jitte di Heiji	•Spada di mithril
•Berretto verde	•Kazekiri	•Spada runica
•Boomerang	•Kenpo Gi	•Spadino
•Cappa bianca	•Kikuichimonji	•Spezzalame
•Cappello piumato	•Kodachi	•Stivali di drago
•Cappuccio nero	•Kotetsu	•Stocco runico
•Carne essiccata	•Kunai	•Tenda
•Carte	•Lacrimogeno	•Testo d'acqua
•Cerchietto	•Lama lunare	•Testo del maestro
•Ciliegia verde	•Lancia di mithril	•Testo di fuoco
•Cintura nera	•Lancia dorata	•Testo di tuono
•Ciondolo stellare	•Lancia pesante	•Testo d'ombra
•Codice morale	•Magicappello	•Testo invisibile
•Collirio	•Mangiauomini	•Tiara
•Coltello di mithril	•Mantello di Zefiro	•Tridente
•Completo ninja	•Maschera di tigre	•Trivella
•Corazza adamantina	•Mazza ferrata	•Velo misterioso
•Corazza di mithril	•Mazza snodata	•Velo solenne
•Cotta di mithril	•Mitra del saggio	•Vera regale
•Dadi	•Motosega	•Veste di cotone
•Dardi	•Nocche di metallo	•Veste di seta
•Elmo adamantino	•Nocche Kaiser	•Veste luminosa
•Elmo di ferro	•Occhiali argentei	•Vestito bianco

•Elmo di mithril                      •Occhio di lince

=====

ETERE

=====

"Fa recuperare 50 PM"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Albrook
•Blackjack	•Castello di Figaro
•Castello di Figaro	•Figaro sud
•Covo della Resistenza	•Jidoor
•Jidoor	•Kohlingen
•Kohlingen	•Nikeah
•Narshe (sempre)	•Thamasa
•Nikeah	•Tzen
•Thamasa	
•Tzen	

Prezzo --: 1500 Guil

Vendita -: 750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Narshe: vaso nella Casa dell'avventuriero
- Albrook: vaso nel negozio di Armi
- Covo della Resistenza: vaso nella stanza con gli scrigni
- Fabbrica Magitek: scrigno oltre il tubo a destra
- Grotte di Figaro sud: scrigno nella stanzetta a nord ovest
- Grotte di Figaro sud: scrigno nella zona est della grande caverna
- Jidoor: Villa di Owzer, vaso in alto a destra
- Vector: scrigno nel dormitorio dei soldati, al Palazzo imperiale
- Zozo: scrigno nel Pub
- Zozo: vaso a sinistra durante la scalata

MdR

- Casa fatiscante a Tzen: scrigno nel corridoio, in alto a sinistra
- Villa di Owzer a Jidoor: terzo scrigno fluttuante

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><><> \_\_\_\_\_ (10)

•Blindato aereo	•Magia liv.40
•Devoahan	•Numero 128: Lama destra
•Magia liv.10	•Numero 128: Lama sinistra
•Magia liv.20	•Sicario
•Magia liv.30	•Sputafuoco

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ (12)

•Magia liv.10	•Magia liv.50	•Magia liv.90
•Magia liv.20	•Magia liv.60	•Sicario



- Magia liv.30           •Magia liv.70       •Sputafuoco
- Magia liv.40       •Magia liv.80       •Ymir: Corazza

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====

EXTRAETERE

=====

"Ripristina completamente i PM"

Ricarica completamente i PM di un personaggio. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Antico castello: secchio accanto alla libreria
- Covo del drago: scrigno nella Gran caverna, lungo i ponti di legno
- Grotta della fenice: recuperando Locke
- Grotta dello Yeti a Narshe: scrigno nella porta centrale

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 5)

- Contraerea: Cannone laser
- Drago aureo [2°]
- Drago magico
- Drago rosso [2°]
- Vilia

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 1)

- Drago di cristallo

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====

EXTRAPOZIONE

=====

"Ripristina completamente i PV"

Ricarica completamente i PV di un personaggio. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Castello di Doma: scrigno nella stanza in alto a destra rispetto al salone
- Fabbrica Magitek: scrigno oltre i tubi sulla sinistra
- Figaro sud: scrigno nel piano inferiore al passaggio segreto
- Grotta al portale sigillato: scrigno nel 2° piano seminterrato
- Grotte degli Esper: scrigno nella zona esterna, cadendo dalla botola di destra
- Grotte di Figaro sud: scrigno nelle grotte
- Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria
- Vector: scrigno nella zona sinistra del Palazzo imperiale
- Via del serpente: scrigno nella prima caverna
- Zozo: scrigno nella stanza dove si trova Terra

MdR

- Castello di Figaro: scrigno nella stanza con quattro di essi
- Covo del drago: scrigno nascosto nel Labirinto della terra, zona sud est
- Covo del drago: scrigno nel Labirinto dell'intuizione, zona sud est
- Figaro sud: barile tra il negozio di Armi e Armature
- Grotta della fenice: recuperando Locke
- Grotta per l'Antico castello: scrigno a ovest, nella terza caverna
- Il sogno di Cyan: scrigno nel 3° vagone del Labirinto onirico - Treno fantasma

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><>

(14)

- |                       |           |             |
|-----------------------|-----------|-------------|
| •Drago blu [2°]       | •Enuo     | •Molboro    |
| •Drago sacro [1°]     | •Esadrigo | •Nottambulo |
| •Drago terrestre [1°] | •Gigantos | •Satellite  |
| •Drago terrestre [2°] | •Licaone  | •Zarwan     |
| •Dullahan             | •Lombrico |             |

<> OTTENERE <><>

( 3)

- Ammakaran
- Aspiran
- Behemoth

<> METAMORFOSI <>

( 0)

=====

FUMO DELL'ECO

=====

"Cura lo stato Mutismo"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Castello di Figaro
- Covo della Resistenza

MdR

- Figaro sud
- Tzen

- Figaro sud
- Jidoor
- Nikeah
- Tzen

Prezzo --: 120 Guil  
 Vendita -: 60 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Thamasa: barile più in alto, accanto alla casa a nord ovest

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><>

( 2)

- Grillo campestre
- Vampirosa

<> OTTENERE <><>

( 2)

- Rukh
- Wyrn campestre

<> METAMORFOSI <>

( 0)

=====

GRANDETERE

=====

"Fa recuperare 150 PM"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
 Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Castello di Doma: scrigno nella stanza sulla sinistra
- Figaro sud: scrigno nel piano inferiore del passaggio segreto
- Grotta al portale sigillato: scrigno nel 3° piano seminterrato
- Grotta al portale sigillato: scrigno a sinistra dello spiazzo con gli oggetti
- Grotta al portale sigillato: scrigno nella caverna segreta
- Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria

MdR

- Castello di Figaro: scrigno nella stanza con quattro di essi
- Covo del drago: scrigno nel Labirinto dell'incandescenza, zona est
- Grotta per l'Antico castello: scrigno nella prima caverna
- Grotte di Figaro sud: scrigno nella zona est della grande caverna
- Mobliz: vaso nella caverna sotto la casa del soldato



- Antares
- Babau
- Blindato Magitek
- Bomba
- Bonnacon
- Cadetto
- Cane da caccia
- Cloud
- Conger conger
- Coniglirofobo
- Custode degli inferi
- Danzatore velato
- Demone dell'ombra
- Divoratore
- Doberman
- Drago
- Gatto randagio
- Glasya Labolas
- Goetia
- Gorgias
- Gru Destra
- Guardia
- Il Provocatore
- Insetto
- Ipooh
- Ippocampo delle dune
- Lenerja
- Lukhavi
- Lupo solitario
- Luridan
- Mandragora
- Megablindato
- Mulfus
- Nautiloid
- Orso dorato
- Paraladia
- Poplium
- Protoblindato
- Rana palla
- Ratto ligneo
- Rettile di Figaro
- Soldato imperiale
- Sussurro d'angelo
- Ultraecho
- Ventoscuro
- Vulture
- Zokka

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ (19)

- Aepyornis
- Belmodar
- Blindato Magitek
- Bomba
- Briareus
- Capoguardia
- Doberman
- Don
- Goetia
- Lepre del deserto
- Lopro minore
- Lukhavi
- Megalodot
- Morto vivente
- Orso dorato
- Pungigliona
- Requiem
- Templare
- Ymir: Testa

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====

LACRIMOGENO

=====

"Provoca irritazione agli occhi e permette alla squadra di fuggire dalla battaglia"

Permette al gruppo di scappare dalla battaglia. Si usa solo durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |            |          |
|------------|----------|
| MiE        | MdR      |
| •Blackjack | •Albrook |
| •Narshe IG | •Thamasa |
| •Nikeah    |          |

Prezzo --: 300 Guil  
Vendita -: 150 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 0)

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 2)

- Grillo campestre
- Vampirosa

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====

MEGAELISIR

=====

"Ripristina completamente PV e PM di tutta la squadra"

Ricarica completamente i PV e i PM di tutto il gruppo. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Covo del drago: scrigno nel Labirinto delle fiamme, zona nord ovest
- Torre di Kefka: scrigno nella zona successiva ad Inferno (G3)

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Sonaglio (Siegfried [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 5)

- Budino nobile
- Kefka [2°]
- Manta terrena
- Mastro Tomberry
- Omega Weapon

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 1)

- Cavalier Occulto

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 2)

- Bell'addormentato
- Botte magica

=====

PALLAPAZZA

=====

"Rimbalza follemente sul campo di battaglia. Infligge danni ai nemici"

Danneggia tutti i nemici. Si usa solo durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Tzen

Prezzo --: 10000 Guil  
Vendita -: 5000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_  
                          OTTENERLO all'Arena                          SCOMMETTENDOLO all'Arena  
                          ---  •Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 3)  
                          •Budino nobile  
                          •Crusher  
                          •Orbe

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 1)  
                          •Crusher

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====  
PANACEA  
=====

"Cura tutti gli stati alterati eccetto Zombie"

Cura gli status: Caos, Cecità, Furia, Kappa, Mutismo, Perdita, Pietra, Sonno, Stop e Veleno. Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Albrook
•Blackjack	•Castello di Figaro
•Thamasa	•Figaro sud
	•Jidoor
	•Kohlingen
	•Nikeah
	•Thamasa

Prezzo --: 1000 Guil  
Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Castello di Doma: vaso nella stanza sulla sinistra  
•Fabbrica Magitek: scrigno in basso salendo sui rulli di destra  
•Maranda: scatolone più in basso, ad ovest

MdR  
•Covo del drago: scrigno nel Labirinto della terra, zona sud ovest  
•Figaro sud: scatolone in alto, vicino all'ingresso del porto

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_  
                          OTTENERLO all'Arena                          SCOMMETTENDOLO all'Arena

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ (10)

- Bruco
- Divoratore
- Drago fossile
- Esadrigo
- Larva
- Lepre del deserto
- Paraladia
- Rimorto
- Trillium
- Urok

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 5)

- Cavaliere dell'abisso
- Mandragora
- Molboro
- Mulfus
- Rhizopas

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (22)

- Balla di fieno
- Crusher
- Custode degli inferi
- Demone dell'ombra
- Drago fossile
- Drago nero
- Exoray
- Fuoricasta
- Gran Molboro
- Magia liv.50
- Mahadeva
- Mandragora
- Molboro
- Orbe
- Paraladia
- Rafflesia
- Rimorto
- Salma ciondolante
- Trillium
- Ultraecho
- Uroboro
- Vampirosa

=====

PEZZO DI MAGILITE

=====

"Invoca un Esper a caso"

Si usa solo durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Grotta al portale sigillato: scrigno dopo l'interruttore
- Grotta al portale sigillato: scrigno nella caverna segreta
- Grotta al portale sigillato: scrigno dopo aver azionato l'interruttore

MdR

- Casa fatiscante a Tzen: scrigno in alto a destra, nel piano inferiore
- Covo del drago: oggetto nascosto nel Labirinto delle fiamme, zona sud est
- Grotta per l'Antico castello: scrigno a sud, nella terza caverna

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_

- OTTENERLO all'Arena
- Coda di fenice (Kyactus)
- SCOMMETTENDOLO all'Arena
- Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 3)

- Bell'addormentato



- Budino
- Mousse

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 2)  
 •Elite imperiale  
 •Orbe

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====

PIETRA TELEMOTO

=====

"Pietra che trasporta tutti fuori da un labirinto o da una battaglia"

Permette di scappare rapidamente dalle battaglie e di uscire dalle caverne.  
 Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Albrook
•Blackjack	•Jidoor
•Thamasa	

Prezzo --: 700 Guil  
 Vendita -: 350 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
 •Albrook: secondo scatolone vicino all'ingresso  
 •Figaro sud: mura della città, barili a sinistra

MdR  
 •Covo del drago: scrigno nel Labirinto delle fiamme, zona sud est  
 •Grotta della fenice: scrigno nella zona in basso a destra

<> ARENA <><><><> \_\_\_\_\_  
 OTTENERLO all'Arena                      SCOMMETTENDOLO all'Arena  
 ---    •Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ (11)  
 •Aspidochelon                      •Hidon                                      •Mangiazona  
 •Creatura                              •Ippocampo di terra                      •Sorath  
 •Gallomedusa                          •Mahadeva                                  •Stregone  
 •Gran Molboro                          •Mangiaterra

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 9)  
 •Aspidochelon                          •Mahadeva  
 •Creatura                                  •Sorath  
 •Gallomedusa                          •Stregone  
 •Hidon                                      •Zokka  
 •Ippocampo di terra

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (21)  
 •Aspidochelon                          •Elite imperiale                              •Lenerja  
 •Belva nascente                          •Errabondo                                      •Mantide killer

- Bestia palla
- Borghese
- Cavalier Demonio
- Conger Conger
- Devoahan
- Falci gemelle
- Generale
- Gran Mantide
- Ippocampo delle dune
- Kamui
- Oceano
- Rukh
- Templare
- Testa di bonzo
- Vulture

=====

POZIONE

=====

"Fa recuperare 50 PV"

Si usa dal Menù Inventario oppure durante la battaglia

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Casupola
- Covo della Resistenza
- Figaro sud
- Mobliz
- Narshe IG
- Nikeah
- Thamasa
- Treno fantasma

Prezzo --: 50 Guil

Vendita -: 25 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Castello di Figaro: scrigno nel negozio di Armi
- Casupola di Duncan: secchio all'interno
- Figaro sud: barile in alto, a sinistra della Stalla
- Figaro sud: barile tra il negozio di Armi e Armature
- Figaro sud: casa sulle mura, secchio nel piano inferiore
- Narshe: scrigno nella Casa dell'avventuriero
- Zozo: scrigno nel negozio di Armature

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor: secondo scrigno fluttuante

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><>

(65)

- |                   |                  |                    |
|-------------------|------------------|--------------------|
| •Acropho          | •Don             | •Psicopatico       |
| •Alacran          | •Elite imperiale | •Pugno di ferro    |
| •Artigli iracondi | •Esochela        | •Ratto mannaro     |
| •Aspiran          | •Eukaryote       | •Ratto selvatico   |
| •Bandito          | •Fantasma        | •Requiem           |
| •Belmodar         | •Foper           | •Scarabeo delta    |
| •Belzecu          | •Gallodrago      | •Scorpion          |
| •Blindato Magitek | •Garm            | •Segugio di Vector |
| •Blindato pesante | •Generale        | •Soffioscuro       |
| •Bomba            | •Goblin          | •Soldato           |
| •Botte magica     | •Gorgias         | •Soldato imperiale |

- Budino
- Cadetto
- Cancro
- Caporale
- Cartagra
- Cavaliere Cipolla
- Cirpius
- Comandante
- Cruller
- Custode degli inferi
- Doberman
- Guardia
- Honet
- Joker
- Lepre erbina
- Lukhavi
- Lupo argenteo
- Megalodot
- Molboro Beta
- Mu
- Nautiloid
- Orso dorato
- Spettro
- Spritzer
- Templare
- Trillium
- Ufficiale
- Urok
- Valeor
- Vargas
- Vespa montana
- Viverna

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ (24)

- Alacran
- Bandito
- Cloud
- Conigliodrofobo
- Esochela
- Fantasma
- Foper
- Garm
- Gatto randagio
- Guardia
- Lepre erbina
- Lupo argenteo
- Molboro Beta
- Pesce opinicus
- Poplium
- Psicopatico
- Ratto mannaro
- Scorpion
- Soldato
- Soldato imperiale
- Spettro
- Spritzer
- Ufficiale
- Zaghrem

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ (49)

- Amdusias
- Apocrypha
- Baalzephon
- Ballerino armato
- Behemoth
- Bell'addormentato
- Bomba
- Botte magica
- Chimera
- Chimera di Vector
- Clymenus
- Coco
- Cruller
- Dante
- Danzatore velato
- Drago
- Drago demoniaco
- Enuo
- Faccia
- Forza oscura
- Galypdes
- Gatto Coeurl
- Gatto randagio
- Giga montanaro
- Gigantos
- Glasya Labolas
- Gorgimera
- Gran Behemoth
- Granad
- Larva
- Licaone
- Lombrico
- Lunatys
- Magia liv.60
- Magia liv.70
- Magia liv.80
- Magia liv.90
- Marchosias
- Missi
- Muud Suud
- Natura morta
- Pallone
- Pandora
- Samurai
- Satana
- Uomo della prova
- Vasejata
- Virginia
- Yojimbo

=====

SACCO A PELO

=====

"Ripristina completamente PV e PM. Si può usare all'aria aperta"

Ricarica completamente i PV e i PM di un personaggio. Si usa solo dal Menù Inventario.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |                        |            |
|------------------------|------------|
| MiE                    | MdR        |
| •Covo della Resistenza | •Albrook   |
| •Figaro sud            | •Jidoor    |
| •Kohlingen             | •Kohlingen |
| •Mobliz                | •Nikeah    |
| •Narshe IG             | •Thamasa   |
| •Nikeah                | •Tzen      |
| •Treno fantasma        |            |

Prezzo --: 500 Guil  
Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Miniere di Narshe: scrigno nelle grotte
- Narshe: scrigno nella Casa dell'avventuriero

<> ARENA <><><><>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> RUBARE <><><> \_\_\_\_\_ ( 1)

- Gallodrago

<> OTTENERE <><> \_\_\_\_\_ ( 2)

- Rana toro
- Scarabeo delta

<> METAMORFOSI <> \_\_\_\_\_ ( 0)

=====  
TENDA  
=====

"Ripristina completamente PV e PM della squadra. Si può usare all'aria aperta"

Ricarica completamente i PV e i PM di tutto il gruppo. Si usa solo dal Menù Inventario.

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| •Albrook               | •Castello di Figaro |
| •Blackjack             | •Figaro sud         |
| •Castello di Figaro    | •Jidoor             |
| •Casupola              | •Kohlingen          |
| •Covo della Resistenza | •Nikeah             |
| •Figaro sud            | •Thamasa            |
| •Jidoor                |                     |
| •Kohlingen             |                     |
| •Mobliz                |                     |
| •Narshe (sempre)       |                     |
| •Nikeah                |                     |
| •Thamasa               |                     |
| •Tzen                  |                     |

Prezzo --: 1200 Guil  
Vendita -: 600 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Fabbrica Magitek: scrigno sulle scale
- Grotta al portale sigillato: scrigno nella stanza segreta
- Miniere di Narshe: scrigno nelle grotte

- Monte Kolts: scrigno nella zona esterna dopo la prima caverna
- Monte Kolts: scrigno nell'ultima caverna
- Narshe: scrigno nella Casa dell'avventuriero

MdR

- Figaro sud: barile, vicino all'ingresso del porto
- Figaro sud: scatolone centrale, a destra della Stalla

<> ARENA <><><>	<hr/>		
	OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena	
	---	•Elisir (Tyfon [2°])	
<> RUBARE <><><>	<hr/>		( 1)
	•Sergente		
<> OTTENERE <><>	<hr/>		( 4)
	•Drago nero		
	•Numero 128: Corpo		
	•Sergente		
	•Treno fantasma		
<> METAMORFOSI <>	<hr/>		(21)
	•Aspidochelon	•Elite imperiale	•Lenerja
	•Belva nascente	•Errabondo	•Mantide killer
	•Bestia palla	•Falci gemelle	•Oceano
	•Borghese	•Generale	•Rukh
	•Cavalier Demonio	•Gran Mantide	•Templare
	•Conger Conger	•Ippocampo delle dune	•Testa di bonzo
	•Devoahan	•Kamui	•Vulture

-----  
/ ---- \  
- ARMI -  
\ ---- /

Le Armi sono divise in:

- Armi speciali
- Arnesi
- Artigli
- Bastoni
- Carte da lancio
- Katane
- Lame da lancio
- Lance
- Pennelli
- Pugnali
- Spade

```
#####
#                                     #
#                                     #
#   ARMI SPECIALI                   #
#                                     #
#                                     #
#####
```

[@7AS]

Le Armi speciali sono:

- Ali del vento
- Boomerang
- Coda di scorpione
- Hawkeye
- Lama lunare
- Mazza d'osso
- Mazza ferrata
- Mazza snodata
- Sniper
- Sole nascente

=====

ALI DEL VENTO

=====

"Boomerang che può battere un nemico in un colpo solo"

Forza -----: 7	Attacco -----: 198	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 7	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 1	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 215

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea. Quest'arma può eliminare un mostro con un solo attacco. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona. Se il mostro è un Non-morto, questi verrà eliminato ma tornerà subito in vita.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Grotta della fenice: scrigno a nord ovest dell'entrata
- Grotta per l'Antico castello: scrigno a sud ovest, al primo piano

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Sniper (Gorgimera)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

BOOMERANG

=====

"Fatto in legno"

Forza -----: 0	Attacco -----: 102	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 102

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Maranda  
•Narshe TA  
•Tzen

Prezzo --: 4500 Guil  
Vendita -: 2250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

CODA DI SCORPIONE

=====

"Leggendaria frusta impregnata della magia Bio"

Forza -----: 4	Attacco -----: 225	Elemento: Veleno
Velocità ---: 4	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 4	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 4	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 241

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea. Può castare Bio su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gogo

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Scaccommatto (Alyman)	•Scaccommatto (Chimera di Vector)

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Drago osseo [2°]

=====  
HAWKEYE  
=====

"Versatile arma d'attacco. Può essere brandita o lanciata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 111	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 111

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea. Può infliggere danni molto pesanti ai mostri in status Levitazione.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE  
•Narshe TA  
•Thamasa

Prezzo --: 6000 Guil  
Vendita -: 3000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
LAMA LUNARE  
=====



=====  
"Mezzaluna in acciaio dalle estremità molto taglienti"

Forza -----: 0	Attacco -----: 95	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 95

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Jidoor  
•Kohlingen  
•Narshe IG  
•Tzen

Prezzo --: 2500 Guil

Vendita -: 1250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Purusa

OTTENERE

---

=====  
MAZZA D'OSSO  
=====

"Mazza fatta in osso, finemente intarsiata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 151	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 151

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Umaro

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 10000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Umaro ne possiede uno

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Sniper (Glasya Labolas)	•Giacca rossa (Uomo della prova)
•Sole nascente (Drago mannaro)	
•Tarocchi mortali (Aspidochelon)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Boia	---

=====

MAZZA FERRATA

=====

"Mazza dotata di catena e di un'enorme palla di ferro"

Forza -----: 0	Attacco -----: 109	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 109

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Strago  
•Gogo      •Terra  
•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Narshe TA  
•Thamasa

Prezzo --: 5000 Guil  
Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

MAZZA SNODATA

=====

"Potente mazza dotata di catene e palla di ferro"

Forza -----: 0	Attacco -----: 86	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 86

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Strago
- Gogo
- Terra
- Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Kohlingen
- Narshe IG

Prezzo --: 2000 Guil  
Vendita -: 1000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Bestia palla	---

=====

SNIPER

=====

"Versatile arma d'attacco. Può essere brandita o lanciata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 172	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 172

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Jidoor

Prezzo --: 15000 Guil

Vendita -: 7500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

- Ali del vento

(Gorgimera)

- Artigli di drago

(Uomo della prova)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Mazza d'osso

(Glasya Labolas)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====

SOLE NASCENTE

=====

"Cerchio dentellato in acciaio"

Forza -----: 0

Attacco -----: 117

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Bushido: \_\_\_

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Rune: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Due mani: \_\_\_

Destrezza magica -: 0%

Totale: 117

Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Girandola (Aspidochelon)

•Mazza d'osso (Drago mannaro)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Boia

---

-----

#####

# #

# #

# ARNESI #

[@7AR]

# #

# #

#####

Gli Arnesi sono:

- Aeroancora
- Autobalestra
- Flash
- Indebolente
- Motosega
- Scarica bio
- Scarica sonora
- Trivella

=====

AEROANCORA

=====

"Il nemico viene distrutto appena si muove"

Attacco fisico; dopo aver subito il colpo, il nemico colpito se compie una qualunque azione (magica o fisica) muore. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo Arnese non funziona.

Attacco -: 128

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre dei fanatici: scrigno nella camera segreta nei pressi della prima stanza

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Anello maledetto  
(Muud Suud)

•Mantello di Zefiro  
(Drago ancestrale)

•Armatura di Genji  
(Glasya Labolas)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Gamma

OTTENERE

---

=====

AUTOBALESTRA

=====

"Colpisce i nemici con una tempesta di frecce"

Attacco fisico a tutti i nemici.

Attacco -: 125

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Castello di Figaro

MdR

•Castello di Figaro

Prezzo --: 250 Guil

Vendita -: 125 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Domatore

•Killer metallico

OTTENERE

---

=====

FLASH

=====

"Potente bagliore che acceca i nemici"

Attacco non-elementale e status Cecità a tutti i nemici.

Attacco -: 42

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Castello di Figaro

MdR

•Castello di Figaro

Prezzo --: 1000 Guil

Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Il Distruttore

---

•Macchina letale

=====

INDEBOLENTE

=====

"Rende un nemico vulnerabile a un elemento"

Edgar rende debole un nemico ad un elemento scelto casualmente. Questo Arnese può essere usato quante volte si vuole sullo stesso nemico. Non esistono mostri immuni a questo Arnese, neanche quelli che non possiedono debolezze elementali.

Attacco -: 00

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Castello di Figaro

Prezzo --: 5000 Guil

Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Arma corazzata

---

•Contraerea: Vano missili

•Gru Destra

•Prometeo

=====

MOTOSEGA

=====

"Infligge danni o lo stato Morte a un nemico"

Attacco fisico o morte immediata ad un nemico. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona. Se il mostro è un Non-morto, questi verrà eliminato ma tornerà subito in vita.

Attacco -: 252

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Zozo: nella stanza segreta dopo aver inserito l'orario giusto nell'orologio

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Kombattente

---

=====

SCARICA BIO

=====

"Veleno nocivo che addormenta i nemici"

Attacco di elemento Veleno e status Veleno a tutti i nemici.

Attacco -: 20

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

•Castello di Figaro

•Castello di Figaro

•Figaro sud

Prezzo --: 750 Guil

Vendita -: 375 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Cicloblindato

•Protoblindato

•Innocent

•Inseguitore

=====

SCARICA SONORA

=====

"Terribile rumore che confonde i nemici"

Infligge lo status Caos a tutti i nemici.

Attacco -: 00



<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE MdR  
•Castello di Figaro •Castello di Figaro  
•Figaro sud

Prezzo --: 500 Guil  
Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena SCOMMETTENDOLO all'Arena  
--- •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
--- •Ciarpame ---  
•Gru Sinistra

=====

TRIVELLA

=====

"Perfora la corazza di un nemico e infligge danni"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 191

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE MdR  
•Castello di Figaro •Castello di Figaro

Prezzo --: 3000 Guil  
Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena SCOMMETTENDOLO all'Arena  
--- •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
--- •Protesix ---

#####  
# #

```
# #
# ARTIGLI #
# #
# #
#####
```

[@7AT]

Gli Artigli sono:

- Artigli di drago
- Artigli di mithril
- Artigli tossici
- Godhand
- Nocche di metallo
- Nocche focum
- Nocche Kaiser
- Zanne di tigre

=====

ARTIGLI DI DRAGO

=====

"Impregnati di potere divino"

Forza -----: 2	Attacco -----: 188	Elemento: Sacro
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 1	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 191

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Sniper (Uomo della prova)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

- Sbalordo: Corazza
- Sbalordo: Testa

=====

ARTIGLI DI MITHRIL

=====

"Taglienti nocche forgiate con puro mithril"

Forza -----: 0	Attacco -----: 65	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	

Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%                    Bushido:    \_\_\_  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0                    Rune:        \_\_\_  
   Destrezza magica -: 0%                    Due mani:    \_\_\_

Totale: 65

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Mobliz  
•Narshe IG  
•Nikeah

Prezzo --: 800 Guil

Vendita -: 400 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Belmodar  
•Esochela  
•Vargas

OTTENERE

---

=====  
ARTIGLI TOSSICI  
=====

"Artigli fatti in puro ferro. A volte lanciano la magia Veleno"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 95                    Elemento: Veleno  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%                    Bushido:    \_\_\_  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0                    Rune:        \_\_\_  
   Destrezza magica -: 0%                    Due mani:    \_\_\_

Totale: 95

Può castare Veleno su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

•Albrook                                •Tzen  
•Maranda  
•Vector

Prezzo --: 2500 Guil

Vendita -: 1250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Mantide killer

---

=====  
GODHAND  
=====

"Leggendarie nocche impregnate di potere sacro"

Forza -----: 7	Attacco -----: 220	Elemento: Sacro
Velocità ---: 3	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 7	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 237

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Zanmato (Yojimbo)

•Zanmato (Gran Behemoth)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

•Drago terrestre [2°]

=====  
NOCCHIE DI METALLO  
=====

"Forgiate con puro ferro"

Forza -----: 0	Attacco -----: 55	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___

Totale: 55

&lt;&gt;&lt;&gt; CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

&lt;&gt;&lt;&gt; DOVE SI PUÒ COMPRARE &lt;&gt;&lt;&gt;

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 250 Guil

&lt;&gt;&lt;&gt; DOVE SI PUÒ TROVARE &lt;&gt;&lt;&gt;

•Sabin ne possiede uno

&lt;&gt; ARENA &lt;&gt;

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

&lt;&gt; NEMICI &lt;&gt;

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

```

=====
NOCCHE FOCUM
=====

```

"A volte lanciano la magia Fuoco"

Forza -----: 0

Attacco -----: 122

Elemento: Fuoco

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: \_\_\_

Destrezza magica -: 0%

Due mani: \_\_\_

Totale: 122

Può castare Fuoco su un nemico durante l'attacco.

&lt;&gt;&lt;&gt; CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

&lt;&gt;&lt;&gt; DOVE SI PUÒ COMPRARE &lt;&gt;&lt;&gt;

MdR

•Tzen

Prezzo --: 10000 Guil

Vendita -: 5000 Guil

&lt;&gt;&lt;&gt; DOVE SI PUÒ TROVARE &lt;&gt;&lt;&gt;

MiE

•Zozo: scrigno nel palazzo con Dadaluma

&lt;&gt; ARENA &lt;&gt;

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Dadi truffaldini (Clymenus)
- Nocche focum (Balla di fieno)
- Zanne di tigre (Gran Mantide)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

NOCCHE KAISER

=====

"Impregnate di potere divino"

Forza -----: 0	Attacco -----: 83	Elemento: Sacro
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___
Totale: 83		

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Jidoor	•Tzen

Prezzo --: 1000 Guil

Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

ZANNE DI TIGRE

=====

"Nocche dotate di artigli molto lunghi e affilati"

Forza -----: 3	Attacco -----: 215	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 2	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 2	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 3	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___
Totale: 225		

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Nocche focum (Gran Mantide)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Gran Behemoth

•Custode degli inferi

-----

```
#####
#           #
#           #
#   BASTONI   #
#           #
#           #
#####
```

[@7BT]

I Bastoni sono:

- Asta curativa
- Asta di mithril
- Ferula Antima
- Ferula focum
- Ferula gelum
- Ferula sacra
- Ferula superiore
- Ferula tonum
- Ferula tossica
- Punisher
- Verga stellare

=====

ASTA CURATIVA

=====

"Quando colpisce qualcuno, gli fa recuperare PV"

Forza -----: 0	Attacco -----: 200	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 200

Al posto di infliggere danni, quest'arma fa recuperare PV al nemico o al personaggio colpito.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Grotte degli Esper: scrigno in alto, vicino all'ingresso

MdR

- Casa fatiscante a Tzen: scrigno in fondo al corridoio, vicino all'ingresso

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena  
---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Tomberry (Ferula superiore)

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI  
---

RUBARE  
---

OTTENERE  
---

=====

ASTA DI MITHRIL

=====

"Forgiata con puro mithril"

Forza -----: 0

Attacco -----: 60

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 2

Difesa magica ----: 0

Rune: \_\_\_

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 62

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Thamasa

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Strago ne possiede uno



```
<> ARENA <>
-----
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      ---                          •Elisir (Tyfon [2°])
```

```
<> NEMICI <>
-----
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  ---              •Joker
```

```
=====
      FERULA ANTIMAGA
=====
```

"Impregnata del potere di Antimaga"

Forza -----: 0	Attacco -----: 120	Elemento: Terra
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 120

Può castare Antimaga su un nemico durante l'attacco. Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Antimaga su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR:

- Maranda
- Thamasa

Prezzo --: 13000 Guil

Vendita -: 6500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Castello di Figaro: scrigno nella stanza con quattro di essi

```
<> ARENA <>
-----
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      •Pennello dell'iride        •Elisir
      (Uomo della prova)          (Tyfon [2°])
      •Punisher
      (Aspidochelon)
```

```
<> NEMICI <>
-----
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  ---              ---
```

```
=====
      FERULA FOCUM
=====
```

"Impregnata del potere di Fuoca"

Forza -----: 0	Attacco -----: 79	Elemento: Fuoco
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 79

Può castare Fuoca su un nemico durante l'attacco. Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Fuoca su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MiE
- Thamasa

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- MiE
- Casa in fiamma a Thamasa: scrigno nella stanza a destra, dopo il secondo bivio

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Mago

=====

FERULA GELUM

=====

"Impregnata del potere di Buferara"

Forza -----: 0	Attacco -----: 79	Elemento: Gelo
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 79

Può castare Buferara su un nemico durante l'attacco. Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Buferara su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Thamasa

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Casa in fiamma a Thamasa: scrigno nella stanza a destra, dopo il terzo bivio

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Mago

---

•Spettro

<< C'è un errore nel gioco che riguarda la descrizione di quest'arma: al posto di "Buferara" è scritto "Buferaga" >>

=====

FERULA SACRA

=====

"Impregnata del potere di Sancta"

Forza -----: 0

Attacco -----: 124

Elemento: Sacro

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: \_\_\_

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 124

Può castare Sancta su un nemico durante l'attacco. Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Sancta su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gogo

•Relm

•Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Thamasa

Prezzo --: 12000 Guil

Vendita -: 6000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Casa fatiscente a Tzen: scrigno nella stanzetta al piano terra

```
<> ARENA <>
-----
OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
    ---                      •Elisir (Tyfon [2°])
```

```
<> NEMICI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
    ---              ---              ---
```

```
=====
FERULA SUPERIORE
=====
```

"Potenzia le magie di chi la usa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 168	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 30%	Due mani: OK

Totale: 205

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

```
<> ARENA <>
-----
OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
    ---                      •Murakumo (Drago mannaro)
    •Asta curativa (Tomberry)
```

```
<> NEMICI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
    ---              ---              •Drago terrestre [1°]
```

```
=====
FERULA TONUM
=====
```

"Impregnata del potere di Tuona"

Forza -----: 0	Attacco -----: 79	Elemento: Fulmine
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 79

Può castare Tuona su un nemico durante l'attacco. Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Tuona su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Thamasa

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Grotte di Figaro sud: scrigno ad ovest nelle caverne

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

- Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

- Mago

---

=====

FERULA TOSSICA

=====

"Impregnata del potere di Veleno"

Forza -----: 0

Attacco -----: 86

Elemento: Veleno

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: \_\_\_

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 86

Può castare Veleno su un nemico durante l'attacco. Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Veleno su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Narshe TA

Prezzo --: 1500 Guil

Vendita -: 750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Cadavere	•Falci gemelle
	•Falci gemelle	

=====  
PUNISHER  
=====

"Asta che fa consumare PM, ma causa danni critici"

Forza -----: 0	Attacco -----: 111	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 111

Quest'arma è in grado di eseguire attacchi critici sui nemici utilizzando dai 12 ai 19 PM per attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Antico castello: scrigno nella stanzetta a destra dell'ingresso principale

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Ferula Antima (Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
VERGA STELLARE  
=====

"Leggendaria asta impregnata del potere degli astri"

Forza -----: 0	Attacco -----: 180	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 4	Destrezza -----: 0%	Bushido: —
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: —
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 191

Può castare Meteora su tutti i nemici durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Pennello d'angelo (Gamma)	•Pennello d'angelo (Forza oscura)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

```
#####
#                                     #
#                                     #
# CARTE DA LANCIO                     #                                     #
#                                     #
#                                     #
#####
```

Le Carte da lancio sono:

- Carte
- Dadi
- Dadi truffaldini
- Dardi
- Dardi fatali
- Scaccomatto
- Tarocchi mortali

=====

CARTE

=====

"Carte particolari. Si usano anche nei casinò"

Forza -----: 0	Attacco -----: 104	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 104

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Setzer ne possiede uno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

DADI

=====

"Due dadi che infliggono danni pari alla loro somma"

Forza -----: 0	Attacco -----: ???	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: ???

Il danno inflitto è uguale a due volte il prodotto tra il livello di Setzer e i numeri dei due dadi.

(2 x d1 x d2 x livello Setzer = danno inflitto)

Esempio:

Setzer è a livello 30 e i numeri dei dadi sono 3 e 4.  
Il danno inflitto è: 2 x 3 x 4 x 30 = 720 PV di danno

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Kohlingen

Prezzo --: 2500 Guil



Vendita -: 5000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====
DADI TRUFFALDINI
=====

"Tre dadi che infliggono danni pari alla loro somma"

Forza -----: 0 Attacco -----: ??? Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0 Difesa -----: 0
Resistenza -: 0 Destrezza -----: 0% Bushido: \_\_\_
Magia -----: 0 Difesa magica ----: 0 Rune: \_\_\_
Destrezza magica -: 0% Due mani: \_\_\_

Totale: ???

Il danno inflitto è uguale a due volte il prodotto tra il livello di Setzer e i numeri dei tre dadi.

(2 x d1 x d2 x d3 x livello Setzer = danno inflitto)

Se tutti e 3 i dadi riportano lo stesso numero, bisogna moltiplicare il numero ottenuto dalla precedente formula per la cifra comparsa sui dadi.

Esempio:

Setzer è a livello 40 e i dadi indicano tutti 3.

Il danno inflitto è: 2 x 3 x 3 x 3 x 40 = 2160

2160 x 3 = 6480 PV di danno

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre di Kefka: scrigno nella prima zona metallica (G1)

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Nocche focum (Clymenus)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

DARDI

=====

"Dardi particolari, adattati ad armi d'attacco"

Forza -----: 0	Attacco -----: 115	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 115

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

•Thamasa

•Kohlingen

Prezzo --: 10000 Guil

Vendita -: 5000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

DARDI FATALI

=====

"Dardi che possono battere il nemico in un colpo solo"

Forza -----: 0	Attacco -----: 133	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: 133

Quest'arma può eliminare un mostro con un solo attacco. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona. Se il mostro è un Non-morto, questi verrà eliminato ma tornerà subito in vita.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Kohlingen
- Thamasa

Prezzo --: 13000 Guil

Vendita -: 7500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

- Dardi fatali (Drago mannaro)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Dardi fatali (Drago mannaro)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

- Invisibile

- Ninja

- Outsider

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====

SCACCOMATTO

=====

"Leggendarie carte che concludono con successo una partita"

Forza -----: 3

Velocità ---: 4

Resistenza -: 4

Magia -----: 0

Attacco -----: 215

Difesa -----: 0

Destrezza -----: 0%

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Elemento: (nessuno)

Bushido: \_\_\_

Rune: \_\_\_

Due mani: \_\_\_

Totale: 226

Quest'arma è in grado di eseguire attacchi critici sui nemici utilizzando dai 12 ai 19 PM per attacco. Il danno inflitto non varia se il personaggio che la usa si trova in seconda linea.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

- Coda di scorpione

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Coda di scorpione

```

<> NEMICI <>
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  ---                •Drago dei ghiacci [2]

```

```

=====
TAROCCHI MORTALI
=====

```

"Carte che a volte lanciano la magia Morte"

```

Forza -----: 0          Attacco -----: 187          Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0          Difesa -----: 0
Resistenza -: 0          Destrezza -----: 0%          Bushido: ___
Magia -----: 0          Difesa magica ----: 0          Rune: ___
                          Destrezza magica -: 0%          Due mani: ___

Totale: 187

```

Può castare Morte su un nemico durante l'attacco.

```

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
•Setzer

```

```

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>
nessun luogo

```

```

Prezzo --: nessuno
Vendita -: 1 Guil

```

```

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>
MdR

```

•Grotta per l'Antico castello: scrigno nella seconda caverna

```

<> ARENA <>
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      ---                          •Mazza d'osso (Aspidochelon)

```

```

<> NEMICI <>
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  ---                ---

```

```

-----

```

```

#####
#          #
#          #
#   KATANE   #
#          #
#          #
#####

```

[@7KT]

Le Katane sono:  
-Ashura  
-Kazekiri

-Kikuichimonji  
-Kotetsu  
-Masamune  
-Murakumo  
-Murasame  
-Mutsunokami  
-Zanmato

=====

ASHURA

=====

"Katana che porta lo stesso nome di una cruenta guerra"

Forza -----: 0	Attacco -----: 57	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 57

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Cyan ne possiede uno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Kamui	---

=====

KAZEKIRI

=====

"Katana che può lanciare la magia Sfregio eolico"

Forza -----: 0	Attacco -----: 101	Elemento: Vento
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 101

Può castare Sfregio eolico su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 4000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Grotta al portale sigillato: scrigno nel 1° piano seminterrato

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Numero 128: Corpo

---

=====  
KIKUICHIMONJI  
=====

"Katana elegantemente decorata con motivi di crisantemi"

Forza -----: 0

Attacco -----: 81

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: OK

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 81

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Albrook

•Jidoor

•Vector

Prezzo --: 1200 Guil

Vendita -: 600 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====  
KOTETSU  
=====

"Katana leggera e maneggevole"

Forza -----: 0	Attacco -----: 66	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 66

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Mobliz  
•Narshe IG  
•Nikeah

Prezzo --: 800 Guil

Vendita -: 400 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena  
---

SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI  
---

RUBARE  
---

OTTENERE  
---

=====  
MASAMUNE  
=====

"Katana abilmente lavorata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 162	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 162

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo





=====

MURASAME

=====

"Katana che a volte riesce ad evitare gli attacchi nemici"

Forza -----: 0	Attacco -----: 110	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 120

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 4500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Continente fluttuante: primo pulsante blù

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Lama di Sasuke (Faccia)	•Masamune (Glasya Labolas)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Anima di samurai	---
	•Kamui	
	•Re Behemoth Nero	

=====

MUTSUNOKAMI

=====

"Pregevole katana avvolta nel mistero"

Forza -----: 0	Attacco -----: 215	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 20%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 235

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Lancia radiosa (Lombrico)	•Lancia radiosa (Gamma)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Diavoletto

ZANMATO

"Leggendaria katana forgiata nelle profonde fauci terrestri"

Forza -----: 7	Attacco -----: 245	Elemento: Sacro
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 7	Destrezza -----: 30%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 289

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Godhand (Gran Behemoth)	•Godhand (Yojimbo)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Drago sacro [2°]

```
#####
#
#
# LAME DA LANCIO #
#
```

[@7LL]

# #  
#####

Le Lame da lancio sono:

- Girandola
- Shuriken
- Shuriken di Fuuma
- Testo d'acqua
- Testo di fuoco
- Testo di tuono
- Testo d'ombra
- Testo invisibile

=====  
GIRANDOLA  
=====

"Dotata di punte acuminata"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 190

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>  
nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
MdR

- nella pancia di Mangiazona: ultimo scrigno nella stanza con la volta cadente
- Torre di Kefka: scrigno nella zona precedente a Ultima X (G2)
- Torre di Kefka: scrigno all'esterno, prima di incontrare gli altri due gruppi (G1)

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Shuriken di Fuuma	•Sole nascente
(Drago del caos)	(Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Cavalier Demonio	---
	•Invisibile	
	•Rana palla	

=====  
SHURIKEN  
=====

"Stella a quattro punte"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 86

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE  
•Albrook  
•Casupola  
•Kohlingen  
•Treno fantasma

MdR  
•Thamasa

Prezzo --: 30 Guil  
Vendita -: 15 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Invisibile	---
	•Stradista magnus Giallo	
	•Stradista magnus Marrone	
	•Stradista magnus Rosso	
	•Stradista magnus Viola	

=====

SHURIKEN DI FUUMA

=====

"Stella a cinque punte"

Attacco fisico ad un singolo nemico.

Attacco -: 132

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
•Thamasa

Prezzo --: 500 Guil  
Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Girandola (Drago del caos)

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Lythos di Vector	•Ninja

=====

TESTO D'ACQUA

=====

"Infligge ai nemici danni di elemento acqua"

Attacco di elemento Acqua a tutti i nemici

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Maranda
•Jidoor	
•Kohlingen	
•Narshe TA	

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Grotta al portale sigillato: uno degli oggetti sepolti nello spiazzo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Stradista magnus G
		•Stradista magnus V

=====

TESTO DI FUOCO

=====

"Infligge ai nemici danni di elemento fuoco"

Attacco di elemento Fuoco a tutti i nemici

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Maranda
•Jidoor	
•Kohlingen	
•Narshe TA	

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo





Le Lance sono:

- Gungnir
- Lancia di mithril
- Lancia dorata
- Lancia pesante
- Lancia radiosa
- Lancia sacra
- Longinus
- Partigiana
- Pikka
- Tridente

=====

GUNGNIR

=====

"Leggendaria lancia degli dei"

Forza -----: 0	Attacco -----: 240	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 7	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 254

Questa Lancia non infligge il doppio dei danni con l'abilità Salta.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Longinus (Prometeo)	•Longinus (Muud Suud)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Gasteropodos: Testa

=====

LANCIA DI MITHRIL

=====

"Forgiata con puro mithril"

Forza -----: 0	Attacco -----: 70	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK



Totale: 70

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MiE
- Maranda
  - Narshe IG
  - Nikeah

Prezzo --: 800 Guil

Vendita -: 400 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Mog ne possiede uno

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena  
---

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI  
---

---

RUBARE  
---

---

OTTENERE  
---

=====

LANCIA DORATA

=====

"Raffinata lancia in oro"

Forza -----: 0

Attacco -----: 139

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 139

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MdR
- Figaro sud
  - Kohlingen
  - Thamasa

Prezzo --: 12000 Guil

Vendita -: 6000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo



Velocità ---: 2	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 1	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 3	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 236

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Mutsunokami (Gamma)	•Mutsunokami (Lombrico)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Demonio

=====  
LANCIA SACRA  
=====

"A volte lancia la magia Sancta"

Forza -----: 0	Attacco -----: 194	Elemento: Sacro
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 3	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 197

Può castare Sancta su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo



<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
 •Jidoor

Prezzo --: 13000 Guil  
 Vendita -: 6500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Uomo della prova	---

=====  
 PIKKA  
 =====

"Robusta asta di legno. Se equipaggiato in stato Kappa..."

Forza -----: 0	Attacco -----: 253	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 253

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
 Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Buffa del gatto (Drago mannaro)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Kyactus	•Gran Mantide	•Tyrannosaurus
•Più Tomberry		
•Tomberry		

TRIDENTE

"Lancia a tre punte"

Forza -----: 0	Attacco -----: 93	Elemento: Acqua
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 93

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Maranda	•Figaro sud
•Narshe TA	

Prezzo --: 1700 Guil

Vendita -: 850 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

```
#####
#           #
#           #
# PENNELLI  #
#           #
#           #
#####
```

[@7PN]

I Pennelli sono:

- Pennello chocobo
- Pennello Da Vinci
- Pennello d'angelo
- Pennello dell'iride
- Pennello magico

=====

PENNELLO CHOCOBO

=====

"Un pennello di vecchia data"

Forza -----: 0	Attacco -----: 60	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 1	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 61

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
 Vendita -: 300 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Relm ne possiede uno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

PENNELLO DA VINCI

=====

"Un pennello di discreta qualità"

Forza -----: 0	Attacco -----: 100	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 1	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 1	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 102

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Thamasa

Prezzo --: 7000 Guil

Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

PENNELLO D'ANGELO

=====

"Pennello fatto con le piume delle ali di un angelo"

Forza -----: 0

Attacco -----: 170

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 7

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 7

Difesa magica ----: 0

Rune: \_\_\_

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 184

Può castare Chaos su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Verga stellare (Forza oscura)

•Verga stellare (Gamma)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

•Pestocchio

=====

PENNELLO DELL'IRIDE

=====



"Meraviglioso pennello, finemente intarsiato"

Forza -----: 1	Attacco -----: 145	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 2	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 1	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 152

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre di Kefka: scrigno in alto, seconda zona all'esterno (G3)

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Ferula Antima (Uomo della prova)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

PENNELLO MAGICO

=====

"Potenzia le abilità di chi lo usa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 130	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 1	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 1	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 1	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 133

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 5000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•nella pancia di Mangiazona: scrigno a sinistra nella zona dei ponti



<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE:

•Narshe: scrigno nella casa dei tesori

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Guanto del ladro (Bestia palla)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Danzatore velato

•Dadaluma

=====

COLTELLO DI MITHRIL

=====

"Forgiato in puro mithril"

Forza -----: 0

Attacco -----: 30

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 30

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

•Mog

•Strago

•Edgar

•Relm

•Terra

•Gogo

•Setzer

•Locke

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Figaro sud

•Mobliz

Prezzo --: 300 Guil

Vendita -: 150 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Terra e Gogo ne possiedono uno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

- Capoguardia
- Lopro minore

OTTENERE

- Pugno di ferro

=====  
GLADIO  
=====

"Impregnato di potere divino"

Forza -----: 0	Attacco -----: 204	Elemento: Sacro
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 214

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Mog
- Strago
- Edgar
- Relm
- Terra
- Gogo
- Setzer
- Locke
- Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

- Ultima (Gran Behemoth)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Pugnale (Salma ciondolante)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

- Mastro Tomberry

=====  
ICHIGEKI  
=====

"Può sconfiggere un nemico in una sola stoccata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 190	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 190

Quest'arma può eliminare un mostro con un solo attacco. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona. Se il mostro è un Non-morto, questi verrà eliminato ma tornerà subito in vita.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Grotta sul Veldt: scrigno nella stanza con il pulsante

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Ichigeki (Tyfon [2°]/Shadow)

•Ichigeki (Tyfon [2°]/Shadow)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

Se avrete aspettato Shadow durante la fuga dal Continente fluttuante, lo reincontrerete all'Arena scommettendo l'Ichigeki. In caso contrario, cioè se non avrete aspettato Shadow, scommettendo l'Ichigeki incontrerete Tyfon [2°].

=====  
KAGENUI  
=====

"Spada corta che a volte lancia la magia Stop"

Forza -----: 0

Attacco -----: 220

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: —

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 220

Può castare Stop su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre dei fanatici: scrigno nella terza stanza

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Murakumo (Uomo della prova)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====  
KODACHI  
=====

"Spada corta e leggera usata dai ninja"

Forza -----: 0	Attacco -----: 93	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 93

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Jidoor

Prezzo --: 1200 Guil

Vendita -: 600 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====  
KUNAI  
=====

"Pugnale usato dai ninja"

Forza -----: 0	Attacco -----: 82	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 82

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 300 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Shadow ne possiede uno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Baalzephon	---

=====

LAMA DI SASUKE

=====

"Spada appartenuta a un famoso ninja"

Forza -----: 0	Attacco -----: 121	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 121

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Murasame (Faccia)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Baalzephon	•Gigantos

=====

LUNA PALLIDA

=====

"Katana corta che risplende di una luce selenica"

Forza -----: 7	Attacco -----: 225	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 7	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 50%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 10%	Due mani: OK

Totale: 299

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Zorlin Shape (Tomberry)	•Zorlin Shape (Outsider)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Budino nobile

=====

MANGIAUOMINI

=====

"Infligge il doppio dei danni agli umani"

Forza -----: 0	Attacco -----: 146	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 10%	Due mani: OK

Totale: 156

Quest'arma infligge il doppio dei danni fisici ai nemici di tipo Umano.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDI LA SEZIONE 8 - "GENERE E ALTRE CARATTERISTICHE"

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Edgar      •Relm      •Strago  
•Gogo      •Setzer      •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Jidoor  
•Thamasa



Prezzo --: 11000 Guil  
Vendita -: 5500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Tomba di Darill: scrigno a destra nella stanza dello Sbalordo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

PUGNALE

=====

"Leggero e maneggevole"

Forza -----: 0	Attacco -----: 26	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 26

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Mog          •Strago  
•Edgar      •Relm          •Terra  
•Gogo        •Setzer  
•Locke      •Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Figaro sud

Prezzo --: 150 Guil  
Vendita -: 75 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Locke ne possiede uno

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Gladio (Salma ciondolante)	•Elisir (Tyfon [2°])
•Guanto del ladro (Vasejata)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Amdusias	---
	•Tyfon [2°]	

=====

PUGNALE D'ARIA

=====

"Impregnato del potere del vento"

Forza -----: 0	Attacco -----: 76	Elemento: Vento
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 76

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Locke
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MiE
- Kohlingen
  - Narshe IG
  - Tzen

Prezzo --: 950 Guil  
Vendita -: 475 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Covo della Resistenza: scrigno nella stanza più a nord

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Cicloblindato	•Demone di levante

=====

SAKURA

=====

"Pugnale impregnato del potere del vento"

Forza -----: 0	Attacco -----: 112	Elemento: Vento
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 112

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Narshe TA
- Vector

Prezzo --: 3200 Guil

Vendita -: 1600 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====  
SPADINO  
=====

"A volte riesce a parare gli attacchi nemici"

Forza -----: 0

Attacco -----: 59

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 4

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 10%

Bushido: \_\_\_

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 73

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Monte Kolts: scrigno all'esterno, uscendo dalla seconda caverna

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Lopro minore

•Mercante

OTTENERE

---

=====

SPEZZALAME

=====

"A volte riesce a parare gli attacchi nemici"

Forza -----: 0	Attacco -----: 164	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 30%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 194

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Shadow
- Locke
- Strago
- Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Maranda

Prezzo --: 16000 Guil  
Vendita -: 8000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Stiletto sicario	•Elisir
(Uomo della prova)	(Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Amdusias	---
	•Chimera di Vector	

=====

STILETTO SICARIO

=====

"Può sconfiggere un nemico con una sola stoccata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 106	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 3	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: —
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 121

Quest'arma può eliminare un mostro con un solo attacco. Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona. Se il mostro è un Non-morto, questi verrà eliminato ma tornerà subito in vita.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Locke
- Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Grotta al portale sigillato: scrigno vicino all'ingresso

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Valiente (Baalzephon)	•Spezzalame (Uomo della prova)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Invisibile	---	---
•Ninja		
•Outsider		

=====

VALIENTE

=====

"Sferra colpi più potenti se chi lo usa è a corto di PV"

Forza -----: 0	Attacco -----: 145	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 155

Il danno inflitto totale è pari al danno inflitto standard più la differenza tra i PV massimi di Locke ed i suoi PV attuali:

Danno totale = Danno standard + (PV max - PV attuali)

Perciò il danno aumenta man mano che i PV di Locke diminuiscono.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Grotta della fenice: recuperando Locke

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---------------------	--------------------------

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

ZORLIN SHAPE

"Daga a doppia lama bramata dagli avventurieri"

Forza -----: 3	Attacco -----: 220	Elemento: Vento
Velocità ---: 7	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 3	Destrezza -----: 30%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 20%	Due mani: OK

Totale: 283

Può castare Sonno su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Luna pallida (Outsider)	•Luna pallida (Tomberry)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Drago aureo [2°]

```
#####
#           #
#           #
#   SPADE   #
#           #
#           #
#####
```

[@7SP]

Le Spade sono:

- Aguzzina
- Apocalisse
- Bastarda

-Brando gelum  
-Brando lux  
-Cristalda  
-Efferata  
-Excalibur  
-Excalipur  
-Lama focum  
-Lama fragacea  
-Organyx  
-Ragnarok  
-Save the Queen  
-Scimitarra  
-Spada di mithril  
-Spada Emorys  
-Spada runica  
-Spada tonum  
-Stocco runico  
-Ultima  
-Zantetsuken

=====

AGUZZINA

=====

"Spada leggera e appuntita, perfetta per gli affondi"

Forza -----: 0	Attacco -----: 98	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 98

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Maranda
- Tzen
- Vector

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====

APOCALISSE

=====

"Possente spada forgiata molto tempo fa"

Forza -----: 7	Attacco -----: 250	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 20%	Bushido: OK
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 20%	Due mani: OK

Totale: 304

Quest'arma è in grado di eseguire attacchi critici sui nemici utilizzando dai 12 ai 19 PM per attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Save the Queen (Brachiosaurus)

•Save the Queen (Drago demoniaco)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

•Drago rosso [2°]

=====

BASTARDA

=====

"Pesante spada a lama larga"

Forza -----: 0	Attacco -----: 54	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 54

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

•Edgar

•Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>



MiE

- Figaro sud
- Narshe IG

Prezzo --: 800 Guil  
Vendita -: 400 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Figaro sud: scrigno a nord est, nel passaggio segreto

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

BRANDO GELUM

=====

"A volte lancia la magia Bufera"

Forza -----: 0	Attacco -----: 108	Elemento: Gelo
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 110

Può castare Bufera su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Albrook
- Nikeah
- Tzen

Prezzo --: 7000 Guil  
Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Fabbrica Magitek: stanza segreta dopo i tubi, nel secondo stanzone

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---------------------	--------------------------

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Numero 024

BRANDO LUX

"Spada divina. A volte lancia la magia Sancta"

Forza -----: 7	Attacco -----: 255	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 7	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 7	Destrezza -----: 50%	Bushido: OK
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 50%	Due mani: OK
Totale: 383		

Può castare Sancta su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Ragnarok (Dedalus)	•Zantetsuken (Gamma)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

CRISTALDA

"Fatto in puro cristallo"

Forza -----: 0	Attacco -----: 167	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK
Totale: 167		

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Jidoor

Prezzo --: 15000 Guil

Vendita -: 7500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Stocco runico (Glasya Labolas)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Drago aureo [1°]	•Forza oscura	---
•Drago blu [1°]		
•Drago dei ghiacci [1°]		
•Drago di platino		
•Drago osseo [1°]		
•Drago rosso [1°]		
•Drago tempestoso [1°]		
•Drago terrestre [1°]		
•Protoblindato		

=====

EFFERATA

=====

"Assorbe PM e a volte lancia la magia Morte"

Forza -----: 0	Attacco -----: 125	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 135

Quest'arma danneggia i PM dei nemici, anzichè i loro PV. Inoltre i PM causati come danno vengono assorbiti dal personaggio che equipaggia l'arma. Il danno massimo inflitto non può superare la differenza tra i PM massimi e quelli attuali del personaggio. Può castare Morte su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Castello di Figaro: retro dell'armatura, nella stanza dopo la sala motori

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Organyx (Re Behemoth Marrone)

•Scimitarra (Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Salma ciondolante

---

=====

EXCALIBUR

=====

"La leggendaria spada sacra"

Forza -----: 2

Attacco -----: 217

Elemento: Sacro

Velocità ---: 2

Difesa -----: 0

Resistenza -: 1

Destrezza -----: 20%

Bushido: OK

Magia -----: 1

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 243

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

•Edgar

•Locke

•Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

•Dea

EXCALIPUR

=====  
"Hmm... Sarà la spada leggendaria?!"

Forza -----: 0	Attacco -----: 1	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 1

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR: Presso l'asta di Jidoor per 500000 Guil

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•esper Gilgamesh

(Gilgamesh)

•Medaglia al valore

(Lanciator Cipolla)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

Scommettendo l'Excalipur si affronterà Gilgamesh, e, sconfiggendolo, si potrà ottenerlo come Esper. Teoricamente, possedendo un'altra Excalipur (tramite codici), scommettendola nuovamente all'Arena si affronterà il Lanciator Cipolla con in palio la Medaglia al valore.

=====  
LAMA FOCUM  
=====

"A volte lancia la magia Fuoco"

Forza -----: 0	Attacco -----: 108	Elemento: Fuoco
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 110

Può castare Fuoco su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Albrook
- Nikeah
- Tzen

Prezzo --: 7000 Guil

Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Fabbrica Magitek: scrigno ad ovest, dopo essere caduti dai tubi all'ingresso
- Posto di controllo sul portale: esaminando la stufa

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMETTENDOLO all'Arena

---

•Organyx (Gran Molboro)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Mangiafiamme

•Numero 024

=====

LAMA FRAGACEA

=====

"A volte lancia la magia Pietra"

Forza -----: 0	Attacco -----: 117	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 117

Può castare Pietra su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 6000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>



=====

RAGNAROK

=====

"A volta lancia la magia Fusione"

Forza -----: 7	Attacco -----: 255	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 3	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 7	Destrezza -----: 30%	Bushido: OK
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 30%	Due mani: OK

Totale: 339

Può castare Fusione su un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Narshe: donata dal vecchietto nella stanza all'interno del negozio di Armi

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Brando lux (Dedalus)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

- Finale 3: Madama

OTTENERE

---

=====

SAVE THE QUEEN

=====

"Preziosa spada appartenuta ad un famoso generale"

Forza -----: 0	Attacco -----: 240	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 4	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 3	Destrezza -----: 40%	Bushido: OK
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 40%	Due mani: OK

Totale: 334

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>



nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

•Apocalisse (Drago demoniaco)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Apocalisse (Brachiosaurus)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

•Drago blu [2°]

=====

SCIMITARRA

=====

"A volte riesce a parare gli attacchi nemici"

Forza -----: 0

Attacco -----: 176

Elemento: (nessuno)

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 10%

Bushido: OK

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 186

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

•Edgar

•Locke

•Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Maranda

Prezzo --: 17000 Guil

Vendita -: 8500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

•Efferata (Aspidochelon)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Scudo focum (Outsider)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====

SPADA DI MITHRIL

=====  
"Forgiata con puro mithril"

Forza -----: 0	Attacco -----: 38	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 38

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MiE
- Figaro sud
  - Mobliz

Prezzo --: 450 Guil  
Vendita -: 225 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Edgar ne possiede uno

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI

•Belzecu	•Innocent	•Protesix
•Blindato aereo	•Inseguitore	•Satellite
•Blindato Magitek	•Killer metallico	•Schmidt
•Blindato pesante	•Kombattente	•Sicario
•Cavaliere Cipolla	•Lanciatore Cipolla	•Stradista magnus Marrone
•Ciarpame	•Macchina letale	•Stradista magnus Rosso
•Domatore	•Plutoblindato	•Stradista magnus Viola

RUBARE                      OTTENERE

•Caporale	---
•Salma ciondolante	

=====  
SPADA EMORYS  
=====

"Assorbe PV dall'avversario"

Forza -----: 0	Attacco -----: 121	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 131

I PV causati come danno vengono assorbiti dal personaggio che equipaggia l'arma. Il danno massimo inflitto non può superare la differenza tra i PM massimi e quelli attuali del personaggio. Usata contro nemici Non-morti causa la perdita di PV anzichè l'assorbimento.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Casa fatiscante a Tzen: scrigno in basso a sinistra, nel piano inferiore

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

- Spada Emorys (Enuo)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Spada Emorys (Enuo)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

- Numero 024
- Rettile
- Ultima X

OTTENERE

---

=====

SPADA RUNICA

=====

"Fa consumare PM, ma causa danni critici"

Forza -----: 0	Attacco -----: 55	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 65

Quest'arma è in grado di eseguire attacchi critici sui nemici utilizzando dai 12 ai 19 PM per attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Nikeah

Prezzo --: 7500 Guil

Vendita -: 3750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Miniere di Narshe: scrigno nelle grotte vicino alla tana dei Moguri

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Numero 024

OTTENERE

---

=====

SPADA TONUM

=====

"A volte lancia la magia Tuono"

Forza -----: 0

Attacco -----: 108

Elemento: Fulmine

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Bushido: OK

Magia -----: 2

Difesa magica ----: 0

Rune: OK

Destrezza magica -: 0%

Due mani: OK

Totale: 110

Può castare Tuono un nemico durante l'attacco.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

•Edgar

•Locke

•Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Albrook

•Nikeah

•Tzen

Prezzo --: 7000 Guil

Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Fabbrica Magitek: scrigno dopo i rulli sulla destra, nella seconda stanza

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Organyx (Muud Suud)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

STOCCO RUNICO

=====

"Potenzia le magie di chi lo usa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 135	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 7	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 20%	Due mani: OK

Totale: 162

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Figaro sud
- Kohlingen
- Nikeah

Prezzo --: 10000 Guil

Vendita -: 5000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Cristalda (Glasya Labolas)

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

ULTIMA

=====

"La sua forza è proporzionale ai PV di chi la usa"

Forza -----: 0	Attacco -----: ???	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: ___
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: ___
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: ___

Totale: ???

Il danno inflitto dipende dai PV del personaggio che la usa: più PV possiede, più alto sarà il danno inflitto. L'efficacia di questa spada si inizia a notare

una volta superato il livello 64.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Grotta al portale sigillato: scrigno nella stanza segreta

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Gladio (Gran Behemoth)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Finale 3: Pacifico

---

=====

ZANTETSUKEN

=====

"Può sconfiggere un nemico con una sola stoccata"

Forza -----: 0	Attacco -----: 208	Elemento: (nessuno)
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	Bushido: OK
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0	Rune: OK
	Destrezza magica -: 0%	Due mani: OK

Totale: 208

Quest'arma può eliminare un mostro con un solo attacco, compresi i Non-morti.  
Se il mostro è protetto dallo status Morte questo attacco particolare non funziona.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Locke
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <> \_\_\_\_\_  
                  OTTENERLO all'Arena                  SCOMMETTENDOLO all'Arena  
                  •Brando lux (Gamma)                  •Organyx (Invisibile)

<> NEMICI <> \_\_\_\_\_  
                  METAMORFOSI                  RUBARE                  OTTENERE  
                  ---                  ---                  •Drago blu [1°]

-----

/ ----- \  
- PROTEZIONI -  
\ ----- /

Le Protezioni sono divise in:

- Elmi
- Scudi
- Armature

```
#####  
#          #  
#          #  
#      ELMI      #  
#          #  
#          #  
#####
```

[@7EL]

Gli Elmi sono:

- Bandana
- Basco
- Berretto di pelle
- Berretto verde
- Buffa del gatto
- Cappello piumato
- Cappello rosso
- Cappuccio nero
- Cerchietto
- Corona di rovi
- Corona regale
- Elmo adamantino
- Elmo di cristallo
- Elmo di ferro
- Elmo di Genji
- Elmo di mithril
- Elmo d'oro
- Fascia per capelli
- Fascia torta
- Ipnocorona
- Magicappello
- Maschera di Balac
- Maschera di tigre
- Mitra del saggio
- Skodella

- Tiara
- Velo misterioso
- Velo solenne

=====

BANDANA

=====

"Molto resistente. Realizzata con puro pelo di Behemoth"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 16
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 10
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 26

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Relm
- Gau       •Sabin
- Locke     •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MiE
- Kohlingen
  - Mobliz
  - Narshe IG
  - Nikeah

Prezzo --: 800 Guil  
 Vendita -: 400 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Setzer ne possiede uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Zaghrem	---

=====

BASCO

=====

"Aumenta le possibilità di successo del comando Pittura"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 21
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 3	Difesa magica ----: 21
	Destrezza magica -: 0%



Totale: 45

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Tzen

Prezzo --: 3500 Guil

Vendita -: 1750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Continente fluttuante: a nord est della caverna con il Punto di Salvataggio

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

BERRETTO DI PELLE

=====

"Cappello leggero fatto di pelle"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 11
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 7
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 18

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 25 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Cyan, Edgar, Locke, Sabin e Terra ne possiedono uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

BERRETTO VERDE

=====

"Cappello che aumenta del 12,5% i PV massimi"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 19
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 13
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 42

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Maranda	•Albrook
•Narshe TA	•Figaro sud
	•Kohlingen
	•Nikeah

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Kohlingen: scrigno nell'entrata posteriore della casa dell'anziano
- Via del serpente: scrigno nella Caverna 2

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Joker	•Satellite

<< C'è un errore nel gioco che riguarda la descrizione di questo elmo: al posto di "PV" è scritto "PM". >>

=====

BUFFA DEL GATTO

=====

"Berretto ripara-orecchie. Raddoppia i guil a fine battaglia"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 2	Difesa -----: 33
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%
Magia -----: 4	Difesa magica ----: 33
	Destrezza magica -: 10%

Totale: 92

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
•Fulmine	•Sacro ---	---	---
•Fuoco	•Terra		
•Gelo	•Vento		

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Pikka (Drago mannaro)	•Medaglia al valore (Larva)
•Skodella (Brachiosaurus)	

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

CAPPELLO PIUMATO

=====

"Cappello in seta con piume di chocobo sulla punta"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 14
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 9  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 23

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog          •Strago  
•Gau         •Relm         •Terra  
•Gogo        •Sabin  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Casupola  
•Figaro sud  
•Mobliz  
•Nikeah

Prezzo --: 250 Guil

Vendita -: 125 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Strago, Relm e Gogo ne possiedono uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Mercante	---

=====

CAPPELLO ROSSO

=====

"Cappello che aumenta del 25% i PV massimi"

Forza -----: 4                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 3                    Difesa -----: 24  
Resistenza -: 2                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 17  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 50

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog          •Strago  
•Gau         •Relm         •Terra  
•Gogo        •Sabin  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Monte Zozo: scrigno in basso a sinistra, vicino all'ingresso

•Torre di Kefka: scrigno a sud dal punto di atterraggio (G3)

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Ipnocorona (Gorgimera)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
CAPPUCCIO NERO  
=====

"Resistente cappuccio proveniente da lande lontane"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 26
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 17
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 43

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gau           •Mog  
•Gogo          •Sabin  
•Locke         •Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Jidoor  
•Thamasa

Prezzo --: 7500 Guil

Vendita -: 3750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---



Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 38  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 38

Causa status Perdita al personaggio che lo indossa.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Scudo della forza (Forza oscura)	•Veste illusoria (Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Alyman •Dedalus •Re Behemoth Marrone •Siegfried [2°]	•Hidon	---

=====

CORONA REGALE

=====

"Può essere indossata solo da chi ha il sangue blu"

Forza -----: 1                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 1                    Difesa -----: 28  
Resistenza -: 1                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 1                    Difesa magica ----: 23  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 55

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Edgar

•Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Castello di Figaro: scrigno nella stanza in alto a sinistra, nei sotterranei

<> ELEMENTI

DIMEZZA

ASSORBE

ANNULLA

VULNERABILE

---

---

---

---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Ipnocorona (Gran Molboro)

•Elmo di Genji (Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

ELMO ADAMANTINO

=====

"Ricoperto completamente di diamanti"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 27

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 18

Destrezza magica -: 0%

Totale: 45

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Setzer

•Cyan      •Terra

•Edgar

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Figaro sud

•Kohlingen

•Nikeah

Prezzo --: 8000 Guil

Vendita -: 4000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo



<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Elmo di cristallo (Kombattente)	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Dante	---

=====

ELMO DI CRISTALLO

=====

"Fatto in puro cristallo"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 29
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 19
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 48

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Edgar
- Setzer
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MdR
- Jidoor
  - Maranda

Prezzo --: 10000 Guil  
Vendita -: 5000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- MdR
- Castello di Figaro: scrigno nella stanza con quattro di essi

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Elmo di Genji (Protesix)	•Elmo adamantino (Kombattente)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Drago aureo [1°]	---	---
•Drago blu [1°]		
•Drago dei ghiacci [1°]		

- Drago di platino
- Drago osseo [1°]
- Drago rosso [1°]
- Drago tempestoso [1°]
- Drago terrestre [1°]
- Protoblindato

=====

ELMO DI FERRO

=====

"Forgiato in puro ferro"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 18
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 12
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 30

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke
- Cyan      •Setzer
- Edgar     •Terra
- Gau

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Kohlingen
- Mobliz
- Narshe IG
- Nikeah

Prezzo --: 1000 Guil

Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Blindato pesante	---

=====

ELMO DI GENJI

=====

"Elmo proveniente da lande lontane"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 36  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 38  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 74

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Tomba di Darill: scrigno nella stanza in basso a destra, dal salone centrale

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Corona regale (Aspidochelon)	•Elmo di cristallo (Protesix)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Gilgamesh

=====

ELMO DI MITHRIL

=====

"Forgiato in puro mithril"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 20  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 13  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 33

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Gau         •Setzer  
•Cyan        •Gogo        •Shadow  
•Edgar       •Locke       •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Maranda
- Narshe TA
- Tzen

Prezzo --: 2000 Guil  
 Vendita -: 1000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
 nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

•Belzecu	•Innocent	•Protesix
•Blindato aereo	•Inseguitore	•Satellite
•Blindato Magitek	•Killer metallico	•Schmidt
•Blindato pesante	•Kombattente	•Sicario
•Cavalier Cipolla	•Lanciator Cipolla	•Stradista magnus Marrone
•Ciarpame	•Macchina letale	•Stradista magnus Rosso
•Domatore	•Plutoblindato	•Stradista magnus Viola

RUBARE

OTTENERE

---

---

=====

ELMO D'ORO

=====

"Rivestito completamente in oro"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 22
Resistenza -: 0	Destrezza-----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 15
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 37

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Mog
- Cyan
- Terra
- Edgar

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Narshe TA	•Albrook
•Thamasa	•Tzen

Prezzo --: 4000 Guil  
 Vendita -: 2000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Fabbrica Magitek: scrigno in basso a destra nella seconda stanza

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Arma corazzata	---	---
•Cavaliere dell'abisso		
•Gamma		
•I.O.		
•Sputafuoco		
•Stradista magnus Giallo		

=====

FASCIA PER CAPELLI

=====

"Fascia per capelli da ragazza"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 12
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 8
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 20

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes  
•Relm  
•Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Figaro sud

Prezzo --: 150 Guil  
Vendita -: 75 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Celes ne possiede uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---------------------	--------------------------

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

FASCIA TORTA

=====

"Fascia tessuta dai più mirabili maestri di arti marziali"

Forza -----: 3	Attacco -----: 0
Velocità ---: 1	Difesa -----: 16
Resistenza -: 2	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 10
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 32

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cyan           •Mog
- Gau           •Sabin
- Locke         •Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Jidoor
- Kohlingen
- Vector

Prezzo --: 1600 Guil

Vendita -: 800 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Pugno di ferro	•Dadaluma

=====

IPNOCORONA

=====

"Aumenta le possibilità di successo del comando Controlla"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 2	Difesa -----: 23

Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 4                    Difesa magica ----: 23  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 52

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre di Kefka: scrigno nei pressi del punto di atterraggio (G1)

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Cappello rosso (Gorgimera)	•Corona regale (Gran Molboro)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

MAGICAPPELLO

=====

"Cappello in tela tessuto con un filo molto particolare"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 15  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 5                    Difesa magica ----: 16  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 36

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes            •Relm  
•Gogo            •Strago  
•Mog             •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Kohlingen  
•Mobliz  
•Narshe IG  
•Nikeah

Prezzo --: 600 Guil

Vendita -: 300 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
MASCHEA DI BALAC  
=====

"Maschera da combattimento. Rafforza lo spirito guerriero"

Forza -----: 6	Attacco -----: 0
Velocità ---: 6	Difesa -----: 40
Resistenza -: 6	Destrezza -----: 10%
Magia -----: 6	Difesa magica ----: 40
	Destrezza magica -: 10%

Totale: 124

Aumenta i PV massimi di Gau del 25%.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gau

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
•Acqua	•Sacro ---	---	---
•Fulmine	•Terra		
•Fuoco	•Veleno		
•Gelo	•Vento		

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Fascia d'osso (Kombattente)	•Fascia d'osso (Dedalus)



<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====  
MASCHERA DI TIGRE  
=====

"Calco del volto di una tigre ruggente"

Forza -----: 3	Attacco -----: 0
Velocità ---: 2	Difesa -----: 21
Resistenza -: 1	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 13
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 40

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gau
- Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

- Thamasa

- Tzen

Prezzo --: 2500 Guil

Vendita -: 1250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA

ASSORBE

ANNULLA

VULNERABILE

---

---

---

---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

- Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

- Don

---

=====  
MITRA DEL SAGGIO  
=====

"Copricapo che aumenta del 12,5% i PM massimi"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 19
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 21
	Destrezza magica -: 10%

Totale: 50

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |            |             |
|------------|-------------|
| MiE        | MdR         |
| •Albrook   | •Albrook    |
| •Maranda   | •Figaro sud |
| •Narshe TA | •Kohlingen  |
| •Tzen      | •Nikeah     |
| •Vector    |             |

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

SKODELLA

=====

"Se equipaggiata in stato Kappa..."

Forza -----: 0	Attacco -----: 0	Insegna: Kappa x1
Velocità ---: 0	Difesa -----: 42	(100 punti magici)
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 42	
	Destrezza magica -: 0%	

Totale: 84

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Acqua	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Skudo tartaruga (Muud Suud)	•Buffa del gatto (Brachiosaurus)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Kyactus	•Balla di fieno	---
•Più Tomberry		
•Tomberry		

=====

TIARA

=====

"Copricapo da donna che aumenta il potere magico"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 22
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 20
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 44

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Relm
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Narshe TA
- Thamasa

Prezzo --: 3000 Guil  
Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---------------------	--------------------------

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

VELO MISTERIOSO

"Velo da ballerina"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 1	Difesa -----: 24
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 3	Difesa magica ----: 25
	Destrezza magica -: 10%

Totale: 63

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Relm
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Thamasa	•Thamasa

Prezzo --: 5500 Guil

Vendita -: 2750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

VELO SOLENNE

"Velo da sposa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 32
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 31

Totale: 63

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Relm
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- MdR
- Maranda

Prezzo --: 9000 Guil  
 Vendita -: 4500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
 nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

-----

```
#####
#           #
#           #
#   SCUDI   #
#           #
#           #
#####
```

[@7SC]

Gli Scudi sono:

- Scudo adamantino
- Scudo della forza
- Scudo di cristallo
- Scudo di Genji
- Scudo di mithril
- Scudo d'oro
- Scudo Egida
- Scudo eroico
- Scudo focum
- Scudo gelum
- Scudo maledetto
- Scudo pesante
- Scudo tondo

-Scudo tonum  
-Skudo tartaruga

=====

SCUDO ADAMANTINO

=====

"Ricoperto completamente di diamanti"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 40
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 10%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 27
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 77

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Setzer  
•Cyan      •Terra  
•Edgar

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
•Figaro sud  
•Kohlingen  
•Nikeah

Prezzo --: 3500 Guil  
Vendita -: 1750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

SCUDO DELLA FORZA

=====

"Difende soltanto dagli attacchi magici"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0	Insegna: Bozzolo x5
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0	(20 punti magici)
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%	
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 70	
	Destrezza magica -: 50%	

Totale: 120

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog        •Strago
- Gau        •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Torre di Kefka: scrigno a sinistra nella seconda zona esterna (G2)

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
•Acqua	•Gelo ---	---	---
•Fulmine	•Terra		
•Fuoco	•Vento		

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Scudo eroico (Cavalier Demonio)	•Corona di rovi (Forza oscura)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Glutturn Verde	•Drago dei ghiacci [1]

=====

SCUDO DI CRISTALLO

=====

"Fatto completamente in cristallo"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0

Velocità ---: 0                    Difesa -----: 50

Resistenza -: 0                   Destrezza -----: 10%

Magia -----: 0                   Difesa magica ----: 34

   Destrezza magica -: 0%

Totale: 94

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Setzer
- Cyan      •Terra
- Edgar

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Maranda

Prezzo --: 7000 Guil

Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Drago aureo [1°]	---	---
•Drago blù [1°]		
•Drago dei ghiacci [1°]		
•Drago di platino		
•Drago osseo [1°]		
•Drago rosso [1°]		
•Drago tempestoso [1°]		
•Drago terrestre [1°]		
•Protoblindato		

=====

SCUDO DI GENJI

=====

"Il leggendario scudo proveniente da lande lontane"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 54
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 20%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 50
	Destrezza magica -: 20%

Totale: 144

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre dei fanatici: scrigno nella seconda stanza

<> ELEMENTI



DIMEZZA

ASSORBE

ANNULLA

VULNERABILE

---

---

---

---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Scudo tonum (Outsider)

•Scudo tonum (Yojimbo)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Gilgamesh

---

=====

SCUDO DI MITHRIL

=====

"Forgiato in puro mithril"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 27

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 10%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 18

Destrezza magica -: 0%

Totale: 55

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog        •Strago
- Gau        •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Jidoor
- Kohlingen
- Narshe IG

Prezzo --: 1200 Guil

Vendita -: 600 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Gogo, Mog, Relm, Setzer e Strago ne possiedono uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA

ASSORBE

ANNULLA

VULNERABILE

---

---

---

---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Generale

---

=====

SCUDO D'ORO

=====  
"Scudo splendente e pregiato"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 34  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 10%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 23  
   Destrezza magica -: 0%  
  
Totale: 67

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes            •Mog  
•Cyan            •Setzer  
•Edgar           •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE    MdR  
•Narshe TA                                    •Albrook  
•Thamasa                                     •Tzen

Prezzo --: 2500 Guil  
Vendita -: 1250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Fabbrica Magitek: scrigno nella zona nord ovest della seconda stanza

<> ELEMENTI

-----  
DIMEZZA                    ASSORBE                    ANNULLA                    VULNERABILE  
---                                    ---                                    ---                                    ---

<> ARENA <>

-----  
OTTENERLO all'Arena                                    SCOMMETTENDOLO all'Arena  
---    •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

-----  
METAMORFOSI                    RUBARE                    OTTENERE  
•Arma corazzata                    •Adamankary                    •Dante  
•Cavaliere dell'abisso  
•Gamma  
•I.O.  
•Sputafuoco  
•Stradista magnus Giallo

=====  
SCUDO EGIDA  
=====

"A volte può difendere dagli attacchi magici dei nemici"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 46  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 20%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 52  
   Destrezza magica -: 40%  
  
Totale: 158

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Monte Zozo: scrigno in alto a destra nella caverna iniziale
- Torre di Kefka: scrigno nella stanza segreta della zona industriale (G3)

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Skudo tartaruga (Glasya Labolas)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

SCUDO EROICO

=====

"Meraviglioso scudo che difende da vari attacchi"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0	Insegna: Ultima x1
Velocità ---: 0	Difesa -----: 59	(100 punti magici)
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 40%	
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 59	
	Destrezza magica -: 40%	

Totale: 198

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Bisogna trasformare lo Scudo maledetto

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Fulmine	•Acqua	---
	•Fuoco	•Terra	
	•Gelo	•Veleno	
	•Sacro	•Vento	

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Scudo della forza (Cavalier Demonio)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SULLO SCUDO EROICO VEDI LA RISPETTIVA SEZIONE

=====

SCUDO FOCUM

=====

"Assorbe gli attacchi di elemento fuoco"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0	Insegna: Fuoca x5
Velocità ---: 0	Difesa -----: 41	(20 punti magici)
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 20%	
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 28	
	Destrezza magica -: 10%	

Totale: 99

Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Fuocoga su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Grotta della fenice: recuperando Locke  
•Il sogno di Cyan: scrigno nel 2° vagone del Labirinto onirico - Treno fantasma

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Fuoco	•Gelo	•Acqua

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Scimitarra (Outsider)	•Scudo gelum (Killer metallico)
•Scudo gelum (Innocent)	

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Bomba	•Inferno: Ketu	---
•Chimera	•Inferno: Rahu	
•Granad		
•Pallone		

=====

SCUDO GELUM

=====

"Assorbe gli attacchi di elemento ghiaccio"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0	Insegna: Buferara x5
Velocità ---: 0	Difesa -----: 42	(20 punti magici)
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 20%	
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 28	
	Destrezza magica -: 10%	

Totale: 100

Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Buferaga su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Monte Zozo: scrigno in alto a destra, vicino all'ingresso
- Il sogno di Cyan: scrigno nel 3° vagone del Labirinto onirico - Treno fantasma

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Gelo	•Fuoco	•Vento

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Maglia di cristallo	•Scudo focum

(Invisibile)

(Innocent)

•Scudo focum

(Killer metallico)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Gorgimera	•Inferno: Corpo	---
•Uomo della prova		

=====

SCUDO MALEDETTO

=====

"Scudo maledetto che causa vari stati alterati"

Forza -----: -7	Attacco -----: 0
Velocità ---: -7	Difesa -----: 0
Resistenza -: -7	Destrezza -----: 0%
Magia -----: -7	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: -28

Causa status Caos, Furia, Mutismo, Perdita e Rovina al personaggio che lo indossa.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Narshe: donato dall'uomo a letto nella casa dietro il negozio di Accessori

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE	
---	---	---	•Acqua	•Gelo
			•Fulmine	•Terra
			•Fuoco	•Veleno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Anello maledetto (Dedalus)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---



Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 16  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 10%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 10  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 36

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

•Figaro sud  
•Mobliz

Prezzo --: 200 Guil

Vendita -: 100 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Cyan, Edgar e Terra ne possiedono uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Goblin	---

=====

SCUDO TONUM

=====

"Assorbe gli attacchi di elemento tuono"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0                    Insegna: Tuona x5  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 43                    (20 punti magici)  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 20%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 28  
   Destrezza magica -: 10%

Totale: 101

Può essere lanciato in battaglia, come se fosse una Medicina, per castare Tuonaga su tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin



•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Monte Zozo: scrigno nella prima caverna

•nella pancia di Mangiazona: scrigno nella zona dei ponti interrotti

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
•Fuoco	•Fulmine	•Vento	---
•Gelo			

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Guanto di Genji (Cavalier Demonio)	•Scudo di Genji (Outsider)
•Manopole (Chimera di Vector)	
•Scudo di Genji (Yojimbo)	

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Chimera di Vector	•Muud Suud	---
•Dante		

=====

SKUDO TARTARUGA

=====

"Se equipaggiato in stato Kappa..."

Forza -----: 0	Attacco -----: 0	Insegna: Kappa x1
Velocità ---: 0	Difesa -----: 66	(100 punti magici)
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 30%	
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 66	
	Destrezza magica -: 30%	

Totale: 192

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Acqua	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Akkappatoio (Gorgimera)	•Skodella (Muud Suud)
•Scudo Egida (Glasya Labolas)	

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Kyactus	•Basilisco	•Basilisco
•Più Tomberry		
•Tomberry		

#####  
# #  
# #  
# ARMATURE #  
# #  
# #  
#####

[@7AR]

Le Armature sono:

- Abito di Gaia
- Abito nero
- Akkappatoio
- Armatura adamantina
- Armatura di Genji
- Armatura d'oro
- Armatura potente
- Behemaschera
- Chocomaschera
- Completo ninja
- Corazza adamantina
- Corazza di mithril
- Cotta di mithril
- Cotta Minerva
- Fascia della forza
- Giacca rossa
- Giubba di ferro
- Giubba di pelle
- Kenpo Gi
- Maglia di cristallo
- Miciomaschera
- Mogumaschera
- Sciarpa da neve
- Scoiattomaschera
- Toga magus

- Veste di cotone
- Veste di seta
- Veste illusoria
- Veste luminosa
- Vestito bianco
- Vestito regale

=====

ABITO DI GAIA

=====

"Assorbe gli attacchi di elemento terra"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 53
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 43
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 96

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- |        |         |         |
|--------|---------|---------|
| •Celes | •Mog    | •Shadow |
| •Gau   | •Relm   | •Strago |
| •Gogo  | •Sabin  | •Terra  |
| •Locke | •Setzer |         |

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Thamasa	•Figaro sud
	•Nikeah

Prezzo --: 6000 Guil

Vendita -: 3000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Terra	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Briareus	---
	•Oceano	

=====

ABITO NERO

=====

"Resistente abito proveniente da lande lontane"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 6	Difesa -----: 68

Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 46  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 120

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gau            •Sabin  
•Gogo           •Setzer  
•Locke          •Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
•Jidoor  
•Maranda

Prezzo --: 13000 Guil  
Vendita -: 6500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
AKKAPPATOIO  
=====

"Se indossato in stato Kappa..."

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0                    Insegna: Kappa x1  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 100                    (100 punti magici)  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 100  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 200

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes          •Locke          •Shadow  
•Cyan           •Mog            •Strago  
•Gau            •Relm           •Terra  
•Gogo           •Sabin  
•Edgar          •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	•Acqua	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Skudo tartaruga (Gorgimera)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Kyactus •Più Tomberry •Tomberry	•Tyrannosaurus	•Sprinter

=====

ARMATURA ADAMANTINA

=====

"Armatura ricoperta completamente di diamanti"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 70
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 47
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 117

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Setzer  
•Cyan      •Terra  
•Edgar

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
•Figaro sud  
•Kohlingen

Prezzo --: 15000 Guil  
Vendita -: 7500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---------------------	--------------------------

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

ARMATURA DI GENJI

=====

"Armatura proveniente da lande lontane"

Forza -----: 5	Attacco -----: 0
Velocità ---: 3	Difesa -----: 90
Resistenza -: 2	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 3	Difesa magica ----: 80
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 183

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Setzer
- Cyan      •Shadow
- Edgar     •Terra
- Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- nella pancia di Mangiazona: scrigno di destra nella zona dei ponti

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Scoiattomaschera (Aspidochelon)	•Aeroancora (Glasya Labolas)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Gilgamesh

=====

ARMATURA D'ORO

=====

"Rivestita in oro. Ha un unicorno decorato sul petto"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 55
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%



<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Torre dei fanatici: scrigno nella quarta stanza
- Torre di Kefka: scrigno in basso a sinistra, seconda zona esterna (G2)
- Covo del drago: scrigno nel Labirinto dell'intuizione, zona sud ovest

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
•Fulmine	•Terra ---	---	---
•Fuoco	•Vento		
•Gelo			

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Armatura potente (Re Behemoth Marrone)	•Armatura potente (Re Behemoth Marrone)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Guardiano	•Drago corazzato •Drago tempestoso [1°]

=====

BEHEMASCHERA

=====

"Maschera fatta con pelle di Behemoth"

Forza -----: 6	Attacco -----: 0
Velocità ---: 6	Difesa -----: 94
Resistenza -: 6	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 6	Difesa magica ----: 73
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 191

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI





Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
 Velocità ---: 2                    Difesa -----: 47  
 Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
 Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 32  
    Destrezza magica -: 0%  
 Totale: 81

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gau            •Sabin
- Gogo          •Setzer
- Locke        •Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Jidoor
- Tzen
- Vector

Prezzo --: 1100 Guil  
 Vendita -: 550 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Shadow ne possiede uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

CORAZZA ADAMANTINA

=====

"Corazza ricoperta completamente di diamanti"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
 Velocità ---: 0                    Difesa -----: 65  
 Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
 Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 44  
    Destrezza magica -: 0%  
 Totale: 109

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes          •Gogo          •Setzer
- Cyan          •Locke        •Shadow
- Edgar        •Mog          •Terra
- Gau            •Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Figaro sud
- Kohlingen
- Nikeah
- Thamasa

Prezzo --: 12000 Guil

Vendita -: 6000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Demone dell'ombra	---
	•Devoahan	

=====

CORAZZA DI MITHRIL

=====

"Forgiata in puro mithril"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 45
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 30
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 75

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Locke
- Shadow
- Cyan
- Mog
- Strago
- Gau
- Relm
- Terra
- Gogo
- Sabin
- Edgar
- Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Jidoor
- Maranda
- Tzen
- Vector

Prezzo --: 1200 Guil

Vendita -: 600 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Gogo e Setzer ne possiedono uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Cavaliere dell'abisso	---
	•Sergente	

=====  
COTTA DI MITHRIL  
=====

"Forgiata in puro mithril"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 51
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 34
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 85

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke  
•Cyan      •Setzer  
•Edgar     •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Maranda  
•Narshe TA

Prezzo --: 3500 Guil

Vendita -: 1750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

- |                    |                    |                           |
|--------------------|--------------------|---------------------------|
| •Belzecu           | •Innocent          | •Protesix                 |
| •Blindato aereo    | •Inseguitore       | •Satellite                |
| •Blindato Magitek  | •Killer metallico  | •Schmidt                  |
| •Blindato pesante  | •Kombattente       | •Sicario                  |
| •Cavaliere Cipolla | •Lanciator Cipolla | •Stradista magnus Marrone |
| •Ciarpame          | •Macchina letale   | •Stradista magnus Rosso   |
| •Domatore          | •Plutoblindato     | •Stradista magnus Viola   |

RUBARE

- Protoblindato

OTTENERE

---

=====

COTTA MINERVA

=====

"Aumenta del 25% i PM massimi di chi la indossa"

Forza -----: 1	Attacco -----: 0
Velocità ---: 2	Difesa -----: 88
Resistenza -: 1	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 4	Difesa magica ----: 70
	Destrezza magica -: 10%

Totale: 176

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Torre di Kefka: scrigno in alto a sinistra nella prima zona interna (G2)

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
•Acqua	---	•Fulmine	---
•Sacro		•Fuoco	
•Terra		•Gelo	
•Veleno		•Vento	

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Vestito regale (Macchina letale)	•Vestito regale (Tomberry)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Dea	•Più Tomberry
	•Più Tomberry	

<< C'è un errore nel gioco che riguarda la descrizione di questa armatura: al

posto di "PM" è scritto "PV". >>

=====

FASCIA DELLA FORZA

=====

"Fascia in tela tessuta con un filo molto particolare"

Forza -----: 5	Attacco -----: 0
Velocità ---: 1	Difesa -----: 52
Resistenza -: 5	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 35
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 98

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Cyan       •Sabin  
•Gau        •Shadow  
•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Narshe TA	•Nikeah
•Thamasa	•Tzen

Prezzo --: 5000 Guil  
Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

GIACCA ROSSA

=====

"Neutralizza gli attacchi di elemento fuoco"

Forza -----: 5	Attacco -----: 0
Velocità ---: 2	Difesa -----: 78
Resistenza -: 4	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 1	Difesa magica ----: 55
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 145

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edgar
- Sabin

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- nella pancia di Mangiazona: scrigno dopo essere caduti dai ponti

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	•Fuoco	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Giacca rossa (Chimera di Vector)	•Giacca rossa (Chimera di Vector)
•Mazza d'osso (Uomo della prova)	
•Veste illusoria (Chimera di Vector)	

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Demonio	•Necrofantino

=====

GIUBBA DI FERRO

=====

"Forgiata in puro ferro"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: -2	Difesa -----: 40
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 27
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 65

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Locke
- Cyan
- Setzer
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Kohlingen
- Mobliz
- Narshe IG
- Nikeah

Prezzo --: 700 Guil

Vendita -: 350 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Figaro sud: scrigno a sinistra nel passaggio segreto

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

GIUBBA DI PELLE

=====

"100% pelle"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 28
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 19
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 47

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Gogo      •Setzer
- Cyan      •Locke     •Shadow
- Edgar     •Mog      •Strago
- Gau      •Relm     •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 75 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Cyan, Edgar, Locke e Terra ne possiedono uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>



METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====  
KENPO GI  
=====

"Divisa da karate tessuta da mirabili maestri di arti marziali"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 34
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 23
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 57

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gau
- Locke
- Sabin
- Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Figaro sud
- Mobliz
- Nikeah

Prezzo --: 250 Guil

Vendita -: 125 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- Sabin ne possiede uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	---
	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
MAGLIA DI CRISTALLO  
=====

"Fatta in puro cristallo"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 72
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 49
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 121

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes
- Locke
- Cyan
- Setzer
- Edgar
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Maranda

Prezzo --: 17000 Guil

Vendita -: 8500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Tomba di Darill: scrigno nella stanza in basso a sinistra, dal salone centrale

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Invisibile (Scudo gelum)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Drago aureo [1°]	---	---
•Drago blu [1°]		
•Drago dei ghiacci [1°]		
•Drago di platino		
•Drago osseo [1°]		
•Drago rosso [1°]		
•Drago tempestoso [1°]		
•Drago terrestre [1°]		
•Protoblindato		

=====

MICIOMASCHERA

=====

"Maschera da gatto. Neutralizza gli attacchi di veleno"

Forza -----: 2	Attacco -----: 0
Velocità ---: 2	Difesa -----: 54
Resistenza -: 2	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 36
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 98

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Grotte degli Esper: scrigno nella zona a sinistra, cadendo dalla botola alta

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	•Veleno	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Chocomaschera (Lythos di Vector)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Gatto Coeurl	---

=====  
MOGUMASCHERA  
=====

"Maschera da moguri. Neutralizza gli attacchi di veleno"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 58
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 5	Difesa magica ----: 52
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 115

Il personaggio che equipaggia questa armatura apparirà in battaglia vestito da moguri.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm  
•Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Villa di Owzer a Jidoor: scrigno dopo la prima porta a sinistra nel quadro

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	•Veleno	---



Magia -----: 3                    Difesa magica ----: 67  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 163

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Torre di Kefka: scrigno nella prima porta dopo l'atterraggio (G3)

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Mogumaschera (Virginia)	•Armatura di Genji (Aspidochelon)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Rafflesia	---

=====

TOGA MAGUS

=====

"Tessuta quando la magia era ancora un'arte praticata"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 68  
Resistenza -: 0                    Destrezza-----: 0%  
Magia -----: 5                    Difesa magica ----: 50  
   Destrezza magica -: 10%

Totale: 133

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Maranda

Prezzo --: 13000 Guil

Vendita -: 6500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nel Palazzo sacro, zona ovest

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Toga magus (Uomo della prova)	•Toga magus (Uomo della prova)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

VESTE DI COTONE

=====

"100% cotone"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 32
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 21
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 53

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Figaro sud

Prezzo --: 200 Guil

Vendita -: 100 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Strago ne possiede uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

VESTE DI SETA

=====

"Fatta in pura seta"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 39  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 1                    Difesa magica ----: 29  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 69

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes            •Relm  
•Gogo            •Strago  
•Mog             •Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

•Kohlingen  
•Narshe IG  
•Nikeah

Prezzo --: 600 Guil

Vendita -: 300 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

•Relm ne possiede uno

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

VESTE ILLUSORIA

=====

"Veste che crea immagine fittizie di chi la indossa"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 6                    Difesa -----: 48  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 36  
   Destrezza magica -: 10%

Totale: 100

Causa status Immagine al personaggio che la indossa, aumentando così la sua

probabilità di scansare attacchi fisici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Corona di rovi (Aspidochelon)	•Giacca rossa (Chimera di Vector)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

VESTE LUMINOSA

=====

"Risplende di una luce misteriosa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 60
Resistenza -: 0	Destrezza-----: 0%
Magia -----: 2	Difesa magica ----: 43
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 105

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Relm
- Strago

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Thamasa

Prezzo --: 11000 Guil

Vendita -: 5500 Guil





=====

VESTITO REGALE

=====

"Cucito appositamente per proteggere una principessa"

Forza -----: 1                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 2                    Difesa -----: 70  
Resistenza -: 2                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 3                    Difesa magica ----: 64  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 142

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Tomba di Darill: scrigno ai piedi delle scale

<> ELEMENTI

DIMEZZA	ASSORBE	ANNULLA	VULNERABILE
---	---	---	---

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Cotta Minerva (Tomberry)	•Cotta Minerva (Macchina letale)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

/ ----- \  
- ACCESSORI -  
\ ----- /

[@7AC]

Gli Accessori sono:

-Ali angeliche  
-Amuleto  
-Amuleto di Molulu  
-Anello angelico  
-Anello del ricordo  
-Anello della furia  
-Anello della pace  
-Anello dell'eroe

- Anello difensivo
- Anello fatato
- Anello funebre
- Anello maledetto
- Anello prezioso
- Anello protettivo
- Anello Reflex
- Anima di Thamasa
- Armilla nemifuga
- Baffi finti
- Bracciale del ladro
- Bracciale difensivo
- Briglia
- Cappa bianca
- Cintura nera
- Cintura vitale
- Ciondolo stellare
- Codice morale
- Corno di drago
- Fascia d'osso
- Fiocco
- Forcina del vento
- Forcina dorata
- Gala iper
- Guanto del ladro
- Guanto di Genji
- Guanto di Giga
- Guanto di mithril
- Jitte di Heiji
- Manopole
- Mantello di Zefiro
- Medaglia al valore
- Occhiali argentei
- Occhio di lince
- Orecchino
- Orecchino vigile
- Rosario
- Sandali d'Ermete
- Scarpe agili
- Scarpe miracolose
- Sfera di cristallo
- Sfera glaciale
- Sonaglio
- Stivali di drago
- Testo del maestro
- Triostella
- Uovo nutriente
- Vera regale

=====

ALI ANGELICHE

=====

"Attivano automaticamente Levitazione su chi le indossa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%
Totale: 0	

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog        •Strago
- Gau        •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin     •Umaro
- Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Jidoor

Prezzo --: 6300 Guil

Vendita -: 3150 Guil

MiE: Presso l'asta di Jidoor per 10000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

- Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

- Ninja

---

=====

AMULETO

=====

"Amuleto che previene gli stati Zombie, Veleno e Cecità"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog        •Strago
- Gau        •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin     •Umaro
- Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

- Albrook
- Tzen

MdR

- Figaro sud
- Nikeah
- Tzen

Prezzo --: 5000 Guil

Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Borghese  
•Contraerea: Bit  
•Fuoricasta

OTTENERE

•Borghese  
•Demone dell'ombra

=====

AMULETO DI MOLULU

=====

"Amuleto che usano i moguri. Previene gli incontri casuali con i nemici"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Elimina totalmente gli incontri casuali con i nemici

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Mog

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Miniere di Narshe: esaminando il posto dove stava Mog nella tana dei moguri

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Armilla nemifuga (Outsider)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

---

=====

ANELLO ANGELICO



•Shadow

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Thamasa: scrigno nascosto al 1° piano, accanto al tavolo, nella casa di Strago

•Relm ne possiede uno

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Anello del ricordo

•Anello del ricordo

(Tyfon [2°])

(Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Condannato

---

=====

ANELLO DELLA FURIA

=====

"Assorbe gli attacchi di elemento fuoco. Se la indossa uno Yeti..."

Forza -----: 5

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 5

Assorbe gli attacchi di elemento Fuoco e neutralizza quelli di elemento Fulmine. Permette ad Umaro di lanciare uno dei suoi alleati contro un nemico, causando consistenti danni fisici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Umaro

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Grotta sul Veldt: scrigno in alto nella grande caverna

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena





Totale: 0

Aumenta del 25% i danni fisici e magici inflitti ai nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin      •Umaro
- Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR: Presso l'asta di Jidoor per 50000 Guil

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Casupola presso il Collo di drago: vaso sulla sinistra

MdR

- Grotte di Figaro sud: scrigno nella stanzetta a nord ovest
- nella pancia di Mangiazona: secondo scrigno nella stanza con la volta cadente
- Torre di Kefka: scrigno nella zona industriale (G3)

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Bracciale difensivo (Cavalier Demonio)	•Bracciale difensivo (Gorgimera)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

ANELLO DIFENSIVO

=====

"Se chi lo indossa è in stato Criticità, lo difende automaticamente con Bozzolo"

Forza -----: 0                      Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                      Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                      Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 2                      Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 2

Attiva automaticamente Bozzolo sul personaggio che lo indossa, se questi si trova in status Criticità.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog      •Strago
- Gau      •Relm      •Terra

•Gogo           •Sabin           •Umaro  
 •Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Jidoor	•Albrook
•Narshe IG	•Thamasa

Prezzo --: 500 Guil  
 Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
 •Accampamento imperiale: scrigno nella tenda dietro il muretto

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Mietitore

=====

ANELLO FATATO

=====

"Impregnato della magia delle fate. Previene gli stati Veleno e Cecità"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Narshe IG	•Figaro sud
•Nikeah	•Thamasa

Prezzo --: 1500 Guil  
 Vendita -: 750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

```
<> ARENA <>
    OTTENERLO all'Arena                SCOMMETTENDOLO all'Arena
    ---                                •Elisir (Tyfon [2°])
```

```
<> NEMICI <>
    METAMORFOSI      RUBARE      OTTENERE
    ---              ---          ---
```

=====

ANELLO FUNEBRE

=====

"Anello maledetto da un defunto. Chi lo indossa si trasforma in un non-morto"

Forza -----: 0            Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0            Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0            Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0            Difesa magica ----: 0  
                             Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes            •Locke            •Shadow
- Cyan            •Mog              •Strago
- Gau             •Relm             •Terra
- Gogo            •Sabin            •Umaro
- Edgar           •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Villa di Owzer a Jidoor: scrigno nel corridoio a destra delle porte mobili

```
<> ARENA <>
    OTTENERLO all'Arena                SCOMMETTENDOLO all'Arena
    ---                                •Armilla nemifuga
                                           (Macchina letale)
```

```
<> NEMICI <>
    METAMORFOSI      RUBARE      OTTENERE
    ---              ---          ---
    •Alyman
    •Dedalus
    •Re Behemoth Marrone
    •Siegfried [2°]
```

=====

ANELLO MALEDETTO

=====

"Forgiato dal dio della morte. Infligge Rovina a inizio battaglia su chi lo indossa"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0                    Insegna: Oblivio x5  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0                    (20 punti magici)  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin       •Umaro  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Scudo maledetto (Dedalus)	•Aeroancora (Muud Suud)

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Alyman	---	---
•Dedalus		
•Re Behemoth Marrone		
•Siegfried [2°]		

=====

ANELLO PREZIOSO

=====

"Anello dal valore inestimabile. Previene lo stato Pietra"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin       •Umaro  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

•Figaro sud  
•Narshe IG

•Albrook  
•Thamasa  
•Tzen

Prezzo --: 1000 Guil  
Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <> \_\_\_\_\_  
OTTENERLO all'Arena                   SCOMMETTENDOLO all'Arena  
---   •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <> \_\_\_\_\_  
METAMORFOSI                   RUBARE                   OTTENERE  
---   •Dadaluma                   ---

=====

ANELLO PROTETTIVO

=====

"Attiva automaticamente Egida su chi lo indossa"

Forza -----: 0                   Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                   Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                   Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                   Difesa magica ----: 0  
                                       Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes           •Locke           •Shadow  
•Cyan           •Mog             •Strago  
•Gau            •Relm            •Terra  
•Gogo           •Sabin           •Umaro  
•Edgar          •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
•Jidoor  
•Thamasa

Prezzo --: 5000 Guil  
Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>  
nessun luogo

<> ARENA <> \_\_\_\_\_  
OTTENERLO all'Arena                   SCOMMETTENDOLO all'Arena  
---   •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <> \_\_\_\_\_  
METAMORFOSI                   RUBARE                   OTTENERE

=====  
ANELLO REFLEX  
=====

"Attiva automaticamente Reflex su chi lo indossa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Albrook
•Narshe TA	•Figaro sud
•Thamasa	•Thamasa

Prezzo --: 6000 Guil  
Vendita -: 3000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Narshe: scrigno nella stanza dei tesori  
•Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
ANIMA DI THAMASA  
=====

"Sfera che permette di lanciare due magie. Cambia il comando Magia in Bimagia"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Il personaggio che equipaggia questo oggetto ottiene la possibilità di usare due magie nello stesso turno, però perde la capacità di evocare l'Esper equipaggiato.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre dei fanatici: scrigno nell'ultima stanza

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Triostella (Re Behemoth Marrone)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Glutturn Rosa

---

=====

ARMILLA NEMIFUGA

=====

"Antico bracciale finemente decorato. Fa incontrare meno nemici casuali"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Diminuisce del 25% gli incontri casuali con i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin      •Umaro  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Vector: ottenendo dai 90 ai 93 punti durante il banchetto imperiale

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Amuleto di Molulu (Outsider)	•Corno di drago (Yojimbo)
•Anello funebre (Macchina letale)	
•Sciarpa da neve (Yojimbo)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

BAFFI FINTI

=====

"Hanno il potere di controllare i mostri. Cambiano il comando Pittura in Controlla"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gogo  
•Relm

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•nella pancia di Mangiazona: scrigno in fondo a sinistra nella zona dei ponti

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Natura morta	---

=====

BRACCIALE DEL LADRO

=====



"Aumenta le possibilità di successo del comando Ruba"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: +5	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 5

Raddoppia le possibilità di rubare un oggetto al nemico.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gogo
- Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Tzen

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Narshe: scrigno nella casa dei tesori

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

- Guanto del ladro (Amdusias)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

- Dadaluma

- Orso montano

OTTENERE

---

=====

BRACCIALE DIFENSIVO

=====

"Attiva automaticamente Bozzolo ed Egida su chi lo indossa"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- |        |         |         |
|--------|---------|---------|
| •Celes | •Locke  | •Shadow |
| •Cyan  | •Mog    | •Strago |
| •Gau   | •Relm   | •Terra  |
| •Gogo  | •Sabin  | •Umaro  |
| •Edgar | •Setzer |         |

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Miniere di Narshe: scrigno a nord del Punto di Salvataggio

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

•Anello dell'eroe  
(Gorgimera)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Anello dell'eroe  
(Cavalier Demonio)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

•Drago sacro [1°]  
•Fantina seducente  
•Tyfon [2°]

RUBARE

•Drago demoniaco

OTTENERE

•Condannato

=====

BRIGLIA

=====

"Una corda molto resistente. Previene gli stati Zombie, Pietra e Morte"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin      •Umaro  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Torre dei fanatici: scrigno nella prima stanza

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Corno di drago (Tomberry)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Baalzephon	•Diavoletto	---
•Clymenus		
•Drago sacro [1°]		
•Fantina seducente		
•Lunatys		
•Magia liv.60		
•Magia liv.90		
•Tyfon [2°]		

=====

CAPPA BIANCA

=====

"Coprìcapiro in seta bianca. Previene gli stati Kappa e Mutismo"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 5
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 5
	Destrezza magica -: 10%

Totale: 20

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Mobliz	•Nikeah
•Nikeah	

Prezzo --: 5000 Guil

Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Covo della Resistenza: scrigno nel passaggio segreto della stanza a nord

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Ultros [3°]	•Illuyankas
		•Tzakmaquel

=====

CINTURA NERA

=====

"Proviene da lande lontane. Se si subisce un danno, sferra un contrattacco"

Forza -----: 0                   Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                   Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                   Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                   Difesa magica ----: 0  
                                  Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Subendo un attacco, il personaggio ha il 25% di possibilità di rispondere subito con un attacco fisico, senza utilizzare il proprio turno.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog           •Strago  
•Gau       •Relm          •Terra  
•Gogo      •Sabin         •Umaro  
•Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE                                   MdR  
•Narshe TA                         •Tzen  
•Thamasa  
•Tzen

Prezzo --: 5000 Guil

Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	•Capitano

=====

CINTURA VITALE

=====

"Tessuta da mirabili maestri di arti marziali. Aumenta i PV massimi del 50%"

Forza -----: 0                   Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                   Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                   Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                   Difesa magica ----: 0  
                                  Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog           •Strago  
•Gau       •Relm          •Terra  
•Gogo      •Sabin         •Umaro  
•Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Sfera di cristallo

(Drago mannaro)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

•Glasya Labolas

OTTENERE

•Drago osseo [1°]

=====  
CIONDOLO STELLARE  
=====

"Ciondolo a forma di stella. Previene lo stato Veleno"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow

•Cyan      •Mog      •Strago

•Gau      •Relm      •Terra

•Gogo      •Sabin      •Umaro

•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

•Figaro sud

•Figaro sud

•Nikeah

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Accampamento imperiale: scrigno nella tenda a destra

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

CODICE MORALE

=====

"Libro sulle virtù cavalleresche. Protegge la squadra se è in stato Criticità"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Se un alleato in status Criticità viene attaccato, il personaggio che indossa questo accessorio lo protegge subendo i danni al posto suo.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE

MdR

•Figaro sud	•Albrook
•Jidoor	
•Narshe IG	

Prezzo --: 1000 Guil

Vendita -: 500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Covo della Resistenza: scrigno nella stanza a nord

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

CORNO DI DRAGO

=====

"Vi risiede l'anima di un drago. Lascia il comando Salto sempre attivo"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Se equipaggiato assieme agli Stivali di drago, consente al personaggio di colpire sino a 4 volte i nemici con l'abilità Salta nello stesso turno.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes            •Locke            •Shadow
- Cyan            •Mog              •Strago
- Gau             •Relm             •Terra
- Gogo            •Sabin
- Edgar          •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

- Grotta della fenice: scrigno accanto al dragone

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Armilla nemifuga (Yojimbo)	•Forcina dorata (Gorgimera)
•Briglia (Tomberry)	
•Forcina dorata (Gran Molboro)	
•Triostella (Chimera di Vector)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Aevis drago	•Gran dragone

=====

FASCIA D'OSSO

=====

"Polsino in osso che garantisce forza illimitata agli Yeti"

Forza -----: +5                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: +5                    Difesa -----: 10  
Resistenza -: +5                    Destrezza -----: 10%  
Magia -----: +5                    Difesa magica ----: 10  
   Destrezza magica -: 10%

Totale: 60

Oltre all'aumento dei parametri, i PV e la Forza di Umaro aumentano del 50%, i danni fisici e magici inflitti aumentano del 25%, e la percentuale di colpire un nemico raggiunge il massimo.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Umaro

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Maschera di Balac (Dedalus)

•Maschera di Balac (Kombattente)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

FIOCCO

=====

"Previene vari stati alterati"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Protegge dagli status Caos, Cecità, Furia, Kappa, Mutismo, Perdita, Pietra, Sonno, Veleno e Zombie.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow

•Cyan      •Mog      •Strago

•Gau      •Relm      •Terra

•Gogo      •Sabin      •Umaro

•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Figaro sud: esaminando l'angolo in basso a destra, sotto il passaggio segreto

MdR

•Miniere di Narshe: scrigno nelle grotte vicino alla tana dei moguri

•Grotta della fenice: scrigno al centro, nella sala dove si toglie la lava

•Torre di Kefka: scrigno a destra dove premere il pulsante per il G1 (G2)

•Torre di Kefka: scrigno non visibile nella stanza del Demonio (G III)

•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - chiostro, zona sud est



•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Forcina dorata (Forza oscura)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Coco	•Brachiosaurus	---
•Magia liv.80	•Guardiano	
•Missi	•Ultima	
•Pandora		
•Virginia		

=====  
 FORCINA DEL VENTO  
 =====

"Impregnata del potere del vento. Aumenta le possibilità di attacchi prioritari"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Raddoppia le possibilità di iniziare il combattimento con un attacco preventivo

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Nikeah

Prezzo --: 8000 Guil

Vendita -: 4000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Vector: scrigno nella biblioteca del Palazzo imperiale

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

FORCINA DORATA

=====

"Preziosa forcina dai misteriosi poteri magici. Dimezza il consumo di PM"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Ogni Magia, Evocazione oppure Magia blù consuma la metà dei PM richiesti normalmente.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes            •Locke            •Shadow
- Cyan            •Mog              •Strago
- Gau             •Relm             •Terra
- Gogo            •Sabin            •Umaro
- Edgar           •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

- Rupe di Narshe: salvando il Lupo solitario anzichè Mog

MdR

- Monte Zozo: scrigno uscendo da sinistra dalla prima caverna
- Antico castello: scrigno nella stanzetta in alto a destra della sala del trono

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Corno di drago (Gorgimera)	•Corno di drago (Gran Molboro)
•Fiocco (Forza oscura)	
•Sfera di cristallo (Glasya Labolas)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

GALA IPER

=====

"Nastro da polso. Aumenta la forza"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0

Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                   Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                  Difesa magica ----: 0  
                                 Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Aumenta la Forza del 50%.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin       •Umaro  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Nikeah

Prezzo --: 8000 Guil

Vendita -: 4000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Figaro sud: scrigno subito dopo la scala segreta  
•Narshe: scrigno nella casa dei tesori

MdR

•Casa fatiscante a Tzen: scrigno in basso a sinistra, al piano terra

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Chimera

•Apparizione

=====  
GUANTO DEL LADRO  
=====

"Guanto in pura pelle. Trasforma il comando Ruba in Scippo"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                   Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                  Difesa magica ----: 0  
                                 Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gogo  
•Locke

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Zozo: scrigno all'ultimo piano del palazzo dove si fa la fila

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Bracciale del ladro (Amdusias)	•Pugnale (Vasejata)
•Coltello da ladro (Bestia palla)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Demone di levante	---

=====

GUANTO DI GENJI

=====

"Il guanto proveniente da lande lontane. Permette di equipaggiarsi di due armi"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 5
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 5

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Covo della Resistenza: dicendo di no a Banon per tre volte  
•Grotta al portale sigillato: scrigno nel 3° piano seminterrato

MdR

•Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Treno fantasma: scrigno nel 2° vagone  
•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---------------------	--------------------------

---

•Scudo tonum (Cavalier Demonio)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Samurai	•Ammakaran	---
•Yojimbo	•Drago	
	•Dullahan	
	•Gilgamesh	

=====  
GUANTO DI GIGA  
=====

"Apparteneva a un Giga, perciò è così enorme. Aumenta la forza"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Aumenta del 25% i danni inflitti con gli attacchi fisici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR  
•Albrook  
•Jidoor

Prezzo --: 5000 Guil  
Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Monte Kolts: passaggio segreto a nord est, nella prima caverna

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Giga montanaro	---

=====  
GUANTO DI MITHRIL  
=====

"Se chi lo indossa è in stato Criticità, lo difende automaticamente con Egida"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 6  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
                                  Destrezza magica -: 0%  
Totale: 6

Attiva automaticamente Egida sul personaggio che lo indossa, se questi si trova in status Criticità.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog         •Strago  
•Gau         •Relm        •Terra  
•Gogo        •Sabin       •Umaro  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE                                    MdR  
•Jidoor                                •Albrook  
•Narshe IG

Prezzo --: 700 Guil  
Vendita -: 350 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Accampamento imperiale: scrigno di destra nella tenda in basso a sinistra

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Satana	---

=====

JITTE DI HEIJI

=====

"Arma proveniente da lande lontane. Cambia il comando Slot in Elemosina"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
                                  Destrezza magica -: 0%  
Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Gogo  
•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Grotta al portale sigillato: scrigno in basso a sinistra sui ponti variabili

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

MANOPOLE

=====

"Usate dai migliori cavalieri. Permettono di impugnare un'arma con entrambe le mani"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 5

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Possono essere equipaggiate su due mani tutte le armi tranne le seguenti:

Ali del vento

Dardi

Scaccomatto

Artigli di drago

Dardi fatali

Sniper

Artigli di mithril

Godhand

Sole nascente

Artigli tossici

Hawkeye

Tarocchi mortali

Boomerang

Lama lunare

Ultima

Carte

Nocche di metallo

Zanne di tigre

Dadi

Nocche focum

Dadi truffaldini

Nocche Kaiser

Utilizzando questo Accessorio, l'eventuale scudo in dotazione verrà tolto dall'equipaggiamento del personaggio.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

•Locke

•Shadow

•Cyan

•Mog

•Strago

•Gau

•Relm

•Terra

•Gogo

•Sabin

•Umaro

•Edgar

•Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Covo della Resistenza: rispondendo di si a Banon

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe: scrigno in basso a sinistra nella zona con i ponti

•Torre di Kefka: scrigno nella prima porta dopo l'atterraggio (G3)

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Scudo tonum (Chimera di Vector)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====

MANTELLINO DI ZEFIRO

=====

"Impregnato del potere del vento. Aumenta la destrezza e la destrezza magica"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 10%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 10%

Totale: 20

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow

•Cyan      •Mog      •Strago

•Gau      •Relm      •Terra

•Gogo      •Sabin      •Umaro

•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Nikeah

Prezzo --: 7000 Guil

Vendita -: 3500 Guil

MdR: Presso l'asta di Jidoor per 10000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Fabbrica Magitek: stanza segreta oltre i tubi a destra nella seconda stanza

MdR

•nella pancia di Mangiazona: primo scrigno nella stanza con la volta cadente

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena



<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

---

---

=====
MEDAGLIA AL VALORE
=====

"Chi la indossa, può equipaggiarsi di qualsiasi arma e armatura"

Forza -----: 0 Attacco -----: 0
Velocità ---: 0 Difesa -----: 0
Resistenza -: 0 Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0 Difesa magica ----: 0
Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Con questo Accessorio è possibile equipaggiare qualsiasi Arma, tranne la Mazza d'osso, e qualsiasi Protezione, tranne le seguenti:

(tra parentesi gli unici personaggi che possono equipaggiarle)

Elmi:

- Buffa del gatto (Relm)
Corona regale (Edgar, Sabin)
Fascia per capelli (Celes, Relm, Terra)
Tiara (Celes, Relm, Terra)
Velo misterioso (Celes, Relm, Terra)
Velo solenne (Celes, Relm, Terra)

Armature:

- Behemaschera (Relm, Strago)
Chocomaschera (Relm, Strago)
Cotta Minerva (Celes, Terra)
Miciomaschera (Relm, Strago)
Mogumaschera (Relm, Strago)
Sciarpa da neve (Mog)
Scoiattomaschera (Relm, Strago)
Vestito bianco (Celes, Relm, Terra)
Vestito regale (Relm)

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes •Mog •Shadow
•Cyan •Relm •Strago
•Edgar •Sabin •Terra
•Locke •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

```
<> ARENA <>
-----
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      •Buffa del gatto (Larva)      •Carta d'identità (Invisibile)
      •Excalipur (Lanciator Cipolla)
```

```
<> NEMICI <>
-----
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  ---                  ---
```

Scommettendo l'Excalipur si affronterà Gilgamesh, e, sconfiggendolo, si potrà ottenerlo come Esper. Teoricamente, possedendo un'altra Excalipur (tramite codici), scommettendola nuovamente all'Arena si affronterà il Lanciator Cipolla con in palio la Medaglia al valore.

```
=====
      OCCHIALI ARGENTEI
=====
```

"Occhiali in puro argento. Prevengono lo stato Cecità"

```
Forza -----: 0          Attacco -----: 0
Velocità ---: 0          Difesa -----: 0
Resistenza -: 0          Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0          Difesa magica ----: 0
                        Destrezza magica -: 0%
```

Totale: 0

```
<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
```

```
•Celes      •Locke      •Shadow
•Cyan       •Mog        •Strago
•Gau        •Relm       •Terra
•Gogo       •Sabin      •Umaro
•Edgar      •Setzer
```

```
<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>
```

```
MiE                MdR
•Albrook          •Figaro sud
•Figaro sud
•Nikeah
```

Prezzo --: 500 Guil

Vendita -: 250 Guil

```
<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>
```

nessun luogo

```
<> ARENA <>
-----
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      ---                          •Elisir (Tyfon [2°])
```

```
<> NEMICI <>
-----
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  ---
                        •Mietitore
                        •Virginia
```

=====  
OCCHIO DI LINCE  
=====

"Anello che scruta le mosse nemiche e assicura che gli attacchi siano messi a segno"

```
Forza -----: 0           Attacco -----: 0
Velocità ---: 0           Difesa -----: 0
Resistenza -: 0           Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0           Difesa magica ----: 0
                               Destrezza magica -: 0%

Totale: 0
```

Equipaggiando questo Accessorio, ogni attacco fisico del personaggio andrà sempre a segno.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE	MdR
•Albrook	•Tzen
•Jidoor	
•Narshe TA	
•Thamasa	

Prezzo --: 3000 Guil  
Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Treno fantasma: scrigno nel quarto vagone

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====  
ORECCHINO  
=====

"Potenzia la magia di chi lo indossa. Se indossati in coppia, sono più efficaci"

```
Forza -----: 0           Attacco -----: 0
Velocità ---: 0           Difesa -----: 0
Resistenza -: 0           Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0           Difesa magica ----: 0
                               Destrezza magica -: 0%
```

Totale: 0

Un singolo Orecchino potenzia gli attacchi magici del 25%. Equipaggiando due Orecchini, la potenza degli attacchi magici aumenterà del 50%.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog        •Strago
- Gau        •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin     •Umaro
- Edgar     •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |            |          |
|------------|----------|
| MiE        | MdR      |
| •Albrook   | •Albrook |
| •Jidoor    |          |
| •Narshe TA |          |
| •Thamasa   |          |
| •Tzen      |          |

Prezzo --: 5000 Guil  
Vendita -: 2500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- MiE
- Treno fantasma: scrigno nella parte ovest del vagone ristorante
  - Figaro sud: scrigno nel passaggio segreto
  - Narshe: scrigno nella casa dei tesori

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Alyman	---
	•Testa di bonzo	

=====

ORECCHINO VIGILE

=====

"Intercetta i nemici in agguato. Previene gli attacchi alle spalle e quelli laterali"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes      •Locke      •Shadow
- Cyan      •Mog        •Strago
- Gau        •Relm      •Terra
- Gogo      •Sabin     •Umaro

•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Tzen

Prezzo --: 7000 Guil

Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Vector: stanza sulla sinistra nel Palazzo imperiale  
•Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

SCOMMETTENDOLO all'Arena

---

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

---

•Errabondo

---

=====  
ROSARIO  
=====

"I guerrieri di lande lontane lo usano per pregare. Aumenta la destrezza"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 20%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 20

Dimezza la possibilità di essere colpiti da un nemico.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow  
•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin      •Umaro  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

•Nikeah

Prezzo --: 4000 Guil

Vendita -: 2000 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Castello di Doma: scrigno nella stanza in basso a destra delle mura

<> ARENA <>  
-----  
OTTENERLO all'Arena                                 SCOMMETTENDOLO all'Arena  
    ---   •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>  
-----  
METAMORFOSI                                 RUBARE                                 OTTENERE  
    ---   ---   ---

=====

SANDALI D'ERMETE

=====

"Attivano automaticamente Andante su chi li indossa"

Forza -----: 0                                 Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                                 Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                                 Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                                 Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes         •Locke         •Shadow
- Cyan         •Mog             •Strago
- Gau          •Relm            •Terra
- Gogo         •Sabin           •Umaro
- Edgar        •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |            |             |
|------------|-------------|
| MiE        | MdR         |
| •Narshe TA | •Figaro sud |
| •Thamasa   |             |
| •Tzen      |             |

Prezzo --: 7000 Guil  
Vendita -: 3500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

- MiE
- Figaro sud: scrigno dopo la scala segreta
  - Zozo: scrigno nella stanza dove si trova Terra
  - Posto di controllo sul portale: scrigno nell'armeria

<> ARENA <>  
-----  
OTTENERLO all'Arena                                 SCOMMETTENDOLO all'Arena  
    ---   •Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>  
-----  
METAMORFOSI                                 RUBARE                                 OTTENERE  
    ---   •Behemoth                                 ---

=====

SCARPE AGILI

=====

"Permettono di camminare due volte più veloce del solito"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
 Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
 Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
 Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
    Destrezza magica -: 0%  
 Totale: 0

Il gruppo cammina più velocemente in città e negli altri luoghi, tranne nella Mappa del Mondo.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes        •Locke        •Shadow
- Cyan        •Mog          •Strago
- Gau         •Relm         •Terra
- Gogo        •Sabin        •Umaro
- Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

- |                        |          |  |
|------------------------|----------|--|
| MiE                    | MdR      |  |
| •Casupola              | •Albrook |  |
| •Covo della Resistenza |          |  |
| •Figaro sud            |          |  |
| •Mobliz                |          |  |
| •Narshe IG             |          |  |
| •Thamasa               |          |  |

Prezzo --: 1500 Guil  
 Vendita -: 750 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	---	---

=====

SCARPE MIRACOLOSE

=====

"Prodigiose scarpe che attivano automaticamente Bozzolo, Egida, Rigene e Andante"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
 Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
 Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
 Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
    Destrezza magica -: 0%  
 Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Celes        •Locke        •Shadow

•Cyan      •Mog      •Strago  
•Gau      •Relm      •Terra  
•Gogo      •Sabin      •Umaro  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

•Carta d'identità  
(Drago demoniaco)

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Sonaglio  
(Tyrannosaurus)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

•Amdusias

---

---

•Ballerino armato

•Danzatore velato

=====

SFERA DI CRISTALLO

=====

"Misteriosa sfera magica. Aumenta i PM massimi del 50%"

Forza -----: 0

Attacco -----: 0

Velocità ---: 0

Difesa -----: 0

Resistenza -: 0

Destrezza -----: 0%

Magia -----: 0

Difesa magica ----: 0

Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes      •Locke      •Shadow

•Cyan      •Mog      •Strago

•Gau      •Relm      •Terra

•Gogo      •Sabin      •Umaro

•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro



<> ARENA <>  
-----  
OTTENERLO all'Arena                      SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Cintura vitale (Drago mannaro)      •Forcina dorata (Glasya Labolas)

<> NEMICI <>  
-----  
METAMORFOSI                      RUBARE                      OTTENERE  
---                                      •Cavalier Occulto              •Drago aureo [1°]  
    •Ultima X

=====

SFERA GLACIALE

=====

"Assorbe gli attacchi di elemento ghiaccio. Se equipaggiata da uno Yeti..."

Forza -----: 0                      Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                      Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                      Destrezza -----: 0%  
Magia -----: +5                      Difesa magica ----: 0  
    Destrezza magica -: 0%

Totale: 5

Assorbe gli attacchi di elemento Gelo e neutralizza quelli di elemento Fuoco.  
Permette ad Umaro di utilizzare l'attacco "Tempesta", causando danni di  
elemento Gelo a tutti i nemici.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Umaro

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Antico castello: scrigno nella stanzetta in alto a destra della sala del trono

<> ARENA <>  
-----  
OTTENERLO all'Arena                      SCOMMETTENDOLO all'Arena  
•Anello della furia                      •Anello della furia  
    (Drago mannaro)                      (Drago mannaro)

<> NEMICI <>  
-----  
METAMORFOSI                      RUBARE                      OTTENERE  
---                                      ---                                      ---

=====

SONAGLIO

=====

"Collare per gatti con piccolo sonaglio. Fa recuperare PV a ogni passo"

Forza -----: 0                      Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                      Difesa -----: 0

Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

I PV del personaggio che lo equipaggia vengono ripristinati gradualmente facendo camminare il gruppo sia nelle città che sulla Mappa del mondo.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow  
•Cyan        •Mog           •Strago  
•Gau         •Relm         •Terra  
•Gogo        •Sabin        •Umaro  
•Edgar       •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE

•Mobliz: spedendo tutte le lettere dell'uomo nel letto  
•Vector: ottenendo dai 77 ai 93 punti durante il banchetto imperiale

<> ARENA <>

---

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Megaelisir (Siegfried [2°])	•Uovo nutriente (Forza oscura)
•Scarpe miracolose (Tyrannosaurus)	
•Uovo nutriente (Muud Suud)	

<> NEMICI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Gatto Coeurl	---	•Tomberry
•Gatto randagio		
•Licaone		

=====  
STIVALI DI DRAGO  
=====

"Stivali artigianali per veri draghi. Cambiano il comando Attacca in Salto"

Forza -----: 0                    Attacco -----: 0  
Velocità ---: 0                    Difesa -----: 0  
Resistenza -: 0                    Destrezza -----: 0%  
Magia -----: 0                    Difesa magica ----: 0  
   Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Il comando "Salto" consente al personaggio di saltare in aria e di ricadere violentemente sul nemico, causando gravi danni fisici. Questi raddoppiano nel caso in cui il personaggio equipaggi una Lancia.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes        •Locke        •Shadow

•Cyan       •Mog       •Strago  
•Gau       •Relm       •Terra  
•Gogo       •Sabin  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MiE   MdR  
•Thamasa                                 •Tzen

Prezzo --: 9000 Guil  
Vendita -: 4500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MiE  
•Fabbrica Magitek: scrigno in basso a sinistra dopo i rulli

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
---	•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
---	•Drago di platino	---
	•Mietitore	
	•Viverna	

=====

TESTO DEL MAESTRO

=====

"Libro sulla maestria dei cavalieri. Permette di attaccare 4 volte in un turno"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes       •Locke       •Shadow  
•Cyan       •Mog       •Strago  
•Gau       •Relm       •Terra  
•Gogo       •Sabin       •Umaro  
•Edgar      •Setzer

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno  
Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

```
<> ARENA <>
-----
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      ---                          •Elisir (Tyfon [2°])
```

```
<> NEMICI <>
-----
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  •Glutturn Giallo      •Anima di samurai
```

=====

TRIOSTELLA

=====

"Collana con medaglia a tre stelle. Riduce il consumo di PM di tutte le magie a 1"

```
Forza -----: 0          Attacco -----: 0
Velocità ---: 0          Difesa -----: 0
Resistenza -: 0          Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0          Difesa magica ----: 0
                                Destrezza magica -: 0%
```

Totale: 0

Ogni Magia, Evocazione oppure Magia blu consuma solo 1 PM.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

```
•Celes      •Locke      •Shadow
•Cyan       •Mog        •Strago
•Gau        •Relm       •Terra
•Gogo       •Sabin
•Edgar      •Setzer
```

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Covo del drago: scrigno nella Gran caverna, lungo i ponti di legno

```
<> ARENA <>
-----
      OTTENERLO all'Arena          SCOMMETTENDOLO all'Arena
      •Anima di Thamasa          •Corno di drago
      (Re Behemoth Marrone)      (Chimera di Vector)
```

```
<> NEMICI <>
-----
      METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
      ---                  •Drago Kaiser      •Brachiosaurus
                                •Galypdes
                                •Glutturn Blu
```

=====

UOVO NUTRIENTE

=====

"Un uovo davvero strano... Raddoppia i punti esperienza a fine battaglia"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Equipaggiandone due, l'esperienza ricevuta a fine battaglia NON viene quadruplicata.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes	•Locke	•Shadow
•Cyan	•Mog	•Strago
•Gau	•Relm	•Terra
•Gogo	•Sabin	•Umaro
•Edgar	•Setzer	

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

nessun luogo

Prezzo --: nessuno

Vendita -: 1 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

MdR

•Tomba di Darill: scrigno nella stanza segreta del 3° piano seminterrato

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena	SCOMMETTENDOLO all'Arena
•Sonaglio (Forza oscura)	•Sonaglio (Muud Suud)

<> NEMICI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Galypdes	---	•Gargantua
•Marchosias		
•Vasejata		

=====

VERA REGALE

=====

"Se chi la indossa è in stato Criticità, lo difende con Bozzolo e Egida"

Forza -----: 0	Attacco -----: 0
Velocità ---: 0	Difesa -----: 0
Resistenza -: 0	Destrezza -----: 0%
Magia -----: 0	Difesa magica ----: 0
	Destrezza magica -: 0%

Totale: 0

Attiva automaticamente Bozzolo e Egida sul personaggio che lo indossa, se questi si trova in status Criticità.

<><> CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

•Celes

- Relm
- Terra

<><> DOVE SI PUÒ COMPRARE <><>

MdR

- Figaro sud
- Jidoor
- Nikeah
- Thamasa

Prezzo --: 3000 Guil

Vendita -: 1500 Guil

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE <><>

nessun luogo

<> ARENA <>

OTTENERLO all'Arena

---

SCOMMETTENDOLO all'Arena

•Elisir (Tyfon [2°])

<> NEMICI <>

METAMORFOSI

---

RUBARE

---

OTTENERE

•Contraerea: Corpo

/ ----- \  
- RARITÀ -  
\ ----- /

[@7RA]

Durante il gioco si otterranno degli oggetti speciali che non sarà possibile utilizzare, se non in particolari occasioni.

MEDAGLIA

"La medaglia che porta la ragazza che sa usare la magia"

Arvis lo darà a Terra non appena questi si sarà svegliata.

SIDRO

"Sidro rubato al mercante"

Bevanda usata da Locke per far parlare il vecchio a Figaro sud, durante lo scenario di Locke.

INGRANAGGIO

"Un vecchio ingranaggio sottratto ad un soldato"

Orologio preso da Locke al soldato addormentato nella cella di Celes a Figaro sud, durante lo scenario di Locke.

PESCE

"Un pesce delizioso"

Pesci catturati, usati da Celes per sfamare Cid nella Isola solitaria

PEZZO DI FERRO

"Un pesante pezzo di ferro. Mettendolo in un forziere..."

Peso di metallo trovato nel treno durante il sogno di Cyan, usato per bloccare lo scrigno che sbarrava la strada.

#### ANTIRUGGINE

"Solvente per togliere la ruggine"

Solvente acquistato per 1000 Guil dal mercante di Zozo, utilizzato per sciogliere la porta in cima al Cafè liberando così il passaggio per il Monte Zozo.

#### VARI LIBRI

"Libri elementari sulle macchine e un libro sui samurai seduttori"

Tesoro di Cyan ottenuto dopo averlo ritrovato nel Monte Zozo.

#### CORALLO

"Un pezzo di corallo trovato presso la Rupe di Ebot"

Cibo preferito dello scrigno affamato della Rupe di Ebot.

#### LETTERA IMPERIALE

"Dove i monti formano una stella..."

Lettera dell'Imperatore ottenuta esaminando due volte il ritratto di Gestahl nella Villa di Owzer. Parla di una montagna a forma di stella: si tratta dell'ammasso montuoso della Grotta della fenice.

#### TAVOLA DI PIETRA

"Vi aspetterò al Corno di drago"

Tavoletta che si ottiene dopo aver sconfitti tutti gli otto dragoni nel Mondo di rovine.

#### CORONA REGALE

"Ricevuto in dono dopo aver superato le prove presso il Tempio delle anime"

Riconoscimento ottenuto dopo aver completato la prima volta tutte le battaglie al Tempio delle anime.

/ ----- \  
- EQUIPAGGIAMENTI -  
\ ----- /

[@7EQ]

Nel gioco sono presenti equipaggiamenti difensivi completi (Elmo, Scudo e Armatura) realizzati con lo stesso "materiale": Pelle, Ferro, Mithril, Oro, Adamantio, Cristallo, Genji e Kappa.

---

#### PELLE

---

Forza	0	Berretto di pelle
Velocità	0	Scudo tondo
Resistenza	0	Giubba di pelle
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	55	
Destrezza	10	
Difesa Magica	36	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 101

---

#### FERRO

---

Forza	0	Elmo di ferro
Velocità	-2	Scudo pesante
Resistenza	0	Giubba di ferro
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	80	
Destrezza	10	
Difesa Magica	53	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 141

---

MITHRIL

---

Forza	0	Elmo di mithril
Velocità	0	Scudo di mithril
Resistenza	0	Corazza di mithril
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	92	
Destrezza	10	
Difesa Magica	61	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 163

Forza	0	Elmo di mithril
Velocità	0	Scudo di mithril
Resistenza	0	Cotta di mithril
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	98	
Destrezza	10	
Difesa Magica	65	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 173

---

ORO

---

Forza	0	Elmo d'oro
Velocità	0	Scudo d'oro
Resistenza	0	Armatura d'oro
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	111	
Destrezza	10	
Difesa Magica	75	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 196

---

ADAMANTIO

---



Forza	0	Elmo adamantino
Velocità	0	Scudo adamantino
Resistenza	0	Corazza adamantina
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	132	
Destrezza	10	
Difesa Magica	89	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 231

Forza	0	Elmo adamantino
Velocità	0	Scudo adamantino
Resistenza	0	Armatura adamantina
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	137	
Destrezza	10	
Difesa Magica	92	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 239

---

CRISTALLO

Forza	0	Elmo di cristallo
Velocità	0	Scudo di cristallo
Resistenza	0	Maglia di cristallo
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	151	
Destrezza	10	
Difesa Magica	102	
Destrezza Magica	0	

---

TOTALE 263

---

EQUIPAGGIAMENTO DI GENJI

Forza	5	Elmo di Genji
Velocità	3	Scudo di Genji
Resistenza	2	Armatura di Genji
Magia	3	
Attacco	0	
Difesa	180	
Destrezza	20	
Difesa Magica	168	
Destrezza Magica	20	

---

TOTALE 401

---

EQUIPAGGIAMENTO KAPPA

Forza	0	Skodella
Velocità	0	Skudo tartaruga
Resistenza	0	Akkappatoio
Magia	0	
Attacco	0	
Difesa	208	
Destrezza	30	
Difesa Magica	208	
Destrezza Magica	30	
-----		
TOTALE	476	

/ ----- \  
- ARENA -  
\ ----- /

[@7AE]

Nel Mondo di rovine, a nord di Kohlingen, si trova l'Arena, un luogo dove si possono ottenere oggetti molto utili. Prima si sceglie l'oggetto da scommettere e successivamente il personaggio da utilizzare tra quelli presenti attualmente nel gruppo. NON si controllerà il personaggio durante lo scontro, quindi bisogna equipaggiarlo nel migliore dei modi.

IMPORTANTE: l'oggetto scommesso non lo si avrà più indietro, indipendentemente dall'esito dello scontro, e sarà sostituito dal premio in caso di vittoria. In caso di sconfitta si perderà solo l'oggetto scommesso. Se Tyfon [2°] fa la Sbuffata, la battaglia finirà, ma non si perderà nulla.

<< Sinceramente credo che scommettere oggetti all'Arena sia solo una grossa fregatura. Nella grande maggioranza dei casi, l'oggetto vinto è peggiore di quello scommesso. L'unica cosa degna di considerazione da vincere all'Arena è la spada Brando lux, seguita da pochissimi altri oggetti. >>

Il personaggio che ha più probabilità di sconfiggere Tyfon [2°] all'Arena è Shadow, poichè il pugnale Kagenui è in grado di causare lo status Stop a cui Tyfon [2°] risulta debole.

Per battere Tyfon [2°], Shadow:

a. deve avere un valore alto di "Velocità"  
(utilizzate Odino e Kyactus per aumentarglielo)

b. deve equipaggiare:

- il Kagenui come arma
- uno scudo qualsiasi
- il Cappello rosso come elmo
- l'Abito nero come armatura
- una tra le Scarpe miracolose o i Sandali d'Ermite come primo Accessorio
- la Forcina del vento come secondo Accessorio

Se avrete aspettato Shadow durante la fuga dal Continente fluttuante, lo rincontrerete all'Arena scommettendo l'Ichigeki. In caso contrario, cioè se non avrete aspettato Shadow, scommettendo l'Ichigeki incontrerete Tyfon [2°].

Scommettendo l'Excalipur si affronterà Gilgamesh, e, sconfiggendolo, si potrà ottenerlo come Esper. Teoricamente, possedendo un'altra Excalipur (tramite codici), scommettendola nuovamente all'Arena si affronterà il Lanciator Cipolla con in palio la Medaglia al valore.

\*\*\*\*\*

\* MEDICINE \*

\*\*\*\*\*

OGGETTO	NEMICO	PREMIO
Acqua santa	Tyfon [2°]	Elisir
Ago dorato	Tyfon [2°]	Elisir
Antidoto	Tyfon [2°]	Elisir
Carne essiccata	Tyfon [2°]	Elisir
Carta d'identità	Drago demoniaco	Scarpe miracolose
Ciliegia verde	Tyfon [2°]	Elisir
Coda di fenice	Kyactus	Pezzo di Magilite
Collirio	Tyfon [2°]	Elisir
Elisir	Kyactus	Carta d'identità
Etere	Tyfon [2°]	Elisir
Extraetere	Tyfon [2°]	Elisir
Extrapozione	Tyfon [2°]	Elisir
Fumo dell'eco	Tyfon [2°]	Elisir
Grandetere	Tyfon [2°]	Elisir
Granpozione	Tyfon [2°]	Elisir
Lacrimogeno	Tyfon [2°]	Elisir
Megaelisir	Siegfried [2°]	Sonaglio
Pallapazza	Tyfon [2°]	Elisir
Panacea	Tyfon [2°]	Elisir
Pezzo di Magilite	Tyfon [2°]	Elisir
Pietra TeleMoto	Tyfon [2°]	Elisir
Pozione	Tyfon [2°]	Elisir
Sacco a pelo	Tyfon [2°]	Elisir
Tenda	Tyfon [2°]	Elisir

\*\*\*\*\*

\* ARMI \*

\*\*\*\*\*

OGGETTO	NEMICO	PREMIO
Aeroancora	Drago ancestrale	Mantello di Zefiro
Aguzzina	Tyfon [2°]	Elisir
Ali del vento	Gorgimera	Sniper
Apocalisse	Drago demoniaco	Save the Queen
Artigli di drago	Uomo della prova	Sniper
Artigli di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Artigli tossici	Tyfon [2°]	Elisir
Ashura	Tyfon [2°]	Elisir
Asta curativa	Tomberry	Ferula superiore
Asta di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Autobalestra	Tyfon [2°]	Elisir
Bastarda	Tyfon [2°]	Elisir
Boomerang	Tyfon [2°]	Elisir
Brando gelum	Gamma	Organyx
Brando lux	Gamma	Zantetsuken
Carte	Tyfon [2°]	Elisir
Coda di scorpione	Chimera di Vector	Scaccomatto
Coltello da ladro	Bestia palla	Guanto del ladro
Coltello di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Cristalda	Glasya Labolas	Stocco runico
Dadi	Tyfon [2°]	Elisir

Dadi truffaldini	Clymenus	Nocche focum
Dardi	Tyfon [2°]	Elisir
Dardi fatali	Drago mannaro	Dardi fatali
Efferata	Aspidochelon	Scimitarra
Excalibur	Tyfon [2°]	Elisir
Excalipur (1)	Gilgamesh	Esper Gilgamesh
Excalipur (2)	Lanciator Cipolla	Medaglia al valore
Ferula Antima	Tyfon [2°]	Elisir
Ferula focum	Tyfon [2°]	Elisir
Ferula gelum	Tyfon [2°]	Elisir
Ferula sacra	Tyfon [2°]	Elisir
Ferula superiore	Drago mannaro	Murakumo
Ferula tonum	Tyfon [2°]	Elisir
Ferula tossica	Tyfon [2°]	Elisir
Flash	Tyfon [2°]	Elisir
Girandola	Aspidochelon	Sole nascente
Gladio	Salma ciondolante	Pugnale
Godhand	Gran Behemoth	Zanmato
Gungnir	Muud Suud	Longinus
Hawkeye	Tyfon [2°]	Elisir
Ichigeki (1)	Tyfon [2°]	Ichigeki
Ichigeki (2)	Shadow	Ichigeki
Indebolente	Tyfon [2°]	Elisir
Kagenui	Uomo della prova	Murakumo
Kazekiri	Tyfon [2°]	Elisir
Kikuichimonji	Tyfon [2°]	Elisir
Kodachi	Tyfon [2°]	Elisir
Kotetsu	Tyfon [2°]	Elisir
Kunai	Tyfon [2°]	Elisir
Lama di Sasuke	Faccia	Murasame
Lama focum	Gran Molboro	Organyx
Lama fragacea	Arma corazzata	Lama fragacea
Lama lunare	Tyfon [2°]	Elisir
Lancia di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Lancia dorata	Tyfon [2°]	Elisir
Lancia pesante	Tyfon [2°]	Elisir
Lancia radiosa	Lombrico	Mutsunokami
Lancia sacra	Macchina letale	Murakumo
Longinus	Prometeo	Gungnir
Luna pallida	Outsider	Zorlin Shape
Mangiauomini	Tyfon [2°]	Elisir
Masamune	Gorgimera	Murakumo
Mazza d'osso	Uomo della prova	Giacca rossa
Mazza ferrata	Tyfon [2°]	Elisir
Mazza snodata	Tyfon [2°]	Elisir
Motosega	Tyfon [2°]	Elisir
Murakumo	Galyptes	Lancia sacra
Murasame	Glasya Labolas	Masamune
Mutsunokami	Gamma	Lancia radiosa
Nocche di metallo	Tyfon [2°]	Elisir
Nocche focum	Balla di fieno	Nocche focum
Nocche Kaiser	Tyfon [2°]	Elisir
Organyx	Re Behemoth Marrone	Efferata
Partigiana	Tyfon [2°]	Elisir
Pennello chocobo	Tyfon [2°]	Elisir
Pennello Da Vinci	Tyfon [2°]	Elisir
Pennello d'angelo	Gamma	Verga stellare
Pennello dell'iride	Uomo della prova	Ferula Antima
Pennello magico	Tyfon [2°]	Elisir
Pikka	Drago mannaro	Buffa del gatto

Pugnale	Tyfon [2°]	Elisir
Pugnale d'aria	Tyfon [2°]	Elisir
Punisher	Aspidochelon	Ferula Antima
Ragnarok	Dedalus	Brando lux
Sakura	Tyfon [2°]	Elisir
Save the Queen	Brachiosaurus	Apocalisse
Scaccomatto	Alyman	Coda di scorpione
Scarica bio	Tyfon [2°]	Elisir
Scarica sonora	Tyfon [2°]	Elisir
Scimitarra	Outsider	Scudo focum
Shuriken	Tyfon [2°]	Elisir
Shuriken di Fuuma	Drago del caos	Girandola
Sniper	Glasya Labolas	Mazza d'osso
Sole nascente	Drago mannaro	Mazza d'osso
Spada di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Spada Emorys	Enuo	Spada Emorys
Spada runica	Tyfon [2°]	Elisir
Spada tonum	Muud Suud	Organyx
Spadino	Tyfon [2°]	Elisir
Spezzalame	Tyfon [2°]	Elisir
Stiletto sicario	Uomo della prova	Spezzalame
Stocco runico	Tyfon [2°]	Elisir
Tarocchi mortali	Aspidochelon	Mazza d'osso
Testo d'acqua	Tyfon [2°]	Elisir
Testo di fuoco	Tyfon [2°]	Elisir
Testo di tuono	Tyfon [2°]	Elisir
Testo d'ombra	Tyfon [2°]	Elisir
Testo invisibile	Tyfon [2°]	Elisir
Tridente	Tyfon [2°]	Elisir
Trivella	Tyfon [2°]	Elisir
Ultima	Gran Behemoth	Gladio
Valiente	Baalzephon	Stiletto sicario
Verga stellare	Forza oscura	Pennello d'angelo
Zanmato	Yojimbo	Godhand
Zanne di tigre	Gran Mantide	Nocche focum
Zantetsuken	Invisibile	Organyx
Zorlin Shape	Tomberry	Luna pallida

\*\*\*\*\*

\* ELMI \*

\*\*\*\*\*

OGGETTO	NEMICO	PREMIO
Bandana	Tyfon [2°]	Elisir
Basco	Tyfon [2°]	Elisir
Berretto di pelle	Tyfon [2°]	Elisir
Berretto verde	Tyfon [2°]	Elisir
Buffa del gatto	Larva	Medaglia al valore
Cappello piumato	Tyfon [2°]	Elisir
Cappello rosso	Gorgimera	Ipnocorona
Cappuccio nero	Tyfon [2°]	Elisir
Cerchietto	Tyfon [2°]	Elisir
Corona di rovi	Aspidochelon	Veste illusoria
Corona regale	Aspidochelon	Elmo di Genji
Elmo adamantino	Tyfon [2°]	Elisir
Elmo di cristallo	Kombattente	Elmo adamantino
Elmo di ferro	Tyfon [2°]	Elisir

Elmo di Genji	Protesix	Elmo di cristallo
Elmo di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Elmo d'oro	Tyfon [2°]	Elisir
Fascia per capelli	Tyfon [2°]	Elisir
Fascia torta	Tyfon [2°]	Elisir
Ipnocorona	Gran Molboro	Corona regale
Magicappello	Tyfon [2°]	Elisir
Maschera di Balac	Dedalus	Fascia d'osso
Maschera di tigre	Tyfon [2°]	Elisir
Mitra del saggio	Tyfon [2°]	Elisir
Skodella	Brachiosaurus	Buffa del gatto
Tiara	Tyfon [2°]	Elisir
Velo misterioso	Tyfon [2°]	Elisir
Velo solenne	Tyfon [2°]	Elisir

\*\*\*\*\*  
\* SCUDI \*  
\*\*\*\*\*

OGGETTO	NEMICO	PREMIO
Scudo adamantino	Tyfon [2°]	Elisir
Scudo della forza	Forza oscura	Corona di rovi
Scudo di cristallo	Tyfon [2°]	Elisir
Scudo di Genji	Yojimbo	Scudo tonum
Scudo di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Scudo d'oro	Tyfon [2°]	Elisir
Scudo Egida	Glasya Labolas	Skudo tartaruga
Scudo eroico	Cavalier Demonio	Scudo della forza
Scudo focum	Killer metallico	Scudo gelum
Scudo gelum	Innocent	Scudo focum
Scudo maledetto	Dedalus	Anello maledetto
Scudo pesante	Tyfon [2°]	Elisir
Scudo tondo	Tyfon [2°]	Elisir
Scudo tonum	Outsider	Scudo di Genji
Skudo tartaruga	Muud Suud	Skodella

\*\*\*\*\*  
\* ARMATURE \*  
\*\*\*\*\*

OGGETTO	NEMICO	PREMIO
Abito di Gaia	Tyfon [2°]	Elisir
Abito nero	Tyfon [2°]	Elisir
Akkappatoio	Gorgimera	Skudo tartaruga
Armatura adamantina	Tyfon [2°]	Elisir
Armatura di Genji	Glasya Labolas	Aeroancora
Armatura d'oro	Tyfon [2°]	Elisir
Armatura potente	Re Behemoth Marrone	Armatura potente
Behemaschera	Outsider	Sciarpa da neve
Chocomaschera	Alyman	Mogumaschera
Completo ninja	Tyfon [2°]	Elisir
Corazza adamantina	Tyfon [2°]	Elisir
Corazza di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Cotta di mithril	Tyfon [2°]	Elisir

Cotta Minerva	Tomberry	Vestito regale
Fascia della forza	Tyfon [2°]	Elisir
Giacca rossa	Chimera di Vector	Giacca rossa
Giubba di ferro	Tyfon [2°]	Elisir
Giubba di pelle	Tyfon [2°]	Elisir
Kenpo Gi	Tyfon [2°]	Elisir
Maglia di cristallo	Invisibile	Scudo gelum
Miciomaschera	Lythos di Vector	Chocomaschera
Mogumaschera	Virginia	Scoiattomaschera
Sciarpa da neve	Yojimbo	Armilla nemifuga
Scoiattomaschera	Aspidochelon	Armatura di Genji
Toga magus	Uomo della prova	Toga magus
Veste di cotone	Tyfon [2°]	Elisir
Veste di seta	Tyfon [2°]	Elisir
Veste illusoria	Chimera di Vector	Giacca rossa
Veste luminosa	Tyfon [2°]	Elisir
Vestito bianco	Tyfon [2°]	Elisir
Vestito regale	Macchina letale	Cotta Minerva

\*\*\*\*\*  
\* ACCESSORI \*  
\*\*\*\*\*

OGGETTO	NEMICO	PREMIO
Ali angeliche	Tyfon [2°]	Elisir
Amuleto	Tyfon [2°]	Elisir
Amuleto di Molulu	Outsider	Armilla nemifuga
Anello angelico	Tyfon [2°]	Elisir
Anello del ricordo	Tyfon [2°]	Anello del ricordo
Anello della furia	Drago mannaro	Sfera glaciale
Anello della pace	Tyfon [2°]	Elisir
Anello dell'eroe	Gorgimera	Bracciale difensivo
Anello difensivo	Tyfon [2°]	Elisir
Anello fatato	Tyfon [2°]	Elisir
Anello funebre	Macchina letale	Armilla nemifuga
Anello maledetto	Muud Suud	Aeroancora
Anello prezioso	Tyfon [2°]	Elisir
Anello protettivo	Tyfon [2°]	Elisir
Anello Reflex	Tyfon [2°]	Elisir
Anima di Thamasa	Re Behemoth Marrone	Triostella
Armilla nemifuga	Yojimbo	Corno di drago
Baffi finti	Tyfon [2°]	Elisir
Bracciale del ladro	Amdusias	Guanto del ladro
Bracciale difensivo	Cavalier Demonio	Anello dell'eroe
Briglia	Tomberry	Corno di drago
Cappa bianca	Tyfon [2°]	Elisir
Cintura nera	Tyfon [2°]	Elisir
Cintura vitale	Drago mannaro	Sfera di cristallo
Ciondolo stellare	Tyfon [2°]	Elisir
Codice morale	Tyfon [2°]	Elisir
Corno di drago	Gorgimera	Forcina dorata
Fascia d'osso	Kombattente	Maschera di Balac
Fiocco	Forza oscura	Forcina dorata
Forcina del vento	Tyfon [2°]	Elisir
Forcina dorata	Gran Molboro	Corno di drago
Gala iper	Tyfon [2°]	Elisir
Guanto del ladro	Vasejata	Pugnale

Guanto di Genji	Cavalier Demonio	Scudo tonum
Guanto di Giga	Tyfon [2°]	Elisir
Guanto di mithril	Tyfon [2°]	Elisir
Jitte di Heiji	Tyfon [2°]	Elisir
Manopole	Chimera di Vector	Scudo tonum
Mantello di Zefiro	Tyfon [2°]	Elisir
Medaglia al valore	Invisibile	Carta d'identità
Occhiali argentei	Tyfon [2°]	Elisir
Occhio di lince	Tyfon [2°]	Elisir
Orecchino	Tyfon [2°]	Elisir
Orecchino vigile	Tyfon [2°]	Elisir
Rosario	Tyfon [2°]	Elisir
Sandali d'Ermete	Tyfon [2°]	Elisir
Scarpe agili	Tyfon [2°]	Elisir
Scarpe miracolose	Tyrannosaurus	Sonaglio
Sfera di cristallo	Glasya Labolas	Forcina dorata
Sfera glaciale	Drago mannaro	Anello della furia
Sonaglio	Forza oscura	Uovo nutriente
Stivali di drago	Tyfon [2°]	Elisir
Testo del maestro	Tyfon [2°]	Elisir
Triostella	Chimera di Vector	Corno di drago
Uovo nutriente	Muud Suud	Sonaglio
Vera regale	Tyfon [2°]	Elisir

==== ANALISI DETTAGLIATA DEGLI SCAMBI ====

Legenda:

[Me] - Medicine

[As] - Armi speciali

[Rn] - Arnesi

[At] - Artigli

[Bt] - Bastoni

[Cr] - Carte da lancio

[Kt] - Katane

[Lm] - Lame da Lancio

[Ln] - Lance

[Pn] - Pennelli

[Pg] - Pugnali

[Sp] - Spade

[Ar] - Armature

[El] - Elmi

[Sc] - Scudi

[Ac] - Accessori

IR -> "Indice di Rarità": più il valore è basso, più l'oggetto è raro.

INF -> "Infinito": L'oggetto è in vendita nei negozi.

Tra parentesi è presente l'Indice di Rarità effettivo.

GUI -> quantità di Guil guadagnati vendendo quell'oggetto

Tra parentesi quadre è presente la differenza tra i valori TOTALI delle Armi/Protezioni. Se è presente "+", lo scambio è numericamente vantaggioso, se è presente "-" lo scambio non è vantaggioso.

scr - indica il numero di scrigni, compresi gli oggetti nascosti e l'equipaggiamento iniziale dei personaggi, in cui trovare quell'oggetto



rub - indica il numero di mostri a cui è possibile rubare quell'oggetto  
ott - indica il numero di mostri da cui è possibile ottenere quell'oggetto  
met - indica il numero di mostri trasformabili in quell'oggetto  
col - indica il numero di oggetti da cui è possibile ottenere l'oggetto  
trattato tramite Arena

OGGETTO >>> PREMIO # NEMICO #

\*\*\*\*\*  
\* MEDICINE \*  
\*\*\*\*\*

[Me]-----	[Me]----	
Acqua santa	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (39)	IR: 205	
GUI 150	GUI 1	
3 scr	19 scr	
5 rub	21 rub	
10 ott	2 ott	
21 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è molto più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Ago dorato	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (107)	IR: 205	
GUI 100	GUI 1	
5 scr	19 scr	
3 rub	21 rub	
5 ott	2 ott	
94 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Antidoto	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (112)	IR: 205	
GUI 25	GUI 1	
3 scr	19 scr	
11 rub	21 rub	
4 ott	2 ott	
94 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Carne essiccata	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (44)	IR: 205	
GUI 75	GUI 1	
0 scr	19 scr	
3 rub	21 rub	
1 ott	2 ott	
40 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Ac]-----	
Carta d'identità	>>> Scarpe miracolose	# Drago demoniaco #
-----	-----	
IR: 3	IR: 4	
GUI 1	GUI 1	
1 scr	0 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	3 met	
2 are	1 are	

Scambio vantaggioso: la Carta d'identità serve solo a cambiare il nome di un personaggio, mentre le Scarpe miracolose sono degli ottimi Accessori.

[Me]-----	[Me]----	
Ciliegia verde	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (110)	IR: 205	
GUI 75	GUI 1	
3 scr	19 scr	
3 rub	21 rub	
9 ott	2 ott	
94 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]-----	
Coda di fenice	>>> Pezzo di Magilite	# Kyactus #
-----	-----	
IR: INF (66)	IR: 12	
GUI 250	GUI 1	
13 scr	6 scr	
18 rub	3 rub	
14 ott	2 ott	
21 met	0 met	

0 are

1 are

Scambio vantaggioso poichè le Code di fenice possono essere comprate nei negozi mentre i Pezzi di Magilite sono rari.

```
[Me]----- [Me]----
Collirio      >>>  Elisir      # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (101) IR: 205
GUI 25        GUI 1

 2 scr        19 scr
 4 rub        21 rub
 1 ott        2 ott
94 met        14 met
 0 are        149 are
```

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

```
[Me]----- [Me]-----
Elisir        >>>  Carta d'identità # Kyactus #
-----
IR: 205       IR: 3
GUI 1         GUI 1

19 scr        1 scr
21 rub        0 rub
 2 ott        0 ott
14 met        0 met
149 are       2 are
```

Questo scambio è utile solo se avete sbagliato il nome di un personaggio o se volete ottenere qualcosa di interessante tramite le "catene".

```
[Me]--- [Me]----
Etere      >>>  Elisir      # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (34) IR: 205
GUI 750     GUI 1

12 scr        19 scr
10 rub        21 rub
12 ott        2 ott
 0 met        14 met
 0 are        149 are
```

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

```
[Me]----- [Me]----
Extraetere   >>>  Elisir      # Tyfon [2°] #
-----
IR: 10       IR: 205
GUI 1        GUI 1
```

4 scr	19 scr
5 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Extrapozione	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 34	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	

17 scr	19 scr
14 rub	21 rub
3 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Fumo dell'eco	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (5)	IR: 205	
GUI 60	GUI 1	

1 scr	19 scr
2 rub	21 rub
2 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Grandetere	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 22	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	

12 scr	19 scr
10 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]----	
Granpozione	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (75)  
GUI 150

-----  
IR: 205  
GUI 1

3 scr	19 scr
53 rub	21 rub
19 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----  
Lacrimogeno

>>> [Me]----  
Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (2)  
GUI 150

-----  
IR: 205  
GUI 1

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
2 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----  
Megaelisir

>>> [Ac]-----  
Sonaglio

# Siegfried [2°] #

-----  
IR: 10  
GUI 1

-----  
IR: 9  
GUI 1

2 scr	2 scr
5 rub	0 rub
1 ott	1 ott
2 met	3 met
0 are	3 are

Non ne vale la pena: i Megaelisir sono rari, mentre esistono metodi migliori per ottenere un Sonaglio.

[Me]-----  
Pallapazza

>>> [Me]----  
Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (4)  
GUI 5000

-----  
IR: 205  
GUI 1

0 scr	19 scr
3 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]-----	
Panacea	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (42)	IR: 205	
GUI 500	GUI 1	
5 scr	19 scr	
10 rub	21 rub	
5 ott	2 ott	
22 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]-----	
Pezzo di Magilite	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 12	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	
6 scr	19 scr	
3 rub	21 rub	
2 ott	2 ott	
0 met	14 met	
1 are	149 are	

Non è molto conveniente: i Pezzi di Magilite possono essere utili, mentre esistono metodi migliori per ottenere un Elisir.

[Me]-----	[Me]-----	
Pietra TeleMoto	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (45)	IR: 205	
GUI 350	GUI 1	
4 scr	19 scr	
11 rub	21 rub	
9 ott	2 ott	
21 met	14 met	
0 are	149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----	[Me]-----	
Pozione	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (146)	IR: 205	
GUI 25	GUI 1	
8 scr	19 scr	
65 rub	21 rub	
24 ott	2 ott	
49 met	14 met	

0 are

149 are

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]-----		[Me]----	
Sacco a pelo	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (5)		IR: 205	
GUI 250		GUI 1	
2 scr		19 scr	
1 rub		21 rub	
2 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

[Me]---		[Me]----	
Tenda	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (34)		IR: 205	
GUI 600		GUI 1	
8 scr		19 scr	
1 rub		21 rub	
4 ott		2 ott	
21 met		14 met	
0 are		149 are	

Scambio utile solo se si riesce a battere Tyfon [2°], altrimenti è più semplice rubare un Elisir ad un Orso sbircione.

\*\*\*\*\*  
 \* ARMI \*  
 \*\*\*\*\*

[Rn]-----		[Ac]-----	
Aeroancora	>>>	Mantello di Zefiro	# Drago ancestrale #
-----		-----	
IR: 4		IR: INF (2)	
GUI 1		GUI 3500	
TOT 128			
1 scr		1 scr	
1 rub		0 rub	
0 ott		0 ott	
0 met		0 met	
2 are		1 are	

Truffa: l'Aeroancora è rara mentre il Mantello di Zefiro lo si può comprare nei negozi.

```

[Sp]----- [Me]----
Aguzzina >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0) IR: 205
GUI 1500 GUI 1
TOT 98

0 scr 19 scr
0 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are

```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[As]----- [As]----
Ali del vento >>> Sniper # Gorgimera #
-----
IR: 2 IR: INF (2)
GUI 1 GUI 7500
TOT 215 TOT 172 [-43]

2 scr 0 scr
0 rub 0 rub
0 ott 0 ott
0 met 0 met
0 are 2 are

```

Truffa: le Ali del vento sono migliori dello Sniper.

```

[Sp]----- [Sp]-----
Apocalisse >>> Save the Queen # Drago demoniaco #
-----
IR: 2 IR: 2
GUI 1 GUI 1
TOT 304 TOT 334 [+30]

0 scr 0 scr
0 rub 0 rub
1 ott 1 ott
0 met 0 met
1 are 1 are

```

Scambio simmetrico: scommettendo il Save the Queen potrete riavere l'Apocalisse

```

[At]----- [As]----
Artigli di drago >>> Sniper # Uomo della prova #
-----
IR: 2 IR: INF (2)
GUI 1 GUI 7500
TOT 191 TOT 172 [-19]

0 scr 0 scr
0 rub 0 rub
2 ott 0 ott
0 met 0 met

```



0 are

2 are

Truffa: lo Sniper è più debole degli Artigli di drago, e si può andarlo a comprare.

```
[At]----- [Me]----
Artigli di mithril >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (3) IR: 205
GUI 400 GUI 1
TOT 65

0 scr 19 scr
3 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[At]----- [Me]----
Artigli tossici >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1) IR: 205
GUI 1250 GUI 1
TOT 95

0 scr 19 scr
1 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Kt]---- [Me]----
Ashura >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: 2 IR: 205
GUI 250 GUI 1
TOT 57

1 scr 19 scr
1 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Bt]----- [Bt]-----
Asta curativa >>> Ferula superiore # Tomberry #
-----
```

IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 200	TOT 205	[+5]

2 scr	0 scr
0 rub	0 rub
0 ott	1 ott
0 met	0 met
0 are	1 are

Scambio vantaggioso: la Ferula superiore è il miglior Bastone del gioco.

[Bt]-----	[Me]----	
Asta di mithril	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (2)	IR: 205
GUI 250	GUI 1
TOT 62	

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Rn]-----	[Me]----	
Autobalestra	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (2)	IR: 205
GUI 125	GUI 1
TOT 125	

0 scr	19 scr
2 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Me]----	
Bastarda	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (1)	IR: 205
GUI 400	GUI 1
TOT 54	

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[As]----- [Me]----
Boomerang    >>> Elisir          # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0)  IR: 205
GUI 2250     GUI 1
TOT 102

 0 scr       19 scr
 0 rub       21 rub
 0 ott       2 ott
 0 met       14 met
 0 are       149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Sp]----- [Sp]-----
Brando gelum >>> Organyx          # Gamma #
-----
IR: INF (2)  IR: 8
GUI 3500     GUI 1
TOT 110      TOT 182          [+72]

 1 scr       0 scr
 0 rub       0 rub
 1 ott       0 ott
 0 met       4 met
 0 are       4 are
```

Scambio vantaggioso solo se volete ottenere qualcosa tramite le "catene".

```
[Sp]----- [Sp]-----
Brando lux   >>> Zantetsuken        # Gamma #
-----
IR: 1        IR: 2
GUI 1        GUI 1
TOT 383      TOT 208          [-175]

 0 scr       0 scr
 0 rub       0 rub
 0 ott       1 ott
 0 met       0 met
 1 are       1 are
```

Truffa: il Brando lux è l'arma più potente del gioco, nettamente migliore della Zantetsuken.

```
[Cr]--- [Me]----
Carte     >>> Elisir          # Tyfon [2°] #
-----
IR: 1     IR: 205
GUI 500   GUI 1
TOT 104
```

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[As]-----	[Cr]-----	
Coda di scorpione	>>> Scaccomatto	# Chimera di Vector #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 241	TOT 226	[-15]

0 scr	0 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo lo Scaccomatto potrete riavere la Coda di scorpione.

[Pg]-----	[Ac]-----	
Coltello da ladro	>>> Guanto del ladro	# Bestia palla #
-----	-----	
IR: 3	IR: 4	
GUI 1	GUI 1	
TOT 111		

1 scr	1 scr
1 rub	1 rub
1 ott	0 ott
0 met	0 met
0 are	2 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili.

[Pg]-----	[Me]----	
Coltello di mithril	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (5)	IR: 205	
GUI 150	GUI 1	
TOT 30		

2 scr	19 scr
2 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Sp]-----	
Cristalda	>>> Stocco runico	# Glasya Labolas #
-----	-----	
IR: INF (10)	IR: INF (1)	
GUI 7500	GUI 5000	
TOT 167	TOT 162	[-5]
0 scr	0 scr	
1 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
9 met	0 met	
0 are	1 are	

Truffa: la Crystalda è più potente dello Stocco runico.

[Cr]--	[Me]----	
Dadi	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 5000	GUI 1	
TOT ???		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Cr]-----	[At]-----	
Dadi truffaldini	>>> Nocche focum	# Clymenus #
-----	-----	
IR: 1	IR: INF (4)	
GUI 1	GUI 5000	
TOT ???	TOT 122	
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	3 are	

Truffa: i Dadi truffaldini sono unici mentre le Nocche focum si possono sempre comprare.

[Cr]---	[Me]----	
Dardi	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 5000	GUI 1	
TOT 115		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	

0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Cr]----- Dardi fatali -----	>>>	[Cr]----- Dardi fatali -----	# Drago mannaro #
IR: INF (4)		IR: INF (4)	
GUI 7500		GUI 7500	[0]
TOT 133		TOT 133	
0 scr		0 scr	
0 rub		0 rub	
0 ott		0 ott	
3 met		3 met	
1 are		1 are	

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[Sp]----- Efferata -----	>>>	[Sp]----- Scimitarra -----	# Aspidochelon #
IR: 3		IR: INF (1)	
GUI 1		GUI 8500	
TOT 135		TOT 186	[+51]
1 scr		0 scr	
1 rub		0 rub	
0 ott		0 ott	
0 met		0 met	
1 are		1 are	

Scambio vantaggioso: la Scimitarra è migliore dell'Efferata.

[Sp]----- Excalibur -----	>>>	[Me]----- Elisir -----	# Tyfon [2°] #
IR: 1		IR: 205	
GUI 1		GUI 1	
TOT 243			
0 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
1 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]----- Excalipur (1) -----	>>>	----- Esper Gilgamesh -----	# Gilgamesh #
-------------------------------------	-----	-----------------------------------	---------------

IR: 1  
GUI 1  
TOT 1

1 scr  
0 rub  
0 ott  
0 met  
0 are

Questo scontro serve per affrontare Gilgamesh ed ottenerlo come Esper una volta sconfitto.

[Sp]----- [Ac]-----  
Excalipur (2) >>> Medaglia al valore # Lanciator Cipolla #  
-----

IR: 1 IR: 2  
GUI 1 GUI 1  
TOT 1

1 scr 0 scr  
0 rub 0 rub  
0 ott 0 ott  
0 met 0 met  
0 are 2 are

Questo scontro può essere fatto solo se, attraverso i codici, si ottiene un'altra Excalipur. Lo scambio risulta essere vantaggioso poichè l'Excalipur è l'Arma più debole del gioco.

[Bt]----- [Me]-----  
Ferula Antima >>> Elisir # Tyfon [2°] #  
-----

IR: INF (3) IR: 205  
GUI 6500 GUI 1  
TOT 120

1 scr 19 scr  
0 rub 21 rub  
0 ott 2 ott  
0 met 14 met  
2 are 149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Bt]----- [Me]-----  
Ferula focum >>> Elisir # Tyfon [2°] #  
-----

IR: INF (2) IR: 205  
GUI 1500 GUI 1  
TOT 79

1 scr 19 scr  
0 rub 21 rub  
1 ott 2 ott  
0 met 14 met

0 are

149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Bt]----- [Me]----
Ferula gelum >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (4) IR: 205
GUI 1500 GUI 1
TOT 79

1 scr 19 scr
3 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Bt]----- [Me]----
Ferula sacra >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1) IR: 205
GUI 6000 GUI 1
TOT 124

1 scr 19 scr
0 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Bt]----- [Kt]-----
Ferula superiore >>> Murakumo # Drago mannaro #
-----
IR: 2 IR: 7
GUI 1 GUI 1
TOT 205 TOT 199 [-6]

0 scr 0 scr
0 rub 1 rub
1 ott 2 ott
0 met 0 met
1 are 4 are
```

Scambio difficile da valutare: entrambe le Armi sono tra le migliori della loro categoria.

```
[Bt]----- [Me]----
Ferula tonum >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
```



IR: INF (2)                    IR: 205  
GUI 1500                        GUI 1  
TOT 79

1 scr	19 scr
1 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Bt]-----                    [Me]----  
Ferula tossica                >>> Elisir                    # Tyfon [2°] #  
-----

IR: INF (3)                    IR: 205  
GUI 750                        GUI 1  
TOT 86

0 scr	19 scr
2 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Rn]---                        [Me]----  
Flash                         >>> Elisir                    # Tyfon [2°] #  
-----

IR: INF (2)                    IR: 205  
GUI 500                        GUI 1  
TOT 42

0 scr	19 scr
2 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Lm]-----                    [As]-----  
Girandola                     >>> Sole nascente                # Aspidochelon #  
-----

IR: 7                            IR: 2  
GUI 1                            GUI 1  
TOT 190                         TOT 117                        [-73]

3 scr	0 scr
3 rub	1 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio poco interessante: entrambi gli oggetti sono facilmente reperibili tramite le "catene".

```
[Pg]----- [Pg]-----
  Gladio          >>> Pugnale          # Salma ciondolante #
-----
IR: 2             IR: 5
GUI 1             GUI 75
TOT 214          TOT 26          [-188]

  0 scr           1 scr
  0 rub           2 rub
  1 ott           0 ott
  0 met           0 met
  1 are           2 are
```

Truffa: il Gladio è nettamente superiore al Pugnale.

```
[At]----- [Kt]-----
  Godhand         >>> Zanmato          # Gran Behemoth #
-----
IR: 2             IR: 2
GUI 1             GUI 1
TOT 237          TOT 289          [+52]

  0 scr           0 scr
  0 rub           0 rub
  1 ott           1 ott
  0 met           0 met
  1 are           1 are
```

Scambio simmetrico: scommettendo la Zanmato potrete riavere il Godhand.

```
[Ln]----- [Ln]-----
  Gungnir         >>> Longinus          # Muud Suud #
-----
IR: 2             IR: 2
GUI 1             GUI 1
TOT 254          TOT 248          [-6]

  0 scr           0 scr
  0 rub           0 rub
  1 ott           1 ott
  0 met           0 met
  1 are           1 are
```

Scambio simmetrico: scommettendo il Longinus potrete riavere il Gungnir.

```
[As]----- [Me]-----
  Hawkeye         >>> Elisir           # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0)      IR: 205
GUI 3000         GUI 1
TOT 111
```

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pg]-----	[Pg]-----	
Ichigeki (1)	>>> Ichigeki	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 190	TOT 190	[0]
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[Pg]-----	[Pg]-----	
Ichigeki (2)	>>> Ichigeki	# Shadow #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 190	TOT 190	[0]
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso. Si affronterà Shadow solo se lo si sarà aspettato fuggendo dal Continente fluttuante.

[Rn]-----	[Me]-----	
Indebolente	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (4)	IR: 205	
GUI 2500	GUI 1	
TOT 0		
0 scr	19 scr	
4 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pg]-----	[Kt]-----	
Kagenui	>>> Murakumo	# Uomo della prova #
-----	-----	
IR: 1	IR: 7	
GUI 1	GUI 1	
TOT 220	TOT 199	[-21]
1 scr	0 scr	
0 rub	1 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	0 met	
0 are	4 are	

Truffa: il Kagenui è migliore della Murakumo.

[Kt]-----	[Me]-----	
Kazekiri	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 2	IR: 205	
GUI 4000	GUI 1	
TOT 101		
1 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Kt]-----	[Me]-----	
Kikuichimonji	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 600	GUI 1	
TOT 81		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pg]-----	[Me]-----	
Kodachi	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 600	GUI 1	
TOT 93		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	

0 met 14 met  
0 are 149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Kt]----- [Me]----  
Kotetsu >>> Elisir # Tyfon [2°] #  
-----  
IR: INF (0) IR: 205  
GUI 400 GUI 1  
TOT 66
```

0 scr 19 scr  
0 rub 21 rub  
0 ott 2 ott  
0 met 14 met  
0 are 149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Pg]--- [Me]----  
Kunai >>> Elisir # Tyfon [2°] #  
-----  
IR: 2 IR: 205  
GUI 300 GUI 1  
TOT 82
```

1 scr 19 scr  
1 rub 21 rub  
0 ott 2 ott  
0 met 14 met  
0 are 149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Pg]----- [Kt]-----  
Lama di Sasuke >>> Murasame # Faccia #  
-----  
IR: 2 IR: 5  
GUI 1 GUI 4500  
TOT 121 TOT 120 [-1]
```

0 scr 1 scr  
1 rub 3 rub  
1 ott 0 ott  
0 met 0 met  
0 are 1 are

Scambio difficile da valutare: entrambe le Armi sono tra le migliori della loro categoria.

```
[Sp]----- [Sp]-----  
Lama focum >>> Organyx # Gran Molboro #
```

```

-----
IR: INF (4)          IR: 8
GUI 3500             GUI 1
TOT 110              TOT 182          [+72]

  2 scr              0 scr
  1 rub              0 rub
  1 ott              0 ott
  0 met              4 met
  0 are              4 are

```

Scambio vantaggioso solo se volete ottenere qualcosa tramite le "catene".

```

[Sp]-----          [Sp]-----
Lama fragacea      >>> Lama fragacea      # Arma corazzata #
-----
IR: 3              IR: 3
GUI 6000           GUI 6000
TOT 117            TOT 117          [0]

  1 scr            scr
  1 rub            rub
  0 ott            ott
  0 met            met
  1 are            are

```

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

```

[As]-----          [Me]----
Lama lunare        >>> Elisir            # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1)        IR: 205
GUI 1250           GUI 1
TOT 95

  0 scr            19 scr
  1 rub            21 rub
  0 ott            2 ott
  0 met            14 met
  0 are            149 are

```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Ln]-----          [Me]----
Lancia di mithril >>> Elisir            # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1)        IR: 205
GUI 400            GUI 1
TOT 70

  1 scr            19 scr
  0 rub            21 rub
  0 ott            2 ott
  0 met            14 met
  0 are            149 are

```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ln]----- [Me]----
Lancia dorata >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (7) IR: 205
GUI 6000 GUI 1
TOT 139

0 scr 19 scr
1 rub 21 rub
0 ott 2 ott
6 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ln]----- [Me]----
Lancia pesante >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1) IR: 205
GUI 5000 GUI 1
TOT 112

0 scr 19 scr
0 rub 21 rub
1 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ln]----- [Ln]-----
Lancia radiosa >>> Mutsunokami # Lombrico #
-----
IR: 2 IR: 2
GUI 1 GUI 1
TOT 236 TOT 235 [-1]

0 scr 0 scr
0 rub 0 rub
1 ott 1 ott
0 met 0 met
1 are 1 are
```

Scambio simmetrico: scommettendo il Mutsunokami potrete riavere la Lancia radiosa.

```
[Ln]----- [Kt]-----
Lancia sacra >>> Murakumo # Macchina letale #
-----
IR: 2 IR: 7
GUI 1 GUI 1
```

TOT 197	TOT 199	[+2]
0 scr	0 scr	
1 rub	1 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	0 met	
1 are	4 are	

Scambio simmetrico: scommettendo il Murakumo potrete riavere la Lancia sacra.

[Ln]-----	[Ln]-----	
Longinus	>>> Gungnir	# Prometeo #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 248	TOT 254	[+6]

0 scr	0 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo il Gungnir potrete riavere il Longinus.

[Pg]-----	[Pg]-----	
Luna pallida	>>> Zorlin Shape	# Outsider #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 299	TOT 283	[-16]

0 scr	0 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo il Zorlin Shape potrete riavere la Luna pallida.

[Pg]-----	[Me]-----	
Mangiauomini	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 5500	GUI 1	
TOT 156		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.



[Kt]-----		[Kt]-----	
Masamune	>>>	Murakumo	# Gorgimera #
-----		-----	
IR: 2		IR: 7	
GUI 1		GUI 1	
TOT 162		TOT 199	[+37]
0 scr		0 scr	
1 rub		1 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		0 met	
1 are		4 are	

Scambio vantaggioso: il Murakumo è migliore della Masamune.

[As]-----		[Ar]-----	
Mazza d'osso	>>>	Giacca rossa	# Uomo della prova #
-----		-----	
IR: 5		IR: 6	
GUI 10000		GUI 1	
TOT 151		TOT 145	
1 scr		1 scr	
1 rub		1 rub	
0 ott		1 ott	
0 met		0 met	
3 are		3 are	

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. La Mazza d'osso può essere utilizzata solo da Umario, mentre la Giacca rossa è un'ottima Armatura.

[As]-----		[Me]----	
Mazza ferrata	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (0)		IR: 205	
GUI 2500		GUI 1	
TOT 109			
0 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[As]-----		[Me]----	
Mazza snodata	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 1000		GUI 1	
TOT 86			
0 scr		19 scr	
1 rub		21 rub	

0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Rn]-----	[Me]-----	
Motosega	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 2	IR: 205	
GUI 1000	GUI 1	
TOT 252		
1 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Kt]-----	[Ln]-----	
Murakumo	>>> Lancia sacra	# Galypdes #
-----	-----	
IR: 7	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 199	TOT 197	[-2]
0 scr	0 scr	
1 rub	1 rub	
2 ott	0 ott	
0 met	0 met	
4 are	1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo la Lancia sacra potrete riavere la Murakumo.

[Kt]-----	[Kt]-----	
Murasame	>>> Masamune	# Glasya Labolas #
-----	-----	
IR: 5	IR:	
GUI 4500	GUI 1	
TOT 120	TOT 162	[+42]
1 scr	0 scr	
3 rub	1 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio vantaggioso: la Masamune è migliore della Murasame.

[Kt]-----	[Ln]-----	
Mutsunokami	>>> Lancia radiosa	# Gamma #
-----	-----	

IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 235	TOT 236	[+1]

0 scr	0 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	0 are

Scambio simmetrico: scommettendo la Lancia radiosa potrete riavere il Mutsunokami.

[At]-----	[Me]----	
Nocche di metallo	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: 1	IR: 205
GUI 250	GUI 1
TOT 55	

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[At]-----	[At]-----	
Nocche focum	>>> Nocche focum	# Balla di fieno #
-----	-----	

IR: INF (4)	IR: INF (4)	
GUI 5000	GUI 5000	
TOT 122	TOT 122	[0]

1 scr	1 scr
0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
3 are	3 are

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[At]-----	[Me]----	
Nocche Kaiser	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (0)	IR: 205
GUI 500	GUI 1
TOT 83	

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Sp]-----	
Organyx	>>> Efferata	# Re Behemoth Marrone #
-----	-----	
IR: 8	IR: 3	
GUI 1	GUI 1	
TOT 182	TOT 135	[-47]
0 scr	1 scr	
0 rub	1 rub	
0 ott	0 ott	
4 met	0 met	
4 are	1 are	

Scambio vantaggioso solo se volete ottenere qualcosa tramite le "catene".

[Ln]-----	[Me]----	
Partigiana	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 6500	GUI 1	
TOT 150		
0 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pn]-----	[Me]----	
Pennello chocobo	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 1	IR: 205	
GUI 300	GUI 1	
TOT 61		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pn]-----	[Me]----	
Pennello Da Vinci	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 3500	GUI 1	
TOT 102		

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pn]-----	[Bt]-----	
Pennello d'angelo	>>> Verga stellare	# Gamma #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 184	TOT 191	[+7]

0 scr	1 scr
0 rub	0 rub
1 ott	0 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo la Verga stellare potrete riavere il Pennello d'angelo.

[Pn]-----	[Bt]-----	
Pennello dell'iride	>>> Ferula Antima	# Uomo della prova #
-----	-----	
IR: 1	IR: INF (3)	
GUI 1	GUI 6500	
TOT 152	TOT 120	[-32]

1 scr	1 scr
0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
0 are	2 are

Truffa: il Pennello dell'iride è migliore della Ferula Antima.

[Pn]-----	[Me]----	
Pennello magico	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 1	IR: 205	
GUI 5000	GUI 1	
TOT 133		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ln]---	[El]-----	
Pikka	>>> Buffa del gatto	# Drago mannaro #
-----	-----	
IR: 5	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 253	TOT 92	
0 scr	0 scr	
1 rub	0 rub	
1 ott	0 ott	
3 met	0 met	
0 are	2 are	

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. La Pikka potete sempre ricavarla in qualche maniera, mentre la Buffa del gatto è un oggetto raro.

[Pg]-----	[Me]-----	
Pugnale	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (5)	IR: 205	
GUI 75	GUI 1	
TOT 26		
1 scr	19 scr	
2 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
2 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pg]-----	[Me]-----	
Pugnale d'aria	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (3)	IR: 205	
GUI 475	GUI 1	
TOT 76		
1 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
1 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Bt]-----	[Bt]-----	
Punisher	>>> Ferula Antima	# Aspidochelon #
-----	-----	
IR: 1	IR: INF (3)	
GUI 1	GUI 6500	
TOT 111	TOT 120	[+9]
1 scr	1 scr	

0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
0 are	2 are

Scambio vantaggioso: la Ferula Antima è migliore del Punisher.

[Sp]-----	[Sp]-----	
Ragnarok	>>> Brando lux	# Dedalus #
-----	-----	
IR: 2	IR: 1	
GUI 1	GUI 1	
TOT 339	TOT 383	[+44]
1 scr	0 scr	
1 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	1 are	

Scambio vantaggioso: il Brando lux è migliore della Ragnarok.

[Pg]----	[Me]----	
Sakura	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 1600	GUI 1	
TOT 112		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Sp]-----	
Save the Queen	>>> Apocalisse	# Brachiosaurus #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 334	TOT 304	[-30]
0 scr	0 scr	
0 rub	0 rub	
1 ott	1 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo l'Apocalisse potrete riavere il Save the Queen

[Cr]-----	[As]-----	
Scaccomatto	>>> Coda di scorpione	# Alyman #
-----	-----	

IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 226	TOT 241	[+15]

0 scr	0 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo la Coda di scorpione potrete riavere lo Scaccomatto.

[Rn]-----	[Me]----	
Scarica bio	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (4)	IR: 205
GUI 375	GUI 1
TOT 20	

0 scr	19 scr
3 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Rn]-----	[Me]----	
Scarica sonora	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF(2)	IR: 205
GUI 250	GUI 1
TOT 0	

0 scr	19 scr
2 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Sc]-----	
Scimitarra	>>> Scudo focum	# Outsider #
-----	-----	

IR: INF (1)	IR: 10
GUI 8500	GUI 1
TOT 186	TOT 99

0 scr	2 scr
0 rub	2 rub
0 ott	0 ott
0 met	4 met
1 are	2 are



Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Entrambi gli oggetti sono facilmente reperibili tramite le "catene".

[Lm]-----	[Me]----	
Shuriken	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (5)	IR: 205	
GUI 15	GUI 1	
TOT 86		
0 scr	19 scr	
5 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Lm]-----	[Lm]-----	
Shuriken di Fuuma	>>> Girandola	# Drago del caos #
-----	-----	
IR: INF (2)	IR: 7	
GUI 250	GUI 1	
TOT 132	TOT 190	[+58]
0 scr	3 scr	
1 rub	3 rub	
1 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	1 are	

Scambio vantaggioso: la Girandola è più potente dello Shuriken di Fuuma.

[As]----	[As]-----	
Sniper	>>> Mazza d'osso	# Glasya Labolas #
-----	-----	
IR: INF (2)	IR: 5	
GUI 7500	GUI 10000	
TOT 172	TOT 151	[-21]
0 scr	1 scr	
0 rub	1 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
2 are	3 are	

Truffa: lo Sniper è migliore della Mazza d'osso.

[As]-----	[As]-----	
Sole nascente	>>> Mazza d'osso	# Drago mannaro #
-----	-----	
IR: 2	IR: 5	
GUI 1	GUI 10000	
TOT 117	TOT 151	[+34]

0 scr	1 scr
1 rub	1 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
1 are	3 are

Scambio difficile da valutare: il Sole nascente non è un granchè di arma, mentre la Mazza d'osso può essere ottenuta scommettendo oggetti di valore minore.

[Sp]-----	[Me]----	
Spada di mithril	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (25)	IR: 205	
GUI 225	GUI 1	
TOT 38		

1 scr	19 scr
2 rub	21 rub
0 ott	2 ott
21 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Sp]-----	
Spada Emorys	>>> Spada Emorys	# Enuo #
-----	-----	
IR: 4	IR: 4	
GUI 1	GUI 1	
TOT 131	TOT 131	[0]

1 scr	1 scr
3 rub	3 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
0 are	0 are

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[Sp]-----	[Me]----	
Spada runica	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (2)	IR: 205	
GUI 3750	GUI 1	
TOT 65		

1 scr	19 scr
1 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sp]-----	[Sp]-----	
Spada tonum	>>> Organyx	# Muud Suud #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 8	
GUI 3500	GUI 1	
TOT 110	TOT 182	[+72]
1 scr	0 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	4 met	
0 are	4 are	

Scambio vantaggioso solo se volete ottenere qualcosa tramite le "catene".

[Pg]-----	[Me]-----	
Spadino	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 3	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	
TOT 73		
1 scr	19 scr	
2 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pg]-----	[Me]-----	
Spezzalame	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (3)	IR: 205	
GUI 8000	GUI 1	
TOT 194		
0 scr	19 scr	
2 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
1 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Pg]-----	[Pg]-----	
Stiletto sicario	>>> Spezzalame	# Uomo della prova #
-----	-----	
IR: 5	IR: INF (3)	
GUI 1	GUI 8000	
TOT 121	TOT 194	[+73]
1 scr	0 scr	

0 rub	2 rub
0 ott	0 ott
3 met	0 met
1 are	1 are

Scambio vantaggioso ma poco utile: la Spezzalame si può comprare nei negozi.

[Sp]-----	[Me]----	
Stocco runico	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 5000	GUI 1	
TOT 162		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
1 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Cr]-----	[As]-----	
Tarocchi mortali	>>> Mazza d'osso	# Aspidochelon #
-----	-----	
IR: 1	IR: 5	
GUI 1	GUI 10000	
TOT 187	TOT 151	[-36]
1 scr	1 scr	
0 rub	1 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	3 are	

Truffa: i Tarocchi mortali sono tra le Carte più forti in assoluto.

[Lm]-----	[Me]----	
Testo d'acqua	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (3)	IR: 205	
GUI 250	GUI 1	
TOT 0		
1 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
2 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Lm]-----	[Me]----	
Testo di fuoco	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (3)  
GUI 250  
TOT 0

-----  
IR: 205  
GUI 1

0 scr	19 scr
1 rub	21 rub
2 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Lm]-----

[Me]----

Testo di tuono

>>> Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (4)  
GUI 250  
TOT 0

-----  
IR: 205  
GUI 1

0 scr	19 scr
4 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Lm]-----

[Me]----

Testo d'ombra

>>> Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (0)  
GUI 200  
TOT 0

-----  
IR: 205  
GUI 1

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Lm]-----

[Me]----

Testo invisibile

>>> Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (1)  
GUI 100  
TOT 0

-----  
IR: 205  
GUI 1

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met

0 are

149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ln]----- [Me]----
Tridente      >>> Elisir      # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0)   IR: 205
GUI 850       GUI 1
TOT 93
```

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Rn]----- [Me]----
Trivella      >>> Elisir      # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1)   IR: 205
GUI 1500      GUI 1
TOT 191
```

0 scr	19 scr
1 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Arma vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Sp]---- [Pg]----
Ultima      >>> Gladio      # Gran Behemoth #
-----
IR: 2       IR: 2
GUI 1       GUI 1
TOT ???     TOT 214
```

1 scr	0 scr
1 rub	0 rub
0 ott	1 ott
0 met	0 met
0 are	1 are

Truffa: l'Ultima è migliore del Gladio.

```
[Pg]----- [Pg]-----
Valiente    >>> Stiletto sicario # Baalzephon #
-----
IR: 1       IR: 5
```

GUI 1                                    GUI 1  
TOT 155                                    TOT 121                                    [-34]

1 scr	1 scr
0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	3 met
0 are	1 are

Truffa: il Valiente è migliore dello Stiletto sicario.

[Bt]-----                                    [Pn]-----  
Verga stellare                                    >>> Pennello d'angelo                                    # Forza oscura #

-----  
IR: 2                                    IR: 2  
GUI 1                                    GUI 1  
TOT 191                                    TOT 184                                    [-7]

1 scr	0 scr
0 rub	0 rub
0 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo il Pennello d'angelo potrete riavere la Verga stellare.

[Kt]-----                                    [At]-----  
Zanmato                                    >>> Godhand                                    # Yojimbo #

-----  
IR: 2                                    IR: 2  
GUI 1                                    GUI 1  
TOT 289                                    TOT 237                                    [-52]

0 scr	0 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo il Godhand potrete riavere la Zanmato.

[At]-----                                    [At]-----  
Zanne di tigre                                    >>> Nocche focum                                    # Gran Mantide #

-----  
IR: 2                                    IR: INF (4)  
GUI 1                                    GUI 5000  
TOT 225                                    TOT 122                                    [-103]

0 scr	1 scr
1 rub	0 rub
1 ott	0 ott
0 met	0 met
0 are	3 are

Truffa: le Zanne di tigre sono migliori delle Nocche focum.

[Sp]-----		[Sp]-----	
Zantetsuken	>>>	Organyx	# Invisibile #
-----		-----	
IR: 2		IR: 8	
GUI 1		GUI 1	
TOT 208		TOT 182	[-26]
0 scr		0 scr	
0 rub		0 rub	
1 ott		0 ott	
0 met		4 met	
1 are		4 are	

Truffa: la Zantetsuken è migliore dell'Organyx.

[Pg]-----		[Pg]-----	
Zorlin Shape	>>>	Luna pallida	# Tomberry #
-----		-----	
IR: 2		IR: 2	
GUI 1		GUI 1	
TOT 283		TOT 299	[+16]
0 scr		0 scr	
0 rub		0 rub	
1 ott		1 ott	
0 met		0 met	
1 are		1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo la Luna pallida potrete riavere lo Zorlin Shape.

\*\*\*\*\*  
 \* ELMI \*  
 \*\*\*\*\*

[El]-----		[Me]-----	
Bandana	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (2)		IR: 205	
GUI 400		GUI 1	
TOT 26			
1 scr		19 scr	
1 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]---		[Me]-----	
Basco	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	



GUI 1750  
TOT 45

GUI 1  
19 scr  
21 rub  
2 ott  
14 met  
149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----  
Berretto di pelle

>>> [Me]----  
Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: 5  
GUI 25  
TOT 18

-----  
IR: 205  
GUI 1

5 scr  
0 rub  
0 ott  
0 met  
0 are

19 scr  
21 rub  
2 ott  
14 met  
149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----  
Berretto verde

>>> [Me]----  
Elisir

# Tyfon [2°] #

-----  
IR: INF (4)  
GUI 1500  
TOT 42

-----  
IR: 205  
GUI 1

2 scr  
1 rub  
1 ott  
0 met  
0 are

19 scr  
21 rub  
2 ott  
14 met  
149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----  
Buffa del gatto

>>> [Ac]-----  
Medaglia al valore # Larva #

-----  
IR: 2  
GUI 1  
TOT 92

-----  
IR: 2  
GUI 1

0 scr  
0 rub  
0 ott  
0 met  
2 are

0 scr  
0 rub  
0 ott  
0 met  
2 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Entrambi sono reperibili solo nell'Arena.

```
[El]----- [Me]----
Cappello piumato >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (4) IR: 205
GUI 125 GUI 1
TOT 23

3 scr 19 scr
1 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[El]----- [El]-----
Cappello rosso >>> Ipnocorona # Gorgimera #
-----
IR: 2 IR: 1
GUI 1 GUI 1
TOT 50 TOT 52 [+2]

2 scr 1 scr
0 rub 0 rub
0 ott 0 ott
0 met 0 met
0 are 1 are
```

Scambio difficile da valutare poichè entrambi sono ottimi Elmi, però mentre il Cappello rosso può essere equipaggiato da quasi tutti i personaggi, l'Ipnocorona è esclusivo di Relm.

```
[El]----- [Me]----
Cappuccio nero >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1) IR: 205
GUI 3750 GUI 1
TOT 43

0 scr 19 scr
1 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[El]----- [Me]----
Cerchietto >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0) IR: 205
```

GUI 3500  
TOT 54

GUI 1  
  
19 scr  
21 rub  
2 ott  
14 met  
149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----  
Corona di rovi  
-----

>>> [Ar]-----  
Veste illusoria  
-----

# Aspidochelon #

IR: 6  
GUI 1  
TOT 38

IR: 1  
GUI 1  
TOT 100

0 scr  
1 rub  
0 ott  
4 met  
1 are

0 scr  
0 rub  
0 ott  
0 met  
1 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. La Corona di rovi si può reperire in altre maniere, mentre la Veste illusoria può essere ottenuta solo con questo scambio.

[El]-----  
Corona regale  
-----

>>> [El]-----  
Elmo di Genji  
-----

# Aspidochelon #

IR: 2  
GUI 1  
TOT 55

IR: 3  
GUI 1  
TOT 74

[+19]

1 scr  
0 rub  
0 ott  
0 met  
1 are

1 scr  
0 rub  
1 ott  
0 met  
1 are

Scambio vantaggioso: l'Elmo di Genji è migliore della Corona regale.

[El]-----  
Elmo adamantino  
-----

>>> [Me]-----  
Elisir  
-----

# Tyfon [2°] #

IR: INF (2)  
GUI 4000  
TOT 45

IR: 205  
GUI 1

0 scr  
1 rub  
0 ott  
0 met  
1 are

19 scr  
21 rub  
2 ott  
14 met  
149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]----- Elmo di cristallo	>>>	[El]----- Elmo adamantino	# Kombattente #
-----		-----	
IR: INF (11)		IR: INF (2)	
GUI 5000		GUI 4000	
TOT 48		TOT 45	[-3]
1 scr		0 scr	
0 rub		1 rub	
0 ott		0 ott	
9 met		0 met	
1 are		1 are	

Truffa: l'Elmo di cristallo è migliore dell'Elmo adamantino.

[El]----- Elmo di ferro	>>>	[Me]---- Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 500		GUI 1	
TOT 30			
0 scr		19 scr	
1 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]----- Elmo di Genji	>>>	[El]----- Elmo di cristallo	# Protesix #
-----		-----	
IR: 3		IR: INF (11)	
GUI 1		GUI 5000	
TOT 74		TOT 48	[-26]
1 scr		1 scr	
0 rub		0 rub	
1 ott		0 ott	
0 met		9 met	
1 are		1 are	

Truffa: l'Elmo di Genji è migliore dell'Elmo di cristallo.

[El]----- Elmo di mithril	>>>	[Me]---- Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (21)		IR: 205	
GUI 1000		GUI 1	
TOT 33			

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
21 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[Me]----	
Elmo d'oro	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (7)	IR: 205	
GUI 2000	GUI 1	
TOT 37		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
6 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[Me]----	
Fascia per capelli	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 75	GUI 1	
TOT 20		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[Me]----	
Fascia torta	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (2)	IR: 205	
GUI 800	GUI 1	
TOT 32		

0 scr	19 scr
1 rub	21 rub
1 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[El]-----	
Ipnocorona	>>> Corona regale	# Gran Molboro #
-----	-----	
IR: 1	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 52	TOT 55	[+3]
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	1 are	

Truffa: la Corona regale, seppur migliore, risulta meno utile dell'Ipnocorona.

[El]-----	[Me]----	
Magicappello	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 300	GUI 1	
TOT 36		
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[Ac]-----	
Maschera di Balac	>>> Fascia d'osso	# Dedalus #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 124		
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo la Fascia d'osso potrete riavere la Maschera di Balac.

[El]-----	[Me]----	
Maschera di tigre	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 1250	GUI 1	
TOT 40		
0 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	

0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[Me]----	
Mitra del saggio	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 1500	GUI 1	
TOT 50		

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[El]-----	
Skodella	>>> Buffa del gatto	# Brachiosaurus #
-----	-----	
IR: 5	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 84	TOT 92	[+8]

0 scr	0 scr
1 rub	0 rub
0 ott	0 ott
3 met	0 met
1 are	2 are

Scambio difficile da valutare: la Skodella potete sempre ricavarla in qualche maniera, mentre la Buffa del gatto è un oggetto raro.

[El]---	[Me]----	
Tiara	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 1500	GUI 1	
TOT 44		

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----	[Me]----
-----------	----------

Velo misterioso	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (0)		IR: 205	
GUI 2750		GUI 1	
TOT 63			
0 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[El]-----		[Me]----	
Velo solenne	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (0)		IR: 205	
GUI 4500		GUI 1	
TOT 63			
0 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Elmo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

\*\*\*\*\*  
 \* SCUDI \*  
 \*\*\*\*\*

[Sc]-----		[Me]----	
Scudo adamantino	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (0)		IR: 205	
GUI 1750		GUI 1	
TOT 77			
0 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: uno Scudo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sc]-----		[El]-----	
Scudo della forza	>>>	Corona di rovi	# Forza oscura #
-----		-----	
IR: 4		IR: 6	
GUI 1		GUI 1	



TOT 120	TOT 38
1 scr	0 scr
1 rub	1 rub
1 ott	0 ott
0 met	4 met
1 are	1 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Lo Scudo della forza è un ottimo Scudo mentre esistono Elmi migliori della Corona di rovi.

[Sc]-----	[Me]----	
Scudo di cristallo	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (9)	IR: 205	
GUI 3500	GUI 1	
TOT 94		

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
9 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: uno Scudo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Sc]-----	[Sc]-----	
Scudo di Genji	>>> Scudo tonum	# Yojimbo #
-----	-----	
IR: 3	IR: 8	
GUI 1	GUI 1	
TOT 144	TOT 101	[-43]

1 scr	2 scr
1 rub	1 rub
0 ott	0 ott
0 met	2 met
1 are	3 are

Scambio simmetrico: scommettendo lo Scudo tonum potrete riavere lo Scudo di Genji.

[Sc]-----	[Me]----	
Scudo di mithril	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (6)	IR: 205	
GUI 600	GUI 1	
TOT 55		

5 scr	19 scr
1 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: uno Scudo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può

sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Sc]----- [Me]----
Scudo d'oro    >>> Elisir          # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (9)   IR: 205
GUI 1250      GUI 1
TOT 67

 1 scr        19 scr
 1 rub        21 rub
 1 ott        2 ott
 6 met        14 met
 0 are        149 are
```

Truffa: uno Scudo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Sc]----- [Sc]-----
Scudo Egida    >>> Skudo tartaruga    # Glasya Labolas #
-----
IR: 2          IR: 7
GUI 1          GUI 1
TOT 158        TOT 192          [+34]

 2 scr         0 scr
 0 rub         1 rub
 0 ott         1 ott
 0 met         3 met
 0 are         2 are
```

Scambio difficile da valutare: lo Skudo tartaruga potete sempre ricavarlo in qualche maniera, mentre lo Scudo Egida è un oggetto raro.

```
[Sc]----- [Sc]-----
Scudo eroico   >>> Scudo della forza    # Cavalier Demonio #
-----
IR: 1          IR: 4
GUI 1          GUI 1
TOT 198        TOT 120          [-78]

 1 scr         1 scr
 0 rub         1 rub
 0 ott         1 ott
 0 met         0 met
 0 are         1 are
```

Truffa: lo Scudo eroico non solo è unico, ma è anche lo Scudo migliore del gioco, nettamente superiore allo Scudo della forza.

```
[Sc]----- [Sc]-----
Scudo focum    >>> Scudo gelum          # Killer metallico #
-----
IR: 10         IR: 7
GUI 1          GUI 1
TOT 99         TOT 100          [+1]
```

2 scr	2 scr
2 rub	1 rub
0 ott	0 ott
4 met	2 met
2 are	2 are

Scambio simmetrico: scommettendo lo Scudo gelum potrete riavere lo Scudo focum.

[Sc]-----	[Sc]-----	
Scudo gelum	>>> Scudo focum	# Innocent #
-----	-----	
IR: 7	IR:	
GUI 1	GUI 1	
TOT 100	TOT 99	[-1]

2 scr	2 scr
1 rub	2 rub
0 ott	0 ott
2 met	4 met
2 are	2 are

Scambio simmetrico: scommettendo lo Scudo focum potrete riavere lo Scudo gelum.

[Sc]-----	[Ac]-----	
Scudo maledetto	>>> Anello maledetto	# Dedalus #
-----	-----	
IR: 1	IR: 5	
GUI 1	GUI 1	
TOT -28		

1 scr	0 scr
0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	4 met
0 are	1 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Rimane il fatto che dallo Scudo maledetto è possibile ottenere lo Scudo eroico, quindi è meglio non scommetterlo.

[Sc]-----	[Me]----	
Scudo pesante	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (22)	IR: 205	
GUI 200	GUI 1	
TOT 46		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
21 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: uno Scudo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Sc]-----          [Me]----
Scudo tondo          >>> Elisir          # Tyfon [2°] #
-----
IR: 4                IR: 205
GUI 100              GUI 1
TOT 36

3 scr                19 scr
1 rub                21 rub
0 ott                2 ott
0 met                14 met
0 are                149 are

```

Truffa: uno Scudo vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Sc]-----          [Sc]-----
Scudo tonum          >>> Scudo di Genji      # Outsider #
-----
IR: 8                IR: 3
GUI 1                GUI 1
TOT 101              TOT 144          [+43]

2 scr                1 scr
1 rub                1 rub
0 ott                0 ott
2 met                0 met
3 are                1 are

```

Scambio simmetrico: scommettendo lo Scudo di Genji potrete riavere lo Scudo tonum.

```

[Sc]-----          [El]-----
Skudo tartaruga      >>> Skodella          # Muud Suud #
-----
IR: 7                IR: 5
GUI 1                GUI 1
TOT 192              TOT 84

0 scr                0 scr
1 rub                1 rub
1 ott                0 ott
3 met                3 met
2 are                1 are

```

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili.  
Entrambi sono facilmente reperibili.

```

*****
* ARMATURE *
*****

```

```

[Ar]-----          [Me]----
Abito di Gaia        >>> Elisir          # Tyfon [2°] #
-----

```

IR: INF (2)	IR: 205
GUI 3000	GUI 1
TOT 96	

0 scr	19 scr
2 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----	
Abito nero	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (0)	IR: 205
GUI 6500	GUI 1
TOT 120	

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Sc]-----	
Akkappatoio	>>> Skudo tartaruga	# Gorgimera #
-----	-----	

IR: 5	IR: 7
GUI 1	GUI 1
TOT 200	TOT 192

0 scr	0 scr
1 rub	1 rub
1 ott	1 ott
3 met	3 met
0 are	2 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili.  
Entrambi sono facilmente reperibili.

[Ar]-----	[Me]----	
Armatura adamantina	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	

IR: INF (0)	IR: 205
GUI 7500	GUI 1
TOT 117	

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]----- Armatura di Genji -----	>>>	[Rn]----- Aeroancora -----	# Glasya Labolas #
IR: 3		IR: 4	
GUI 1		GUI 1	
TOT 183		TOT 128	
1 scr		1 scr	
0 rub		1 rub	
1 ott		0 ott	
0 met		0 met	
1 are		2 are	

Sono due tipi diversi di oggetti e non sono comparabili. L'Armatura di Genji è molto rara, mentre l'Aeroancora si può ottenere in modi più semplici.

[Ar]----- Armatura d'oro -----	>>>	[Me]----- Elisir -----	# Tyfon [2°] #
IR: INF (8)		IR: 205	
GUI 5000		GUI 1	
TOT 92			
1 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
1 ott		2 ott	
6 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]----- Armatura potente -----	>>>	[Ar]----- Armatura potente -----	# Re Behemoth Marrone #
IR: 7		IR: 7	
GUI 1		GUI 1	
TOT 167		TOT 167	[0]
3 scr		3 scr	
1 rub		1 rub	
2 ott		2 ott	
0 met		0 met	
1 are		1 are	

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[Ar]----- Behemaschera -----	>>>	[Ar]----- Sciarpa da neve -----	# Outsider #
IR: 3		IR: 2	
GUI 1		GUI 1	

TOT 191	TOT 238	[+47]
0 scr	1 scr	
1 rub	0 rub	
2 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	1 are	

Scambio vantaggioso: la Sciarpa da neve è migliore della Behemaschera

[Ar]-----	[Ar]-----	
Chocomaschera	>>> Mogumaschera	# Alyman #
-----	-----	
IR: 3	IR: 4	
GUI 1	GUI 1	
TOT 105	TOT 115	[+10]

1 scr	1 scr
1 rub	2 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio vantaggioso: la Mogumaschera è migliore della Chocomaschera.

[Ar]-----	[Me]----	
Completo ninja	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 550	GUI 1	
TOT 81		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----	
Corazza adamantina	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (2)	IR: 205	
GUI 6000	GUI 1	
TOT 109		

0 scr	19 scr
2 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----	
Corazza di mithril	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (4)	IR: 205	
GUI 600	GUI 1	
TOT 75		
2 scr	19 scr	
2 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----	
Cotta di mithril	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (22)	IR: 205	
GUI 1750	GUI 1	
TOT 85		
0 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
21 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Ar]-----	
Cotta Minerva	>>> Vestito regale	# Tomberry #
-----	-----	
IR: 5	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
TOT 176	TOT 142	[-34]
1 scr	1 scr	
2 rub	0 rub	
1 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo il Vestito regale potrete riavere la Cotta Minerva.

[Ar]-----	[Me]----	
Fascia della forza	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 2500	GUI 1	
TOT 98		
0 scr	19 scr	



0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Ar]-----	
Giacca rossa	>>> Giacca rossa	# Chimera di Vector #
-----	-----	
IR: 6	IR: 6	
GUI 1	GUI 1	
TOT 145	TOT 145	[0]
1 scr	1 scr	
1 rub	1 rub	
1 ott	1 ott	
0 met	0 met	
3 are	3 are	

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[Ar]-----	[Me]----	
Giubba di ferro	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 350	GUI 1	
TOT 65		
1 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----	
Giubba di pelle	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 4	IR: 205	
GUI 75	GUI 1	
TOT 47		
4 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----
-----------	----------

Kenpo Gi	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 125		GUI 1	
TOT 57			
1 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	>>>	[Sc]-----	
Maglia di cristallo		Scudo gelum	# Invisibile #
-----		-----	
IR: INF (10)		IR: 7	
GUI 8500		GUI 1	
TOT 121		TOT 100	
1 scr		2 scr	
0 rub		1 rub	
0 ott		0 ott	
9 met		2 met	
0 are		2 are	

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Però lo Scudo gelum è più raro della Maglia di cristallo, che si può sempre comprare.

[Ar]-----	>>>	[Ar]-----	# Lythos di Vector #
Miciomaschera		Chocomaschera	
-----		-----	
IR: 2		IR: 3	
GUI 1		GUI 1	
TOT 98		TOT 105	[+7]
1 scr		1 scr	
1 rub		1 rub	
0 ott		0 ott	
0 met		0 met	
0 are		1 are	

Scambio vantaggioso: la Chocomaschera è migliore della Miciomaschera.

[Ar]-----	>>>	[Ar]-----	# Virginia #
Mogumaschera		Scoiattomaschera	
-----		-----	
IR: 4		IR: 3	
GUI 1		GUI 1	
TOT 115		TOT 163	[+48]
1 scr		1 scr	
2 rub		1 rub	
0 ott		0 ott	
0 met		0 met	

1 are

1 are

Scambio vantaggioso: la Scoiattomaschera è migliore della Mogumaschera.

```
[Ar]----- [Ac]-----
Sciarpa da neve >>> Armilla nemifuga # Yojimbo #
-----
IR: 2 IR: 4
GUI 1 GUI 1
TOT 238
```

1 scr	1 scr
0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
1 are	3 are

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili.

```
[Ar]----- [Ar]-----
Scoiattomaschera >>> Armatura di Genji # Aspidochelon #
-----
IR: 3 IR: 3
GUI 1 GUI 1
TOT 163 TOT 183 [+20]
```

1 scr	1 scr
1 rub	0 rub
0 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio vantaggioso: l'Armatura di Genji è migliore della Scoiattomaschera.

```
[Ar]----- [Ar]-----
Toga magus >>> Toga magus # Uomo della prova #
-----
IR: INF (2) IR: INF (2)
GUI 6500 GUI 6500
TOT 133 TOT 133 [0]
```

1 scr	1 scr
0 rub	0 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
1 are	1 are

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

```
[Ar]----- [Me]----
Veste di cotone >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (1) IR: 205
GUI 100 GUI 1
TOT 53
```

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Me]----	
Veste di seta	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 300	GUI 1	
TOT 69		

1 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ar]-----	[Ar]-----	
Veste illusoria	>>> Giacca rossa	# Chimera di Vector #
-----	-----	
IR: 1	IR: 6	
GUI 1	GUI 1	
TOT 100	TOT 145	[+45]

0 scr	1 scr
0 rub	1 rub
0 ott	1 ott
0 met	0 met
1 are	3 are

Scambio vantaggioso, però la Veste illusoria è unica, mentre esistono metodi più semplici per ottenere la Giacca rossa.

[Ar]-----	[Me]----	
Veste luminosa	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 5500	GUI 1	
TOT 105		

0 scr	19 scr
0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Ar]----- [Me]----
Vestito bianco >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0) IR: 205
GUI 1100 GUI 1
TOT 87

0 scr 19 scr
0 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are

```

Truffa: un'Armatura vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Ar]----- [Ar]-----
Vestito regale >>> Cotta Minerva # Macchina letale #
-----
IR: 2 IR: 5
GUI 1 GUI 1
TOT 142 TOT 176 [+34]

1 scr 1 scr
0 rub 2 rub
0 ott 1 ott
0 met 0 met
1 are 1 are

```

Scambio simmetrico: scommettendo la Cotta Minerva potrete riavere il Vestito regale.

\*\*\*\*\*  
\* ACCESSORI \*  
\*\*\*\*\*

```

[Ac]----- [Me]----
Ali angeliche >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (2) IR: 205
GUI 3150 GUI 1

1 scr 19 scr
1 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are

```

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Ac]----- [Me]----
Amuleto >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (5) IR: 205

```

GUI 2500	GUI 1
0 scr	19 scr
3 rub	21 rub
2 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Amuleto di Molulu	>>> Armilla nemifuga	# Outsider #
-----	-----	
IR: 1	IR: 4	
GUI 1	GUI 1	
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
0 are	3 are	

Truffa: l'Amuleto di Molulu è più utile dell'Armilla nemifuga.

[Ac]-----	[Me]----	
Anello angelico	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (5)	IR: 205	
GUI 4000	GUI 1	
1 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
3 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Anello del ricordo	>>> Anello del ricordo	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 3	IR: 3	
GUI 1	GUI 1	
2 scr	2 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio ininfluyente: il premio è uguale all'oggetto scommesso.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Anello della furia	>>> Sfera glaciale	# Drago mannaro #

```

-----
IR: 2
GUI 1

1 scr
0 rub
0 ott
0 met
1 are

```

```

-----
IR: 2
GUI 1

1 scr
0 rub
0 ott
0 met
1 are

```

Scambio simmetrico: scommettendo la Sfera glaciale potrete riavere l'Anello della furia.

```

[Ac]----- [Me]----
Anello della pace >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----

```

```

IR: INF (2)
GUI 1500

0 scr
0 rub
2 ott
0 met
0 are

```

```

IR: 205
GUI 1

19 scr
21 rub
2 ott
14 met
149 are

```

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```

[Ac]----- [Ac]-----
Anello dell'eroe >>> Bracciale difensivo # Gorgimera #
-----

```

```

IR: INF (5)
GUI 1

4 scr
0 rub
0 ott
0 met
1 are

```

```

IR: 7
GUI 1

1 scr
1 rub
1 ott
3 met
1 are

```

Scambio simmetrico: scommettendo il Bracciale difensivo potrete riavere l'Anello dell'eroe.

```

[Ac]----- [Me]----
Anello difensivo >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----

```

```

IR: INF (2)
GUI 250

1 scr
0 rub
1 ott
0 met
0 are

```

```

IR: 205
GUI 1

19 scr
21 rub
2 ott
14 met
149 are

```

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Me]----	
Anello fatato	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (0)		IR: 205	
GUI 750		GUI 1	
0 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Ac]-----	
Anello funebre	>>>	Armilla nemifuga	# Macchina letale #
-----		-----	
IR: 6		IR: 4	
GUI 1		GUI 1	
1 scr		1 scr	
0 rub		0 rub	
1 ott		0 ott	
4 met		0 met	
0 are		3 are	

Scambio vantaggioso: l'Armilla nemifuga è più utile dell'Anello funebre.

[Ac]-----		[Rn]-----	
Anello maledetto	>>>	Aeroancora	# Muud Suud #
-----		-----	
IR: 5		IR: 4	
GUI 1		GUI 1	
		TOT 128	
0 scr		1 scr	
0 rub		1 rub	
0 ott		0 ott	
4 met		0 met	
1 are		2 are	

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. L'Anello maledetto è un Accessorio dannoso, mentre l'Aeroancora è un ottimo Arnese.

[Ac]-----		[Me]----	
Anello prezioso	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 500		GUI 1	
0 scr		19 scr	
1 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	



0 are

149 are

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ac]----- [Me]----
Anello protettivo >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (0) IR: 205
GUI 2500 GUI 1

0 scr 19 scr
0 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ac]----- [Me]----
Anello Reflex >>> Elisir # Tyfon [2°] #
-----
IR: INF (2) IR: 205
GUI 3000 GUI 1

2 scr 19 scr
0 rub 21 rub
0 ott 2 ott
0 met 14 met
0 are 149 are
```

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ac]----- [Ac]-----
Anima di Thamasa >>> Triostella # Re Behemoth Marrone #
-----
IR: 2 IR: 6
GUI 1 GUI 1

1 scr 1 scr
0 rub 3 rub
1 ott 1 ott
0 met 0 met
0 are 1 are
```

Truffa: l'Anima di Thamasa è molto rara, mentre esistono metodi migliori per avere un Triostella.

```
[Ac]----- [Ac]-----
Armilla nemifuga >>> Corno di drago # Yojimbo #
-----
IR: 4 IR: 7
GUI 1 GUI 1
```

1 scr	1 scr
0 rub	1 rub
0 ott	1 ott
0 met	0 met
3 are	4 are

Truffa: l'Armilla nemifuga è più utile del Corno di drago.

[Ac]-----	[Me]----	
Baffi finti	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 2	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	

1 scr	19 scr
1 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Bracciale del ladro	>>> Guanto del ladro	# Amdusias #
-----	-----	
IR: INF (3)	IR: 4	
GUI 1500	GUI 1	

1 scr	1 scr
2 rub	1 rub
0 ott	0 ott
0 met	0 met
0 are	2 are

Scambio vantaggioso: il Guanto del ladro è più utile del Bracciale del ladro.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Bracciale difensivo	>>> Anello dell'eroe	# Cavalier Demonio #
-----	-----	
IR: 7	IR: INF (5)	
GUI 1	GUI 1	

1 scr	4 scr
1 rub	0 rub
1 ott	0 ott
3 met	0 met
1 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo l'Anello dell'eroe potrete riavere il Bracciale difensivo.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Briglia	>>> Corno di drago	# Tomberry #
-----	-----	
IR: 10	IR: 7	

GUI 1	GUI 1
1 scr	1 scr
1 rub	1 rub
0 ott	1 ott
8 met	0 met
0 are	4 are

Truffa: la Briglia è più utile del Corno di drago.

[Ac]-----	[Me]----	
Cappa bianca	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (4)	IR: 205	
GUI 2500	GUI 1	
1 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
2 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Cintura nera	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 2500	GUI 1	
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
1 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Cintura vitale	>>> Sfera di cristallo	# Drago manaro #
-----	-----	
IR: 2	IR: 5	
GUI 1	GUI 1	
0 scr	1 scr	
1 rub	2 rub	
1 ott	1 ott	
0 met	0 met	
0 are	1 are	

Scambio difficile da valutare poichè entrambi gli Oggetti aumentano del 50% un parametro principale.

[Ac]-----	[Me]----
-----------	----------

Ciondolo stellare	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 250		GUI 1	
1 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Me]----	
Codice morale	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 500		GUI 1	
1 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Ac]-----	
Corno di drago	>>>	Forcina dorata	# Gorgimera #
-----		-----	
IR: 7		IR: 6	
GUI 1		GUI 1	
1 scr		3 scr	
1 rub		0 rub	
1 ott		0 ott	
0 met		0 met	
4 are		3 are	

Scambio simmetrico: scommettendo la Forcina dorata potrete riavere il Corno di drago.

[Ac]-----		[El]-----	
Fascia d'osso	>>>	Maschera di Balac	# Kombattente #
-----		-----	
IR: 2		IR: 2	
GUI 1		GUI 1	
		TOT 124	
1 scr		1 scr	
0 rub		0 rub	
0 ott		0 ott	
0 met		0 met	
1 are		1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo la Maschera di Balac potrete riavere la Fascia d'osso.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Fiocco	>>> Forcina dorata	# Forza oscura #
-----	-----	
IR: 15	IR: 6	
GUI 1	GUI 1	
7 scr	3 scr	
3 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
5 met	0 met	
0 are	3 are	

Truffa: il Fiocco è più utile della Forcina dorata.

[Ac]-----	[Me]----	
Forcina del vento	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 4000	GUI 1	
1 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Forcina dorata	>>> Corno di drago	# Gran Molboro #
-----	-----	
IR: 6	IR: 7	
GUI 1	GUI 1	
3 scr	1 scr	
0 rub	1 rub	
0 ott	1 ott	
0 met	0 met	
3 are	4 are	

Scambio simmetrico: scommettendo il Corno di drago potrete riavere la Forcina dorata.

[Ac]-----	[Me]----	
Gala iper	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (5)	IR: 205	
GUI 4000	GUI 1	
3 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
1 ott	2 ott	

0 met                    14 met  
0 are                    149 are

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ac]----- [Pg]-----  
Guanto del ladro >>> Pugnale # Vasejata #  
-----  
IR: 4                    IR: INF (5)  
GUI 1                    GUI 75  
                          TOT 26  
  
1 scr                    1 scr  
1 rub                    2 rub  
0 ott                    0 ott  
0 met                    0 met  
2 are                    2 are
```

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili.  
Il Guanto del ladro è un Accessorio utile, mentre il Pugnale è una pessima Arma

```
[Ac]----- [Sc]-----  
Guanto di Genji >>> Scudo tonum # Cavalier Demonio #  
-----  
IR: 10                    IR: 8  
GUI 1                    GUI 1  
                          TOT 101  
  
4 scr                    2 scr  
4 rub                    1 rub  
0 ott                    0 ott  
2 met                    2 met  
0 are                    3 are
```

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Il Guanto di Genji è un ottimo Accessorio mentre lo Scudo tonum è un buono Scudo.

```
[Ac]----- [Me]-----  
Guanto di Giga >>> Elisir # Tyfon [2°] #  
-----  
IR: INF (2)                IR: 205  
GUI 2500                    GUI 1  
  
1 scr                    19 scr  
1 rub                    21 rub  
0 ott                    2 ott  
0 met                    14 met  
0 are                    149 are
```

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

```
[Ac]----- [Me]-----  
Guanto di mithril >>> Elisir # Tyfon [2°] #  
-----
```

IR: INF (2)	IR: 205
GUI 350	GUI 1
1 scr	19 scr
1 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Jitte di Heiji	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 1	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	
1 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Manopole	>>> Scudo tonum	# Chimera di Vector #
-----	-----	
IR: 3	IR: 8	
GUI 1	GUI 1	
	TOT 101	
3 scr	2 scr	
0 rub	1 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	2 met	
0 are	3 are	

Sono due tipi diversi di Oggetti e non sono comparabili. Le Manopole sono dei buoni Accessori mentre lo Scudo tonum è un buono Scudo.

[Ac]-----	[Me]----	
Mantello di Zefiro	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (3)	IR: 205	
GUI 3500	GUI 1	
2 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
1 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Me]-----	
Medaglia al valore	>>>	Carta d'identità	# Invisibile #
-----		-----	
IR: 2		IR: 3	
GUI 1		GUI 1	
0 scr		1 scr	
0 rub		0 rub	
0 ott		0 ott	
0 met		0 met	
2 are		2 are	

Scambio vantaggioso solo se volete ottenere qualcosa tramite le "catene".

[Ac]-----		[Me]----	
Occhiali argentei	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (2)		IR: 205	
GUI 250		GUI 1	
0 scr		19 scr	
2 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Me]----	
Occhio di lince	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (1)		IR: 205	
GUI 1500		GUI 1	
1 scr		19 scr	
0 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----		[Me]----	
Orecchino	>>>	Elisir	# Tyfon [2°] #
-----		-----	
IR: INF (5)		IR: 205	
GUI 2500		GUI 1	
3 scr		19 scr	
2 rub		21 rub	
0 ott		2 ott	
0 met		14 met	
0 are		149 are	



Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Orecchino vigile	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (3)	IR: 205	
GUI 3500	GUI 1	
2 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Rosario	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 2000	GUI 1	
1 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Sandali d'Ermete	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (4)	IR: 205	
GUI 3500	GUI 1	
3 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Scarpe agili	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (0)	IR: 205	
GUI 750	GUI 1	
0 scr	19 scr	

0 rub	21 rub
0 ott	2 ott
0 met	14 met
0 are	149 are

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Scarpe miracolose	>>> Sonaglio	# Tyrannosaurus #
-----	-----	
IR: 4	IR: 9	
GUI 1	GUI 1	
0 scr	2 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	1 ott	
3 met	3 met	
1 are	3 are	

Truffa: le Scarpe miracolose sono più utili del Sonaglio.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Sfera di cristallo	>>> Forcina dorata	# Glasya Labolas #
-----	-----	
IR: 5	IR: 6	
GUI 1	GUI 1	
1 scr	3 scr	
2 rub	0 rub	
1 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	3 are	

Scambio vantaggioso: la Forcina dorata è più utile della Sfera di cristallo.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Sfera glaciale	>>> Anello della furia	# Drago mannaro #
-----	-----	
IR: 2	IR: 2	
GUI 1	GUI 1	
1 scr	1 scr	
0 rub	0 rub	
0 ott	0 ott	
0 met	0 met	
1 are	1 are	

Scambio simmetrico: scommettendo l'Anello della furia potrete riavere la Sfera glaciale.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Sonaglio	>>> Uovo nutriente	# Forza oscura #
-----	-----	
IR: 9	IR: 6	
GUI 1	GUI 1	

2 scr	1 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
3 met	3 met
3 are	1 are

Scambio simmetrico: scommettendo l'Uovo nutriente potrete riavere il Sonaglio.

[Ac]-----	[Me]----	
Stivali di drago	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (4)	IR: 205	
GUI 4500	GUI 1	
1 scr	19 scr	
3 rub	21 rub	
0 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Me]----	
Testo del maestro	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: 2	IR: 205	
GUI 1	GUI 1	
0 scr	19 scr	
1 rub	21 rub	
1 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Triostella	>>> Corno di drago	# Chimera di Vector #
-----	-----	
IR: 6	IR: 7	
GUI 1	GUI 1	
1 scr	1 scr	
3 rub	1 rub	
1 ott	1 ott	
0 met	0 met	
1 are	4 are	

Truffa: il Triostella è più utile del Corno di drago.

[Ac]-----	[Ac]-----	
Uovo nutriente	>>> Sonaglio	# Muud Suud #
-----	-----	

IR: 6	IR: 9
GUI 1	GUI 1
1 scr	2 scr
0 rub	0 rub
1 ott	1 ott
3 met	3 met
1 are	3 are

Scambio simmetrico: scommettendo il Sonaglio potrete riavere l'Uovo nutriente.

[Ac]-----	[Me]----	
Vera regale	>>> Elisir	# Tyfon [2°] #
-----	-----	
IR: INF (1)	IR: 205	
GUI 1500	GUI 1	
0 scr	19 scr	
0 rub	21 rub	
1 ott	2 ott	
0 met	14 met	
0 are	149 are	

Truffa: un Accessorio vale molto di più di un Elisir. Se se ne vuole uno, si può sempre rubarlo ad un Orso sbircione o scommettere Medicine di basso valore.

=== SCAMBI ININFLUENTI ===

Scommettendo i seguenti oggetti si otterranno in premio gli oggetti stessi:  
(Es: scommettendo le Nocche focum si potranno vincere le Nocche focum)

Anello del ricordo  
 Armatura potente  
 Dardi fatali  
 Giacca rossa  
 Ichigeki  
 Lama fragacea  
 Nocche focum  
 Spada Emorys  
 Toga magus

=== SCAMBI SIMMETRICI ===

Scommettendo gli oggetti della colonna di sinistra si otterranno in premio quelli della colonna di destra:  
(Es: scommettendo il Gungnir si potrà vincere il Longinus, e viceversa)

Anello della furia	<----->	Sfera glaciale
Anello dell'eroe	<----->	Bracciale difensivo
Apocalisse	<----->	Save the Queen
Coda di scorpione	<----->	Scaccomatto
Corno di drago	<----->	Forcina dorata
Cotta Minerva	<----->	Vestito regale
Fascia d'osso	<----->	Maschera di Balac
Godhand	<----->	Zanmato
Gungnir	<----->	Longinus
Lancia radiosa	<----->	Mutsunokami
Lancia sacra	<----->	Murakumo
Luna pallida	<----->	Zorlin Shape

```

Pennello d'angelo <-----> Verga stellare
Sonaglio          <-----> Uovo nutriente
Scudo di Genji    <-----> Scudo tonum
Scudo focum       <-----> Scudo gelum

```

=== CATENE ===

È possibile creare delle vere e proprie "catene" di premi scommettendo l'oggetto che si è vinto.

Per esempio, uno Shuriken di Fuuma può diventare una Giacca rossa oppure una Coda di fenice può diventare un esemplare di Scarpe miracolose.

Esistono 6 Gruppi che si distinguono a seconda dell'oggetto finale della catena:

- Gruppo "Scudo gelum"
- Gruppo "Scudo di Genji"
- Gruppo "Lancia sacra"
- Gruppo "Giacca rossa"
- Gruppo "Forcina dorata"
- Gruppo "Uovo nutriente"

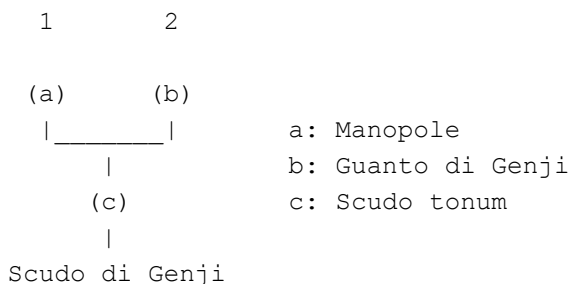
Si può partire da un qualsiasi punto della catena.

Dove le frecce si uniscono vuol dire che, scommettendo uno di quegli oggetti, si otterrà lo stesso premio.

(Es: Scommettendo le Manopole o il Guanto di Genji, si vincerà lo Scudo tonum)

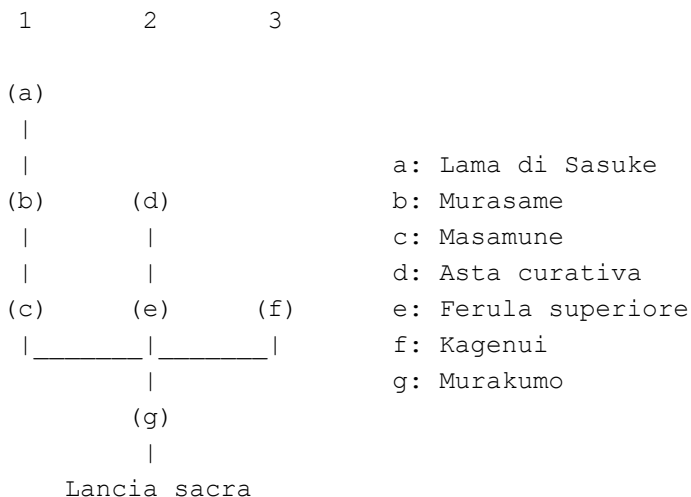
=====

--->>> Gruppo "Scudo di Genji"



=====

--->>> Gruppo "Lancia sacra"



=====

--->>> Gruppo "Scudo gelum"

1 2 3 4

(a)

|  
|

(b)

|  
|

(c) (d) (e) (f)

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|

|  
(g)

|  
(h)

|  
(i)

|  
(l) (m)

|\_\_\_\_\_|

|  
Scudo gelum

- a: Ragnarok
- b: Brando lux
- c: Zantetsuken
- d: Brando gelum
- e: Lama focum
- f: Spada tonum
- g: Organyx
- h: Efferata
- i: Scimitarra
- l: Scudo focum
- m: Maglia di cristallo

----->>> Gruppo "Giacca rossa"

1 2 3 4 5 6

(a) (e)

| |  
| |

(b) (f) (h) (i)

| |\_\_\_\_\_|  
| |

(c) (g) (l) (m)

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|  
| |

(d) (n)

|\_\_\_\_\_|  
|

Giacca rossa

- a: Scudo eroico
- b: Scudo della forza
- c: Corona di rovi
- d: Veste illusoria
- e: Shuriken di Fuuma
- f: Girandola
- g: Sole nascente
- h: Ali del vento
- i: Artigli di drago
- l: Sniper
- m: Tarocchi mortali
- n: Mazza d'osso

----->>> Gruppo "Forcina dorata"

1 2 3 4 5 6 7

(a)

|  
|

(b) (c) (d) (f)

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|  
| |

(e) (g) (i) (m)

|\_\_\_\_\_|\_\_\_\_\_|

- a: Behemaschera
- b: Sciarpa da neve
- c: Anello funebre
- d: Amuleto di Molulu
- e: Armilla nemifuga
- f: Anima di Thamasa
- g: Triostella
- i: Briglia

```

      |                |
    (l)                (n)    (o)
      |_____||_____||
                |
          Forcina dorata

```

```

l: Corno di drago
m: Cintura vitale
n: Sfera di cristallo
o: Fiocco

```

=====  
--->>> Gruppo "Uovo nutriente"

```

I      (a) -- (b) -- (c) -- (d) -- (e) -- (f) -- (g) -|
      |
II     (h) -- (i) -- (l) -- (m) -- (n) -- (o) -|
      |
III    (p) -- (q) -- (r) -- (s) -|
      |
IV     (t) -- (u) -- (v) -|
      |
V      (z) -- (A) -|
      |   Elisir
VI     (B) -- (C) -| - (V) |
      |   |
VII    (D) |   |   |
VIII   | - (F) -|   |
IX     (E) |   |   |
X      |   |   |   (3) |
XI     (G) |   |   |   | - (4) -- Uovo nutriente
XII    | - (I) |   |   | - (1) -- (2) |
XIII   (H) |   |   |   |
XIV    | - (N) -|   |
XV     (L) -- (M) |   |
      |
XVI    (O) |   |   |
XVII   | - (Q) -- (R) |   |
XVIII  (P) |   |   |
XIX    | - (T) -|   |
XX     (S) |   | - (Z) |
      |   Medaglia al valore
XXI    (U) -|

```

```

a: Miciomaschera      h: Cappello rosso      p: Scudo maledetto
b: Chocomaschera     i: Ipnocorona         q: Anello maledetto
c: Mogumaschera      l: Corona regale      r: Aeroancora
d: Scoiattomaschera  m: Elmo di Genji      s: Mantello di Zefiro
e: Armatura di Genji n: Elmo di cristallo
f: Aeroancora        o: Elmo adamantino
g: Mantello di Zefiro

```

```

t: Valiente          z: Cristalda          B: Coda di fenice
u: Stiletto sicario A: Stocco runico     C: Pezzo di Magilite
v: Spezzalame

```

```

D: Punisher          G: Coltello da ladro  O: Scudo Egida
E: Pennello dell'iride H: Bracciale del ladro P: Akkappatoio
F: Ferula Antima     I: Guando del ladro  Q: Skudo tartaruga
                    L: Ultima             R: Skodella
                    M: Gladio            S: Pikka
                    N: Pugnale           T: Buffa del gatto
                    U: Excalipur

```

V: Elisir 1: Carta d'identità  
Z: Medaglia al valore 2: Scarpe miracolose  
3: Megaelisir  
4: Sonaglio

-----

/ ----- \  
- ASTA DI JIDDOOR -  
\ ----- /

[@7AJ]

Una volta ottenuto il Blackjack, finalmente la casa d'aste di Jidoor sarà attiva. Qui sarà possibile ottenere alcuni oggetti offrendo più delle altri compratori. Una volta terminata l'asta, basterà uscire dalla città e rientrarvi per farne cominciare un'altra.

Tuttavia è un'asta solo di facciata poichè:

- a. non è possibile decidere nè le offerte da fare, nè quando farle poichè è tutto già preimpostato nel gioco.
- b. l'ordine in cui saranno fatte le offerte anche dagli altri compratori è sempre lo stesso.
- c. una volta raggiunta l'offerta necessaria, si vincerà automaticamente l'asta.
- d. non è possibile controbattere tutte le offerte.

Nel Mondo in equilibrio gli oggetti messi all'asta sono:

```
=====
```

NOME	OFFERTA
Ali angeliche	10000
Anello angelico	20000
[Esper] Golem	20000
[Esper] Zona Seeker	10000
Chocobo parlante	[no]

```
-----
```

Nel Mondo di rovine gli oggetti messi all'asta sono:

```
=====
```

NOME	OFFERTA
Anello dell'eroe	50000
Mantello di Zefiro	10000
Excalipur	500000 *
[Esper] Golem	20000 *
[Esper] Zona Seeker	10000 *
Aeronave in scala 1/1200	[no]
Kappa robotico	[no]

```
-----
```



\*I due Esper saranno disponibili solo se non li sarà già ottenuti nel Mondo in equilibrio. L'Excalipur sarà disponibile solo dopo aver parlato a Jidoor con l'uomo che dice che "sarà messa all'asta una spada rara".

=== ANALISI DETTAGLIATA DEGLI OGGETTI MESSI ALL'ASTA ===

---

>>> Ali angeliche (10000 Guil)

Le Ali angeliche attivano automaticamente Levitazione sul personaggio che le equipaggia, e quindi servono principalmente ad evitare gli attacchi di elemento Terra. In generale però non sono molti i mostri che possiedono tecniche di questo elemento, perciò le Ali angeliche non sono Accessori urgenti da possedere.

Nel Mondo in equilibrio è possibile trovare solo un esemplare di questo oggetto, nell'armeria del Posto di controllo sul portale, mentre si può rubare solo al Ninja, che si trova nella Grotta al portale sigillato e nel Continente fluttuante. Nel Mondo di rovine invece è normalmente in vendita per 6300 Guil proprio a Jidoor.

GIUDIZIO: non è conveniente spendere così tanti soldi subito per un oggetto non proprio indispensabile e che si potrà ottenere facilmente, ad un prezzo minore, più avanti nel gioco.

---

>>> Anello angelico (20000 Guil)

L'Anello angelico attiva automaticamente Rigene sul personaggio che lo equipaggia, velocizzando così il recupero dei PV persi.

Nel Mondo in equilibrio è possibile trovare solo un esemplare di questo oggetto, nell'armeria del Posto di controllo sul portale, mentre si può rubare solo all'Apocrypha, presente nel Continente fluttuante. Nel Mondo di rovine è in vendita presso Figaro sud, Nikeah e Thamasa per 8000 Guil.

GIUDIZIO: non è conveniente spendere così tanti soldi subito per un oggetto utile ma non proprio indispensabile e che si potrà ottenere facilmente, ad un prezzo minore, più avanti nel gioco.

---

>>> Anello dell'eroe (50000 Guil)

L'Anello dell'eroe aumenta del 25% i danni fisici e magici inflitti ai nemici, quindi è molto utile in fase offensiva.

Nel Mondo in equilibrio è presente un solo esemplare, nella Casupola presso il Collo di drago. Nel Mondo di rovine invece sono presenti ben tre esemplari, Grotte di Figaro sud, nella pancia di Mangiazona e nella Torre di Kefka.

GIUDIZIO: esistono solo quattro esemplari di questo oggetto in tutto il gioco e rimane comunque un buon Accessorio. Da comprare solo se si possiedono molti Guil.

---

>>> Excalipur (500000 Guil)

L'Excalipur è l'Arma con i parametri più bassi del gioco, quindi è inutile equipaggiarla. La sua funzione è solo quella di far affrontare Gilgamesh scommettendola all'Arena.

Se la Spada viene acquistata da un altro compratore non andrà perduta per sempre. Verrà messa all'asta nuovamente e quindi sarà sempre possibile ottenerla.

GIUDIZIO: il prezzo è elevatissimo, ma grazie a questo oggetto è possibile ottenere l'Esper Gilgamesh, quindi è assolutamente da avere, dopo aver guadagnato i Guil necessari.

---

>>> Mantello di Zefiro (10000 Guil)

Il Mantello di Zefiro aumenta del 10% la Destrezza e la Destrezza magica, quindi può essere utile in fase difensiva.

Nel Mondo in equilibrio è presente un solo esemplare, nella Fabbrica Magitek. Nel Mondo di rovine invece è possibile trovarlo nella pancia di Mangiazona, inoltre è in vendita per 7000 Guil a Nikeah.

GIUDIZIO: non è conveniente spendere tanti Guil per un oggetto che si può tranquillamente comprare ad un prezzo minore e nella stesso Mondo in cui viene messo all'asta.

---

>>> [Esper] Golem (20000 Guil)

Questo Esper permette di imparare Egida, Energira e Stop con tassi di crescita abbastanza elevati rispetto agli altri Esper che insegnano le stesse magie, perciò prima si ottiene la Magilite di Golem, meglio è.

Se la Magilite viene acquistata da un altro compratore non andrà perduta per sempre. Verrà messa all'asta nuovamente e quindi sarà sempre possibile ottenerla.

GIUDIZIO: Golem è un buon Esper difensivo con magie rapide da essere imparate. Va ottenuto il più presto possibile.

---

>>> [Esper] Zona Seeker (10000 Guil)

Questo Esper permette di imparare Bozzolo, Osmosi e Puntura con tassi di crescita molto elevati rispetto agli altri Esper che insegnano le stesse magie, perciò prima si ottiene la Magilite di Golem, meglio è.

Se la Magilite viene acquistata da un altro compratore non andrà perduta per sempre. Verrà messa all'asta nuovamente e quindi sarà sempre possibile ottenerla.

GIUDIZIO: Zona Seeker è un buon Esper difensivo con magie rapide da essere imparate. Va ottenuto il più presto possibile.

---

>>> Aeronave in scala 1/1200  
>>> Chocobo parlante  
>>> Kappa robotico

Questi tre oggetti non si possono ottenere in alcun modo. Durante l'asta il padre del bambino alla fine offrirà sempre un milione di Guil e non sarà possibile controbattere questa offerta.

/ ----- \  
- TABELLE RIASSUNTIVE - [07TR]  
\ ----- /

LEGENDA:

For --> Forza  
Vel --> Velocità  
Res --> Resistenza  
Mag --> Magia  
Att --> Attacco  
D.F --> Difesa fisica  
%DF --> Destrezza  
D.M --> Difesa magica  
%DM --> Destrezza magica  
TOT --> Totale

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Tipo e per Nome

\*\*\*\*\*

ARNESI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Aeroancora	0	0	0	0	128	0	0	0	0	128
Autobalestra	0	0	0	0	125	0	0	0	0	125
Flash	0	0	0	0	42	0	0	0	0	42
Indebolente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Motosega	0	0	0	0	252	0	0	0	0	252
Scarica bio	0	0	0	0	20	0	0	0	0	20
Scarica sonora	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Trivella	0	0	0	0	191	0	0	0	0	191

\*\*\*\*\*

ARTIGLI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Artigli di drago	2	0	0	1	188	0	0	0	0	191
Artigli di mithril	0	0	0	0	65	0	0	0	0	65
Artigli tossici	0	0	0	0	95	0	0	0	0	95
Godhand	7	3	7	0	220	0	0	0	0	237
Nocche di metallo	0	0	0	0	55	0	0	0	0	55
Nocche focum	0	0	0	0	122	0	0	0	0	122
Nocche Kaiser	0	0	0	0	83	0	0	0	0	83
Zanne di tigre	3	2	2	3	215	0	0	0	0	225

\*\*\*\*\*

BASTONI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Asta curativa	0	0	0	0	200	0	0	0	0	200
Asta di mithril	0	0	0	2	60	0	0	0	0	62
Ferula Antima	0	0	0	0	120	0	0	0	0	120
Ferula focum	0	0	0	0	79	0	0	0	0	79
Ferula gelum	0	0	0	0	79	0	0	0	0	79
Ferula sacra	0	0	0	0	124	0	0	0	0	124
Ferula superiore	0	0	0	7	168	0	0	0	30	205
Ferula tonum	0	0	0	0	79	0	0	0	0	79
Ferula tossica	0	0	0	0	86	0	0	0	0	86
Punisher	0	0	0	0	111	0	0	0	0	111
Verga stellare	0	0	4	7	180	0	0	0	0	191

\*\*\*\*\*

CARTE \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Carte	0	0	0	0	104	0	0	0	0	104
Dadi	0	0	0	0	???	0	0	0	0	???
Dadi truffaldini	0	0	0	0	???	0	0	0	0	???
Dardi	0	0	0	0	115	0	0	0	0	115
Dardi fatali	0	0	0	0	133	0	0	0	0	133
Scaccomatto	3	4	4	0	215	0	0	0	0	226
Tarocchi mortali	0	0	0	0	187	0	0	0	0	187

\*\*\*\*\*

KATANE \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Ashura	0	0	0	0	57	0	0	0	0	57
Kazekiri	0	0	0	0	101	0	0	0	0	101
Kikuichimonji	0	0	0	0	81	0	0	0	0	81
Kotetsu	0	0	0	0	66	0	0	0	0	66
Masamune	0	0	0	0	162	0	0	0	0	162
Murakumo	0	0	0	0	199	0	0	0	0	199
Murasame	0	0	0	0	110	0	10	0	0	120
Mutsunokami	0	0	0	0	215	0	20	0	0	235
Zanmato	7	0	7	0	245	0	30	0	0	289

\*\*\*\*\*

LAME \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Girandola	0	0	0	0	190	0	0	0	0	190

Shuriken	0	0	0	0	86	0	0	0	0	86
Shuriken di Fuuma	0	0	0	0	132	0	0	0	0	132
Testo d'acqua	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo di fuoco	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo di tuono	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo d'ombra	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo invisibile	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

\*\*\*\*\*

LANCE \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Gungnir	0	0	7	7	240	0	0	0	0	254
Lancia di mithril	0	0	0	0	70	0	0	0	0	70
Lancia dorata	0	0	0	0	139	0	0	0	0	139
Lancia pesante	0	0	0	0	112	0	0	0	0	112
Lancia radiosa	3	2	1	3	227	0	0	0	0	236
Lancia sacra	0	0	0	3	194	0	0	0	0	197
Longinus	7	3	3	0	235	0	0	0	0	248
Partigiana	0	0	0	0	150	0	0	0	0	150
Pikka	0	0	0	0	253	0	0	0	0	253
Tridente	0	0	0	0	93	0	0	0	0	93

\*\*\*\*\*

PENNELLI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Pennello Chocobo	0	0	0	1	60	0	0	0	0	61
Pennello Da Vinci	0	1	0	1	100	0	0	0	0	102
Pennello d'angelo	0	7	0	7	170	0	0	0	0	184
Pennello dell'iride	1	2	1	2	146	0	0	0	0	152
Pennello magico	0	1	1	1	130	0	0	0	0	133

\*\*\*\*\*

PUGNALI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Coltello da ladro	0	3	0	0	88	0	10	0	10	111
Coltello di mithril	0	0	0	0	30	0	0	0	0	30
Gladio	0	0	0	0	204	0	10	0	0	214
Ichigeki	0	0	0	0	190	0	0	0	0	190
Kagenui	0	0	0	0	220	0	0	0	0	220
Kodachi	0	0	0	0	93	0	0	0	0	93
Kunai	0	0	0	0	82	0	0	0	0	82
Lama di Sasuke	0	0	0	0	121	0	0	0	0	121
Luna pallida	7	7	0	0	225	0	50	0	10	299
Mangiauomini	0	0	0	0	146	0	0	0	10	156
Pugnale	0	0	0	0	26	0	0	0	0	26
Pugnale d'aria	0	0	0	0	76	0	0	0	0	76
Sakura	0	0	0	0	112	0	0	0	0	112
Spadino	0	4	0	0	59	0	10	0	0	73

Spezzalame	0	0	0	0	164	0	30	0	0	194
Stiletto sicario	0	3	0	2	106	0	10	0	0	121
Valiente	0	0	0	0	145	0	10	0	0	155
Zorlin Shape	3	7	3	0	220	0	30	0	20	283

\*\*\*\*\*

SPADE \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Aguzzina	0	0	0	0	98	0	0	0	0	98
Apocalisse	7	0	0	7	250	0	20	0	20	304
Bastarda	0	0	0	0	54	0	0	0	0	54
Brando gelum	0	0	0	2	108	0	0	0	0	110
Brando lux	7	7	7	7	255	0	50	0	50	383
Cristalda	0	0	0	0	167	0	0	0	0	167
Efferata	0	0	0	0	125	0	10	0	0	135
Excalibur	2	2	1	1	217	0	20	0	0	243
Excalipur	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Lama focum	0	0	0	2	108	0	0	0	0	110
Lama fragacea	0	0	0	0	117	0	0	0	0	117
Organyx	0	0	0	0	182	0	0	0	0	182
Ragnarok	7	3	7	7	255	0	30	0	30	339
Save the Queen	0	4	3	7	240	0	40	0	40	334
Scimitarra	0	0	0	0	176	0	10	0	0	186
Spada di mithril	0	0	0	0	38	0	0	0	0	38
Spada Emorys	0	0	0	0	121	10	0	0	0	131
Spada runica	0	0	0	0	55	0	10	0	0	65
Spada tonum	0	0	0	2	108	0	0	0	0	110
Stocco runico	0	0	0	7	135	0	0	0	20	162
Ultima	0	0	0	0	???	0	0	0	0	???
Zantetsuken	0	0	0	0	208	0	0	0	0	208

\*\*\*\*\*

SPECIALI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Ali del vento	7	7	1	2	198	0	0	0	0	215
Boomerang	0	0	0	0	102	0	0	0	0	102
Coda di scorpione	4	4	4	4	225	0	0	0	0	241
Hawkeye	0	0	0	0	111	0	0	0	0	111
Lama lunare	0	0	0	0	95	0	0	0	0	95
Mazza d'osso	0	0	0	0	151	0	0	0	0	151
Mazza ferrata	0	0	0	0	109	0	0	0	0	109
Mazza snodata	0	0	0	0	86	0	0	0	0	86
Sniper	0	0	0	0	172	0	0	0	0	172
Sole nascente	0	0	0	0	117	0	0	0	0	117

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE delle Armi per Nome |

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Aeroancora	0	0	0	0	128	0	0	0	0	128
Aguzzina	0	0	0	0	98	0	0	0	0	98
Ali del vento	7	7	1	2	198	0	0	0	0	215
Apocalisse	7	0	0	7	250	0	20	0	20	304
Artigli di drago	2	0	0	1	188	0	0	0	0	191
Artigli di mithril	0	0	0	0	65	0	0	0	0	65
Artigli tossici	0	0	0	0	95	0	0	0	0	95
Ashura	0	0	0	0	57	0	0	0	0	57
Asta curativa	0	0	0	0	200	0	0	0	0	200
Asta di mithril	0	0	0	2	60	0	0	0	0	62
Autobalestra	0	0	0	0	125	0	0	0	0	125
Bastarda	0	0	0	0	54	0	0	0	0	54
Boomerang	0	0	0	0	102	0	0	0	0	102
Brando gelum	0	0	0	2	108	0	0	0	0	110
Brando lux	7	7	7	7	255	0	50	0	50	383
Carte	0	0	0	0	104	0	0	0	0	104
Coda di scorpione	4	4	4	4	225	0	0	0	0	241
Coltello da ladro	0	3	0	0	88	0	10	0	10	111
Coltello di mithril	0	0	0	0	30	0	0	0	0	30
Cristalda	0	0	0	0	167	0	0	0	0	167
Dadi	0	0	0	0	???	0	0	0	0	???
Dadi truffaldini	0	0	0	0	???	0	0	0	0	???
Dardi	0	0	0	0	115	0	0	0	0	115
Dardi fatali	0	0	0	0	133	0	0	0	0	133
Efferata	0	0	0	0	125	0	10	0	0	135
Excalibur	2	2	1	1	217	0	20	0	0	243
Excalipur	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Ferula Antima	0	0	0	0	120	0	0	0	0	120
Ferula focum	0	0	0	0	79	0	0	0	0	79
Ferula gelum	0	0	0	0	79	0	0	0	0	79
Ferula sacra	0	0	0	0	124	0	0	0	0	124
Ferula superiore	0	0	0	7	168	0	0	0	30	205
Ferula tonum	0	0	0	0	79	0	0	0	0	79
Ferula tossica	0	0	0	0	86	0	0	0	0	86
Flash	0	0	0	0	42	0	0	0	0	42
Girandola	0	0	0	0	190	0	0	0	0	190
Gladio	0	0	0	0	204	0	10	0	0	214
Godhand	7	3	7	0	220	0	0	0	0	237
Gungnir	0	0	7	7	240	0	0	0	0	254
Hawkeye	0	0	0	0	111	0	0	0	0	111
Ichigeki	0	0	0	0	190	0	0	0	0	190
Indebolente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kagenui	0	0	0	0	220	0	0	0	0	220
Kazekiri	0	0	0	0	101	0	0	0	0	101
Kikuichimonji	0	0	0	0	81	0	0	0	0	81
Kodachi	0	0	0	0	93	0	0	0	0	93
Kotetsu	0	0	0	0	66	0	0	0	0	66
Kunai	0	0	0	0	82	0	0	0	0	82
Lama di Sasuke	0	0	0	0	121	0	0	0	0	121
Lama focum	0	0	0	2	108	0	0	0	0	110
Lama fragacea	0	0	0	0	117	0	0	0	0	117
Lama lunare	0	0	0	0	95	0	0	0	0	95
Lancia di mithril	0	0	0	0	70	0	0	0	0	70
Lancia dorata	0	0	0	0	139	0	0	0	0	139
Lancia pesante	0	0	0	0	112	0	0	0	0	112
Lancia radiosa	3	2	1	3	227	0	0	0	0	236
Lancia sacra	0	0	0	3	194	0	0	0	0	197
Longinus	7	3	3	0	235	0	0	0	0	248

Luna pallida	7	7	0	0	225	0	50	0	10	299
Mangiauomini	0	0	0	0	146	0	0	0	10	156
Masamune	0	0	0	0	162	0	0	0	0	162
Mazza d'osso	0	0	0	0	151	0	0	0	0	151
Mazza ferrata	0	0	0	0	109	0	0	0	0	109
Mazza snodata	0	0	0	0	86	0	0	0	0	86
Motosega	0	0	0	0	252	0	0	0	0	252
Murakumo	0	0	0	0	199	0	0	0	0	199
Murasame	0	0	0	0	110	0	10	0	0	120
Mutsunokami	0	0	0	0	215	0	20	0	0	235
Nocche di metallo	0	0	0	0	55	0	0	0	0	55
Nocche focum	0	0	0	0	122	0	0	0	0	122
Nocche Kaiser	0	0	0	0	83	0	0	0	0	83
Organyx	0	0	0	0	182	0	0	0	0	182
Partigiana	0	0	0	0	150	0	0	0	0	150
Pennello Chocobo	0	0	0	1	60	0	0	0	0	61
Pennello Da Vinci	0	1	0	1	100	0	0	0	0	102
Pennello d'angelo	0	7	0	7	170	0	0	0	0	184
Pennello dell'iride	1	2	1	2	146	0	0	0	0	152
Pennello magico	0	1	1	1	130	0	0	0	0	133
Pikka	0	0	0	0	253	0	0	0	0	253
Pugnale	0	0	0	0	26	0	0	0	0	26
Pugnale d'aria	0	0	0	0	76	0	0	0	0	76
Punisher	0	0	0	0	111	0	0	0	0	111
Ragnarok	7	3	7	7	255	0	30	0	30	339
Sakura	0	0	0	0	112	0	0	0	0	112
Save the Queen	0	4	3	7	240	0	40	0	40	334
Scaccomatto	3	4	4	0	215	0	0	0	0	226
Scarica bio	0	0	0	0	20	0	0	0	0	20
Scarica sonora	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Scimitarra	0	0	0	0	176	0	10	0	0	186
Shuriken	0	0	0	0	86	0	0	0	0	86
Shuriken di Fuuma	0	0	0	0	132	0	0	0	0	132
Sniper	0	0	0	0	172	0	0	0	0	172
Sole nascente	0	0	0	0	117	0	0	0	0	117
Spada di mithril	0	0	0	0	38	0	0	0	0	38
Spada Emorys	0	0	0	0	121	10	0	0	0	131
Spada runica	0	0	0	0	55	0	10	0	0	65
Spada tonum	0	0	0	2	108	0	0	0	0	110
Spadino	0	4	0	0	59	0	10	0	0	73
Spezzalame	0	0	0	0	164	0	30	0	0	194
Stiletto sicario	0	3	0	2	106	0	10	0	0	121
Stocco runico	0	0	0	7	135	0	0	0	20	162
Tarocchi mortali	0	0	0	0	187	0	0	0	0	187
Testo d'acqua	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo di fuoco	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo di tuono	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo d'ombra	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo invisibile	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tridente	0	0	0	0	93	0	0	0	0	93
Trivella	0	0	0	0	191	0	0	0	0	191
Ultima	0	0	0	0	???	0	0	0	0	???
Valiente	0	0	0	0	145	0	10	0	0	155
Verga stellare	0	0	4	7	180	0	0	0	0	191
Zanmato	7	0	7	0	245	0	30	0	0	289
Zanne di tigre	3	2	2	3	215	0	0	0	0	225
Zantetsuken	0	0	0	0	208	0	0	0	0	208
Zorlin Shape	3	7	3	0	220	0	30	0	20	283

---



-----  
TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Tipo e per Totale

\*\*\*\*\*

ARNESI \*

NOME	TOT	Att	For	Vel	Res	Mag	D.F	%DF	D.M	%DM
Motosega	252	252	0	0	0	0	0	0	0	0
Trivella	191	191	0	0	0	0	0	0	0	0
Aeroancora	128	128	0	0	0	0	0	0	0	0
Autobalestra	125	125	0	0	0	0	0	0	0	0
Flash	42	42	0	0	0	0	0	0	0	0
Scarica bio	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0
Indebolente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Scarica sonora	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

\*\*\*\*\*

ARTIGLI \*

NOME	TOT	Att	For	Vel	Res	Mag	D.F	%DF	D.M	%DM
Godhand	237	220	7	3	7	0	0	0	0	0
Zanne di tigre	225	215	3	2	2	3	0	0	0	0
Artigli di drago	191	188	2	0	0	1	0	0	0	0
Nocche focum	122	122	0	0	0	0	0	0	0	0
Artigli tossici	95	95	0	0	0	0	0	0	0	0
Nocche Kaiser	83	83	0	0	0	0	0	0	0	0
Artigli di mithril	65	65	0	0	0	0	0	0	0	0
Nocche di metallo	55	55	0	0	0	0	0	0	0	0

\*\*\*\*\*

BASTONI \*

NOME	TOT	Att	For	Vel	Res	Mag	D.F	%DF	D.M	%DM
Ferula superiore	205	168	0	0	0	7	0	0	0	30
Asta curativa	200	200	0	0	0	0	0	0	0	0
Verga stellare	191	180	0	0	4	7	0	0	0	0
Ferula sacra	124	124	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula Antima	120	120	0	0	0	0	0	0	0	0
Punisher	111	111	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula tossica	86	86	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula focum	79	79	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula gelum	79	79	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula tonum	79	79	0	0	0	0	0	0	0	0
Asta di mithril	62	60	0	0	0	2	0	0	0	0

\*\*\*\*\*

CARTE \*





Brando gelum	110	108	0	0	0	2	0	0	0	0
Lama focum	110	108	0	0	0	2	0	0	0	0
Spada tonum	110	108	0	0	0	2	0	0	0	0
Aguzzina	98	98	0	0	0	0	0	0	0	0
Spada runica	65	55	0	0	0	0	0	10	0	0
Bastarda	54	54	0	0	0	0	0	0	0	0
Spada di mithril	38	38	0	0	0	0	0	0	0	0
Excalipur	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Ultima	???	???	0	0	0	0	0	0	0	0

\*\*\*\*\*

SPECIALI \*

NOME	TOT	Att	For	Vel	Res	Mag	D.F	%DF	D.M	%DM
Coda di scorpione	241	225	4	4	4	4	0	0	0	0
Ali del vento	215	198	7	7	1	2	0	0	0	0
Sniper	172	172	0	0	0	0	0	0	0	0
Mazza d'osso	151	151	0	0	0	0	0	0	0	0
Sole nascente	117	117	0	0	0	0	0	0	0	0
Hawkeye	111	111	0	0	0	0	0	0	0	0
Mazza ferrata	109	109	0	0	0	0	0	0	0	0
Boomerang	102	102	0	0	0	0	0	0	0	0
Lama lunare	95	95	0	0	0	0	0	0	0	0
Mazza snodata	86	86	0	0	0	0	0	0	0	0

TABELLA RIASSUNTIVA GENERALE delle Armi per Totale |

NOME	TOT	Att	For	Vel	Res	Mag	D.F	%DF	D.M	%DM
Brando lux	383	255	7	7	7	7	0	50	0	50
Ragnarok	339	255	7	3	7	7	0	30	0	30
Save the Queen	334	240	0	4	3	7	0	40	0	40
Apocalisse	304	250	7	0	0	7	0	20	0	20
Luna pallida	299	225	7	7	0	0	0	50	0	10
Zanmato	289	245	7	0	7	0	0	30	0	0
Zorlin Shape	283	220	3	7	3	0	0	30	0	20
Gungnir	254	240	0	0	7	7	0	0	0	0
Pikka	253	253	0	0	0	0	0	0	0	0
Motosega	252	252	0	0	0	0	0	0	0	0
Longinus	248	235	7	3	3	0	0	0	0	0
Excalibur	243	217	2	2	1	1	0	20	0	0
Coda di scorpione	241	225	4	4	4	4	0	0	0	0
Godhand	237	220	7	3	7	0	0	0	0	0
Lancia radiosa	236	227	3	2	1	3	0	0	0	0
Mutsunokami	235	215	0	0	0	0	0	20	0	0
Scaccomatto	226	215	3	4	4	0	0	0	0	0
Zanne di tigre	225	215	3	2	2	3	0	0	0	0
Kagenui	220	220	0	0	0	0	0	0	0	0
Ali del vento	215	198	7	7	1	2	0	0	0	0
Gladio	214	204	0	0	0	0	0	10	0	0
Zantetsuken	208	208	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula superiore	205	168	0	0	0	7	0	0	0	30



Nocche Kaiser	83	83	0	0	0	0	0	0	0	0
Kunai	82	82	0	0	0	0	0	0	0	0
Kikuichimonji	81	81	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula focum	79	79	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula gelum	79	79	0	0	0	0	0	0	0	0
Ferula tonum	79	79	0	0	0	0	0	0	0	0
Pugnale d'aria	76	76	0	0	0	0	0	0	0	0
Spadino	73	59	0	4	0	0	0	10	0	0
Lancia di mithril	70	70	0	0	0	0	0	0	0	0
Kotetsu	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
Artigli di mithril	65	65	0	0	0	0	0	0	0	0
Spada runica	65	55	0	0	0	0	0	10	0	0
Asta di mithril	62	60	0	0	0	2	0	0	0	0
Pennello Chocobo	61	60	0	0	0	1	0	0	0	0
Ashura	57	57	0	0	0	0	0	0	0	0
Nocche di metallo	55	55	0	0	0	0	0	0	0	0
Bastarda	54	54	0	0	0	0	0	0	0	0
Flash	42	42	0	0	0	0	0	0	0	0
Spada di mithril	38	38	0	0	0	0	0	0	0	0
Coltello di mithril	30	30	0	0	0	0	0	0	0	0
Scarica bio	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0
Pugnale	26	26	0	0	0	0	0	0	0	0
Excalipur	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Indebolente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Scarica sonora	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo d'acqua	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo di fuoco	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo di tuono	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo d'ombra	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Testo invisibile	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dadi	???	???	0	0	0	0	0	0	0	0
Dadi truffaldini	???	???	0	0	0	0	0	0	0	0
Ultima	???	???	0	0	0	0	0	0	0	0

-----

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Tipo e per Nome |

-----

\*\*\*\*\*

ELMI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Bandana	0	0	0	0	0	16	0	10	0	26
Basco	0	0	0	3	0	21	0	21	0	45
Berretto di pelle	0	0	0	0	0	11	0	7	0	18
Berretto verde	0	0	0	0	0	19	10	13	0	42
Buffa del gatto	0	2	0	4	0	33	10	33	10	92
Cappello piumato	0	0	0	0	0	14	0	9	0	23
Cappello rosso	4	3	2	0	0	24	0	17	0	50
Cappuccio nero	0	0	0	0	0	26	0	17	0	43
Cerchietto	2	1	3	4	0	25	0	19	0	54
Corona di rovi	0	0	0	0	0	38	0	0	0	38
Corona regale	1	1	1	1	0	28	0	23	0	55
Elmo adamantino	0	0	0	0	0	27	0	18	0	45
Elmo di cristallo	0	0	0	0	0	29	0	19	0	48
Elmo di ferro	0	0	0	0	0	18	0	12	0	30

Elmo di Genji	0	0	0	0	0	36	0	38	0	74
Elmo di mithril	0	0	0	0	0	20	0	13	0	33
Elmo d'oro	0	0	0	0	0	22	0	15	0	37
Fascia per capelli	0	0	0	0	0	12	0	8	0	20
Fascia torta	3	1	2	0	0	16	0	10	0	32
Ipnocorona	0	2	0	4	0	23	0	23	0	52
Magicappello	0	0	0	5	0	15	0	16	0	36
Maschera di Balac	6	6	6	6	0	40	10	40	10	124
Maschera di tigre	3	2	1	0	0	21	0	13	0	40
Mitra del saggio	0	0	0	0	0	19	0	21	10	50
Skodella	0	0	0	0	0	42	0	42	0	84
Tiara	0	0	0	2	0	22	0	20	0	44
Velo misterioso	0	1	0	3	0	24	0	25	10	63
Velo solenne	0	0	0	0	0	32	0	31	0	63

\*\*\*\*\*

SCUDI \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Scudo adamantino	0	0	0	0	0	40	10	27	0	77
Scudo della forza	0	0	0	0	0	0	0	70	50	120
Scudo di cristallo	0	0	0	0	0	50	10	34	0	94
Scudo di Genji	0	0	0	0	0	54	20	50	20	144
Scudo di mithril	0	0	0	0	0	27	10	18	0	55
Scudo d'oro	0	0	0	0	0	34	10	23	0	67
Scudo Egida	0	0	0	0	0	46	20	52	40	158
Scudo eroico	0	0	0	0	0	59	40	59	40	198
Scudo focum	0	0	0	0	0	41	20	28	10	99
Scudo gelum	0	0	0	0	0	42	20	28	10	100
Scudo maledetto	-7	-7	-7	-7	0	0	0	0	0	-28
Scudo pesante	0	0	0	0	0	22	10	14	0	46
Scudo tondo	0	0	0	0	0	16	10	10	0	36
Scudo tonum	0	0	0	0	0	43	20	28	10	101
Skudo tartaruga	0	0	0	0	0	66	30	66	30	192

\*\*\*\*\*

ARMATURE \*

NOME	For	Vel	Res	Mag	Att	D.F	%DF	D.M	%DM	TOT
Abito di Gaia	0	0	0	0	0	53	0	43	0	96
Abito nero	0	6	0	0	0	68	0	46	0	120
Akkappatoio	0	0	0	0	0	100	0	100	0	200
Armatura adamantina	0	0	0	0	0	70	0	47	0	117
Armatura di Genji	5	3	2	3	0	90	0	80	0	183
Armatura d'oro	0	0	0	0	0	55	0	37	0	92
Armatura potente	0	0	0	0	0	69	0	68	30	167
Behemaschera	6	6	6	6	0	94	0	73	0	191
Chocomaschera	3	6	2	0	0	56	0	38	0	105
Completo ninja	0	2	0	0	0	47	0	32	0	81
Corazza adamantina	0	0	0	0	0	65	0	44	0	109
Corazza di mithril	0	0	0	0	0	45	0	30	0	75
Cotta di mithril	0	0	0	0	0	51	0	34	0	85
Cotta Minerva	1	2	1	4	0	88	0	70	10	176
Fascia della forza	5	1	5	0	0	52	0	35	0	98

Giacca rossa	5	2	4	1	0	78	0	55	0	145
Giubba di ferro	0	-2	0	0	0	40	0	27	0	65
Giubba di pelle	0	0	0	0	0	28	0	19	0	47
Kenpo Gi	0	0	0	0	0	34	0	23	0	57
Maglia di cristallo	0	0	0	0	0	72	0	49	0	121
Miciomaschera	2	2	2	2	0	54	0	36	0	98
Mogumaschera	0	0	0	5	0	58	0	52	0	115
Sciarpa da neve	0	0	0	0	0	128	10	90	10	238
Scoiattomaschera	0	7	0	3	0	86	0	67	0	163
Toga magus	0	0	0	5	0	68	0	50	10	133
Veste di cotone	0	0	0	0	0	32	0	21	0	53
Veste di seta	0	0	0	1	0	39	0	29	0	69
Veste illusoria	0	6	0	0	0	48	0	36	10	100
Veste luminosa	0	0	0	2	0	60	0	43	0	105
Vestito bianco	0	0	0	5	0	47	0	35	0	87
Vestito regale	1	2	2	3	0	70	0	64	0	142

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Tipo e per Totale

\*\*\*\*\*

ELMI \*

NOME	TOT	D.F	D.M	%DF	%DM	For	Vel	Res	Mag	Att
Maschera di Balac	124	40	40	10	10	6	6	6	6	0
Buffa del gatto	92	33	33	10	10	0	2	0	4	0
Skodella	84	42	42	0	0	0	0	0	0	0
Elmo di Genji	74	36	38	0	0	0	0	0	0	0
Velo misterioso	63	24	25	0	10	0	1	0	3	0
Velo solenne	63	32	31	0	0	0	0	0	0	0
Corona regale	55	28	23	0	0	1	1	1	1	0
Cerchietto	54	25	19	0	0	2	1	3	4	0
Ipnocorona	52	23	23	0	0	0	2	0	4	0
Cappello rosso	50	24	17	0	0	4	3	2	0	0
Mitra del saggio	50	19	21	0	10	0	0	0	0	0
Elmo di cristallo	48	29	19	0	0	0	0	0	0	0
Elmo adamantino	45	27	18	0	0	0	0	0	0	0
Basco	45	21	21	0	0	0	0	0	3	0
Tiara	44	22	20	0	0	0	0	0	2	0
Cappuccio nero	43	26	17	0	0	0	0	0	0	0
Berretto verde	42	19	13	10	0	0	0	0	0	0
Maschera di tigre	40	21	13	0	0	3	2	1	0	0
Corona di rovi	38	38	0	0	0	0	0	0	0	0
Elmo d'oro	37	22	15	0	0	0	0	0	0	0
Magicappello	36	15	16	0	0	0	0	0	5	0
Elmo di mithril	33	20	13	0	0	0	0	0	0	0
Fascia torta	32	16	10	0	0	3	1	2	0	0
Elmo di ferro	30	18	12	0	0	0	0	0	0	0
Bandana	26	16	10	0	0	0	0	0	0	0
Cappello piumato	23	14	9	0	0	0	0	0	0	0
Fascia per capelli	20	12	8	0	0	0	0	0	0	0
Berretto di pelle	18	11	7	0	0	0	0	0	0	0

\*\*\*\*\*



## SCUDI \*

NOME	TOT	D.F	D.M	%DF	%DM	For	Vel	Res	Mag	Att
Scudo eroico	198	59	59	40	40	0	0	0	0	0
Skudo tartaruga	192	66	66	30	30	0	0	0	0	0
Scudo Egida	158	46	52	20	40	0	0	0	0	0
Scudo di Genji	144	54	50	20	20	0	0	0	0	0
Scudo della forza	120	0	70	0	50	0	0	0	0	0
Scudo tonum	101	43	28	20	10	0	0	0	0	0
Scudo gelum	100	42	28	20	10	0	0	0	0	0
Scudo focum	99	41	28	20	10	0	0	0	0	0
Scudo di cristallo	94	50	34	10	0	0	0	0	0	0
Scudo adamantino	77	40	27	10	0	0	0	0	0	0
Scudo d'oro	67	34	23	10	0	0	0	0	0	0
Scudo di mithril	55	27	18	10	0	0	0	0	0	0
Scudo pesante	46	22	14	10	0	0	0	0	0	0
Scudo tondo	36	16	10	10	0	0	0	0	0	0
Scudo maledetto	-28	0	0	0	0	-7	-7	-7	-7	0

\*\*\*\*\*

## ARMATURE \*

NOME	TOT	D.F	D.M	%DF	%DM	For	Vel	Res	Mag	Att
Sciarpa da neve	238	128	90	10	10	0	0	0	0	0
Akkappatoio	200	100	100	0	0	0	0	0	0	0
Behemaschera	191	94	73	0	0	6	6	6	6	0
Armatura di Genji	183	90	80	0	0	5	3	2	3	0
Cotta Minerva	176	88	70	0	10	1	2	1	4	0
Armatura potente	167	69	68	0	30	0	0	0	0	0
Scoiattomaschera	163	86	67	0	0	0	7	0	3	0
Giacca rossa	145	78	55	0	0	5	2	4	1	0
Vestito regale	142	70	64	0	0	1	2	2	3	0
Toga magus	133	68	50	0	10	0	0	0	5	0
Maglia di cristallo	121	72	49	0	0	0	0	0	0	0
Abito nero	120	68	46	0	0	0	6	0	0	0
Armatura adamantina	117	70	47	0	0	0	0	0	0	0
Mogumaschera	115	58	52	0	0	0	0	0	5	0
Corazza adamantina	109	65	44	0	0	0	0	0	0	0
Chocomaschera	105	56	38	0	0	3	6	2	0	0
Veste luminosa	105	60	43	0	0	0	0	0	2	0
Veste illusoria	100	48	36	0	10	0	6	0	0	0
Fascia della forza	98	52	35	0	0	5	1	5	0	0
Miciomaschera	98	54	36	0	0	2	2	2	2	0
Abito di Gaia	96	53	43	0	0	0	0	0	0	0
Armatura d'oro	92	55	37	0	0	0	0	0	0	0
Vestito bianco	87	47	35	0	0	0	0	0	5	0
Cotta di mithril	85	51	34	0	0	0	0	0	0	0
Completo ninja	81	47	32	0	0	0	2	0	0	0
Corazza di mithril	75	45	30	0	0	0	0	0	0	0
Veste di seta	69	39	29	0	0	0	0	0	1	0
Giubba di ferro	65	40	27	0	0	0	-2	0	0	0
Kenpo Gi	57	34	23	0	0	0	0	0	0	0
Veste di cotone	53	32	21	0	0	0	0	0	0	0
Giubba di pelle	47	28	19	0	0	0	0	0	0	0

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA delle Medicine per Nome

NOME	EFFETTO
Acqua santa	Cura lo status Zombie
Ago dorato	Cura lo status Pietra
Antidoto	Cura lo status Veleno
Carne essiccata	Recupera 150 PV; serve per ottenere Gau
Carta d'identità	Cambia il nome di un personaggio
Ciliegia verde	Cura lo status Kappa
Coda di fenice	Resuscita un alleato
Collirio	Cura lo status Cecità
Elisir	Ricarica al 100% PV e PM
Etere	Recupera 50 PM
Extraetere	Ricarica al 100% i PM
Extrapozione	Ricarica al 100% i PV
Fumo dell'eco	Cura lo status Mutismo
Grandetere	Recupera 150 PM
Granpozione	Recupera 250 PV
Lacrimogeno	Permette al gruppo di scappare dalla battaglia
Megaelisir	Ricarica al 100% PV e PM tutto il gruppo
Pallapazza	Danneggia tutti i nemici
Panacea	Cura tutti gli status tranne lo status Zombie
Pezzo di Magilite	Evoca un Esper a caso
Pozione	Recupera 50 PV
Pietra TeleMoto	Permette di scappare dalle battaglie e dai dungeon
Sacco a pelo	Ricarica al 100% PV e PM
Tenda	Ricarica al 100% PV e PM tutto il gruppo

-----  
TABELLA RIASSUNTIVA delle Reliquie per Nome

NOME	EFFETTO
Ali angeliche	lancia Levitazione
Amuleto	protegge dagli status Veleno, Cecità e Zombie
Amuleto di Molulu	elimina gli incontri casuali con i nemici
Anello angelico	lancia Rigene
Anello del ricordo	protegge dagli status Zombie, Pietra e Morte
Anello della furia	Umaro lancia uno dei suoi alleati contro un nemico
Anello della pace	protegge dagli status Furia e Caos
Anello dell'eroe	aumenta il danno fisico e magico causato ai nemici
Anello difensivo	lancia Bozzolo automaticamente se i PV sono pochi
Anello fatato	protegge dagli status Veleno e Cecità
Anello funebre	il personaggio diventa un Non-morto
Anello maledetto	causa status Rovina
Anello prezioso	protegge dagli status Cecità e Pietra
Anello protettivo	lancia Egida
Anello Reflex	lancia Reflex
Anima di Thamasa	cambia "Magia" in "Bimagia"
Armilla nemifuga	dimezza gli incontri casuali con i nemici
Baffi finti	cambia "Pittura" in "Controlla"
Bracciale del ladro	aumenta la probabilità di rubare ai nemici
Bracciale difensivo	lancia Egida e Bozzolo

Briglia	protegge dagli status Zombie, Pietra e Morte
Cappa bianca	protegge dagli status Kappa e Mutismo
Cintura nera	se si viene attaccati, il personaggio contrattacca
Cintura vitale	aumenta i PV del 50%
Ciondolo stellare	protegge dallo status Veleno
Codice morale	il personaggio protegge gli alleati con pochi PV
Corno di drago	utilizza il comando "Salto" in continuazione
Fascia d'osso	aumenta i parametri di Umaro
Fiocco	protegge da qualsiasi status negativo
Forcina del vento	aumenta la possibilità di "Attacchi preventivi"
Forcina dorata	ogni attacco magico consuma la metà dei PM richiesti
Gala iper	aumenta la Forza del 50%
Guanto del ladro	cambia "Ruba" in "Scippo"
Guanto di Genji	permette di equipaggiare due armi
Guanto di Giga	aumenta il danno causato in battaglia
Guanto di mithril	lancia Egida quando i PV sono pochi
Jitte di Heiji	cambia "Slot" in "Elemosina"
Manopole	permette di utilizzare un'arma con due mani
Mantello di Zefir	evita gli attacchi fisici più facilmente
Medaglia al valore	permette al personaggio di equipaggiare alcuni oggetti
Occhiali argentei	protegge dallo status Cecità
Occhio di lince	ogni attacco fisico andrà sempre a segno
Orecchino	aumenta il danno magico
Orecchino vigile	previene gli attacchi alle spalle o su due fronti
Rosario	consente di evitare gli attacchi nemici qualche volta
Sandali d'Ermete	lancia Andante
Scarpe agili	il gruppo cammina più velocemente
Scarpe miracolose	lancia Rigene, Andante, Egida e Bozzolo
Sfera di cristallo	aumenta i PM del 50%
Sfera glaciale	Umaro lancia un attacco magico di elemento Gelo
Sonaglio	recupera PV mentre si cammina
Stivali di drago	cambia "Attacca" in "Salto"
Testo del maestro	permette di attaccare quattro volte per turno
Triostella	ogni attacco magico consuma solo 1 PM
Uovo nutriente	raddoppia l'esperienza ricevuta in battaglia
Vera regale	lancia Egida e Bozzolo

/ ----- \  
- ELEMENTI -  
\ ----- /

[@7EM]

Queste tabelle elencano le Protezioni che possono dimezzare, assorbire, annullare o risultare deboli contro attacchi elementali:

Dimezzano -----: il danno subito viene dimezzato  
Assorbono -----: il danno subito viene convertito in PV guadagnati dal personaggio  
Neutralizzano -: il danno subito è nullo  
Vulnerabili ---: il danno subito viene raddoppiato

=====

FUOCO

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Buffa del gatto	Scudo della forza	Armatura potente
	Maschera di Balac	Scudo tonum	Sciarpa da neve

ASSORBONO:	Anello della furia	Scudo eroico	---
		Scudo focum	
NEUTRALIZZANO:	Sfera glaciale	Scudo gelum	Cotta Minerva Giacca rossa
VULNERABILI:	---	Scudo maledetto	---

=====

GELO

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Buffa del gatto Maschera di Balac	Scudo della forza Scudo tonum	Armatura potente
ASSORBONO:	Sfera glaciale	Scudo eroico Scudo gelum	Sciarpa da neve
NEUTRALIZZANO:	---	Scudo focum	Cotta Minerva
VULNERABILI:	---	Scudo maledetto	---

=====

FULMINE

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Buffa del gatto Maschera di Balac	Scudo della forza	Armatura potente
ASSORBONO:	---	Scudo eroico Scudo tonum	---
NEUTRALIZZANO:	Anello della furia	---	Cotta Minerva
VULNERABILI:	---	Scudo maledetto	---

=====

TERRA

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Buffa del gatto Maschera di Balac	Scudo della forza	Armatura potente Cotta Minerva
ASSORBONO:	---	---	Abito di Gaia
NEUTRALIZZANO:	---	Scudo eroico	---
VULNERABILI:	---	Scudo maledetto	---

=====

ACQUA

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
--	-------	--------	-----------

DIMEZZANO:	Maschera di Balac	Scudo della forza	Cotta Minerva
ASSORBONO:	Skodella	Skudo tartaruga	Akkappatoio
NEUTRALIZZANO:	---	Scudo eroico	---
VULNERABILI:	---	Scudo focum Scudo maledetto	---

=====

VENTO

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Buffa del gatto Maschera di Balac	Scudo della forza	Armatura potente
ASSORBONO:	---	---	---
NEUTRALIZZANO:	---	Scudo eroico Scudo tonum	Cotta Minerva
VULNERABILI:	---	Scudo gelum	---

=====

VELENO

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Maschera di Balac	---	Cotta Minerva
ASSORBONO:	---	---	---
NEUTRALIZZANO:	---	Scudo eroico	Chocomaschera Miciomaschera Mogumaschera
VULNERABILI:	---	Scudo maledetto	---

=====

SACRO

=====

	ELMI:	SCUDI:	ARMATURE:
DIMEZZANO:	Buffa del gatto Maschera di Balac	---	Cotta Minerva
ASSORBONO:	---	Scudo eroico	---
NEUTRALIZZANO:	---	---	---
VULNERABILI:	---	---	---

=====

NESSUN ELEMENTO





Akkappatoio	-	-	-	-	A	-	-	-
Armatura adamantina	-	-	-	-	-	-	-	-
Armatura di Genji	-	-	-	-	-	-	-	-
Armatura d'oro	-	-	-	-	-	-	-	-
Armatura potente	D	D	D	D	-	D	-	-
Behemaschera	-	-	-	-	-	-	-	-
Chocomaschera	-	-	-	-	-	-	N	-
Completo ninja	-	-	-	-	-	-	-	-
Corazza adamantina	-	-	-	-	-	-	-	-
Corazza di mithril	-	-	-	-	-	-	-	-
Cotta di mithril	-	-	-	-	-	-	-	-
Cotta Minerva	N	N	N	D	D	N	D	D
Fascia della forza	-	-	-	-	-	-	-	-
Giacca rossa	N	-	-	-	-	-	-	-
Giubba di ferro	-	-	-	-	-	-	-	-
Giubba di pelle	-	-	-	-	-	-	-	-
Kenpo Gi	-	-	-	-	-	-	-	-
Maglia di cristallo	-	-	-	-	-	-	-	-
Miciomaschera	-	-	-	-	-	-	N	-
Mogumaschera	-	-	-	-	-	-	N	-
Sciarpa da neve	D	A	-	-	-	-	-	-
Scoiattomaschera	-	-	-	-	-	-	-	-
Toga magus	-	-	-	-	-	-	-	-
Veste di cotone	-	-	-	-	-	-	-	-
Veste di seta	-	-	-	-	-	-	-	-
Veste illusoria	-	-	-	-	-	-	-	-
Veste luminosa	-	-	-	-	-	-	-	-
Vestito bianco	-	-	-	-	-	-	-	-
Vestito regale	-	-	-	-	-	-	-	-

/ ----- \  
- CARATTERISTICHE -  
\ ----- /

[@7CA]

Le varie Armi possono possedere tre CARATTERISTICHE

- Bushido, che consentono a Cyan di utilizzare le proprie tecniche di samurai
- Rune, che consentono a Celes di assorbire le magie
- Due mani, che possono essere equipaggiate su entrambe le mani attraverso l'Accessorio Manopole.

#### BUSHIDO

Aguzzina	Kazekiri	Save the Queen
Apocalisse	Kikuichimonji	Scimitarra
Ashura	Kotetsu	Spada di mithril
Bastarda	Lama focum	Spada Emorys
Brando gelum	Lama fragacea	Spada runica
Brando lux	Masamune	Spada tonum
Cristalda	Murakumo	Spezzalame
Efferata	Murasame	Stocco runico
Excalibur	Mutsunokami	Zanmato
Excalipur	Organyx	Zantetsuken
Gladio	Ragnarok	

#### RUNE

Aguzzina	Kotetsu	Pugnale
Apocalisse	Kunai	Pugnale d'aria
Ashura	Lama di Sasuke	Ragnarok



Bastarda	Lama focum	Sakura
Brando gelum	Lama fragacea	Save the Queen
Brando lux	Lancia di mithril	Scimitarra
Coltello da ladro	Lancia dorata	Spada di mithril
Coltello di mithril	Lancia pesante	Spada Emorys
Cristalda	Lancia radiosa	Spada runica
Efferata	Lancia sacra	Spada tonum
Excalibur	Longinus	Spadino
Excalipur	Luna pallida	Spezzalame
Ferula superiore	Mangiauomini	Stiletto sicario
Gladio	Masamune	Stocco runico
Gungnir	Murakumo	Tridente
Ichigeki	Murasame	Valiente
Kagenui	Mutsunokami	Zanmato
Kazekiri	Organyx	Zantetsuken
Kikuichimonji	Partigiana	Zorlin Shape
Kodachi	Pikka	

DUE MANI

Aguzzina	Kazekiri	Pennello Da Vinci
Apocalisse	Kikuichimonji	Pennello d'angelo
Ashura	Kodachi	Pennello dell'iride
Asta curativa	Kotetsu	Pennello magico
Asta di mithril	Kunai	Pikka
Bastarda	Lama di Sasuke	Pugnale
Brando gelum	Lama focum	Pugnale d'aria
Brando lux	Lama fragacea	Punisher
Coda di scorpione	Lancia di mithril	Ragnarok
Coltello da ladro	Lancia dorata	Sakura
Coltello di mithril	Lancia pesante	Save the Queen
Cristalda	Lancia radiosa	Scimitarra
Efferata	Lancia sacra	Spada di mithril
Excalibur	Longinus	Spada Emorys
Excalipur	Luna pallida	Spada runica
Ferula Antima	Mangiauomini	Spada tonum
Ferula focum	Masamune	Spadino
Ferula gelum	Mazza d'osso	Spezzalame
Ferula sacra	Mazza ferrata	Stiletto sicario
Ferula superiore	Mazza snodata	Stocco runico
Ferula tonum	Murakumo	Tridente
Ferula tossica	Murasame	Valiente
Gladio	Mutsunokami	Verga stellare
Gungnir	Organyx	Zanmato
Ichigeki	Partigiana	Zantetsuken
Kagenui	Pennello chocobo	Zorlin Shape

/ ----- \  
- LO SCUDO EROICO -  
\ ----- /

[@7SE]

Lo Scudo eroico è lo scudo migliore di tutto il gioco, e per ottenerlo bisogna vincere 256 battaglie equipaggiando lo Scudo maledetto.

Lo Scudo maledetto, però, provoca molti status negativi:

- Caos
- Furia
- Perdita
- Mutismo
- Rovina

Per rendere innocui alcuni di questi status, bisogna equipaggiare il personaggio con il Fiocco. Non si può trasformare lo Scudo maledetto facendolo equipaggiare a Gogo.

Il posto migliore dove trasformare lo Scudo maledetto è l'isola solitaria, dove i nemici sono deboli e muoiono da soli dopo pochi secondi. Inoltre questi mostri danno solo 1 Exp a fine battaglia, così potete controllare quante battaglie vi mancano. Non andate nel deserto dell'Isola solitaria perchè troverete mostri un po' più forti e faranno sballare il metodo di conteggio delle battaglie tramite Exp.

(ES: prima di iniziare le 256 battaglie, il personaggio con lo Scudo maledetto ha ottenuto 205876 Exp; ogni mostro dell'Isola solitaria fa ottenere 1 exp. Quindi, per trasformare lo Scudo maledetto, gli Exp devono arrivare a 206132, infatti  $205876 + 256 = 206132$ )

Una volta terminate le 256 battaglie, dopo le scritte inerenti agli Exp e ai Guil ottenuti apparirà "La maledizione dello scudo è stata spezzata" e da quel momento in poi sarà possibile utilizzare lo Scudo eroico.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|8) MOSTRI:|  
|//////////

[@8MO]

Le schede degli Mostri presentano la seguente struttura:

- a) numero del Bestiario del mostro
- b) genere del mostro (Umano, Non-morto, nessuno)
- c) parametri del mostro con il Totale
- d) particolari immunità e caratteristiche del mostro
- e) attacchi a disposizione del mostro:
  - .il semplice attacco fisico è da ritenersi sottointeso
  - .il semplice attacco fisico viene elencato quando possiede particolari caratteristiche oppure è l'unico attacco a disposizione del mostro
  - .se non viene specificato, l'obiettivo dell'attacco è un solo personaggio
  - .le magie possono colpire indifferentemente uno o più personaggi
- f) luogo dove trovare il mostro:
  - .se non viene specificato dove o come trovarlo, si intende che il mostro si può incontrare in tutta la località
- g) status a cui il mostro è immune e gli status attivi del mostro
- h) affinità elementali del mostro
- i) oggetti che si possono ottenere tramite Metamorfosi:
  - .se il mostro non fa ottenere oggetti, pur subendo la tecnica, questi verranno indicati con "#"
- l) oggetti che si possono rubare al mostro
- m) oggetti che si possono ottenere dal mostro dopo averlo sconfitto
- n) rispettivi attacchi disponibili tramite l'abilità Controlla di Relm
  - .se il mostro è immune a questa abilità, gli attacchi contenuti nei file del gioco verranno indicati con "#"
- o) rispettivi attacchi disponibili tramite l'abilità Pittura di Relm

.se il mostro è immune a questa abilità, gli attacchi contenuti nei file del gioco verranno indicati con "#"

p) rispettivo Furore del mostro

I mostri di Final Fantasy VI Advance sono:

Abadon	Erebus D	Molboro Beta
Acropho	Errabondo	Mortifero
Actinian	Esadrigo	Morto vivente
Adamankary	Esochela	Mousse
Aepyornis	Eukaryote	Mu
Aevis drago	Exoray	Mulfus
Al Jabr	Faccia	Muud Suud
Alacran	Falci gemelle	Natura morta
Alyman	Fantasma	Naude
Amdusias	Fantina seducente	Nautiloid
Ammakkaran	Fefnil	Necrofantino
Anemone	Fidor	Necromante
Anima dannata	Finale 1: Braccio corto	Nelapa
Anima di samurai	Finale 1: Braccio lungo	Ninja
Antares	Finale 1: Viso	Nottambulo
Apocrypha	Finale 2: Forza	Numero 024
Apparizione	Finale 2: Macchina	Numero 128: Corpo
Arma corazzata	Finale 2: Magia	Numero 128: Lama destra
Artigli iracondi	Finale 2: Tigre	Numero 128: Lama sinistra
Aspidochelon	Finale 3: Madama	Oceano
Aspiran	Finale 3: Pacifico	Omega Weapon
Baalzephon	Fiormarino	Orbe
Babau	Foper	Orso dorato
Balla di fieno	Forza oscura	Orso montano
Ballerino armato	Fuoricasta	Orso sbircione
Bandito	Gallodrago	Outsider
Basilisco	Gallomedusa	Pallone
Behemoth	Galyptes	Pandora
Behemoth nero	Gamma	Paraladia
Bell'addormentato	Gargantua	Parassita
Belmodar	Garm	Pesce opinicus
Belva nascente	Gasteropodos: Corazza	Pestocchio
Belzecu	Gasteropodos: Testa	Più Tomberry
Bestia palla	Gatto Coeurl	Plutoblindato
Bingo	Gatto randagio	Poplium
Blindato aereo	Generale	Prometeo
Blindato Magitek	Giga montanaro	Protesix
Blindato pesante	Gigakyactus	Protoblindato
Boia	Gigantos	Psicopatico
Bomba	Gilgamesh	Pugno di ferro
Bonnacon	Glasya Labolas	Pungigliona
Borghese	Glutturn Blù	Purusa
Botte magica	Glutturn Giallo	Rafflesia
Brachiosaurus	Glutturn Rosa	Rana palla
Briareus	Glutturn Verde	Rana toro
Bruco	Goblin	Rattivello
Budino	Goetia	Ratto ligneo
Budino nobile	Gorgias	Ratto mannaro
Cacciatore di teste	Gorgimera	Ratto selvatico
Cadavere	Gran Behemoth	Re Behemoth Marrone
Cadetto	Gran dragone	Re Behemoth Nero
Caladrius	Gran Mantide	Requiem
Cancro	Gran Molboro	Rettile

Cane da caccia	Granad	Rettile di Figaro
Capitano	Grillo campestre	Rhizopas
Capoguardia	Gru Destra	Rimorto
Caporale	Gru Sinistra	Rukh
Cartagra	Guardia	Salma ciondolante
Cavaliere Cipolla	Guardiano	Samurai
Cavaliere Demonio	Guardiano B	Satana
Cavaliere Occulto	Hidon	Satellite
Cavaliere dell'abisso	Honet	Sbalordo: Corazza
Chadarnook: Demone	Humbaba	Sbalordo: Testa
Chadarnook: Donna	Humbaba B	Scarabeo delta
Chimera	Humbaba C	Schmidt
Chimera di Vector	I.O.	Scorpion
Ciarpame	Ifrit	Segugio di Vector
Cicloblindato	Ignudo	Sergente
Cirpius	Il Distruttore	Sguardo profondo
Cloud	Il Provocatore	Shiva
Clymenus	Illuyankas	Sicario
Coco	Inferno: Corpo	Siegfried [1°]
Comandante	Inferno: Ketu	Siegfried [2°]
Condannato	Inferno: Rahu	Soffioscuro
Conger conger	Innocent	Soldato
Coniglirofo	Inseguitore	Soldato imperiale
Contraerea: Bit	Insetto	Sorath
Contraerea: Cannone laser	Invisibile	Spettro
Contraerea: Corpo	Ipooh	Sprinter
Contraerea: Vano missili	Ippocampo delle dune	Spritzer
Creatura	Ippocampo di terra	Sputafuoco
Cruller	Joker	Stradista magnus Giallo
Crusher	Kamui	Stradista magnus Marrone
Curlax	Kefka [1°]	Stradista magnus Rosso
Custode degli inferi	Kefka [2°]	Stradista magnus Viola
Dadaluma	Killer metallico	Stregone
Dante	Kombattente	Sussurro d'angelo
Danzatore velato	Kyactus	Templare
Dea	Lanciatore Cipolla	Tentacolo A
Dedalus	Laragorn	Tentacolo B
Demone dell'ombra	Larva	Tentacolo C
Demone di levante	Lenerja	Tentacolo D
Demonio	Lepre del deserto	Testa di bonzo
Devoahan	Lepre erbina	Tomberry
Diavoletto	Lestofante	Treno fantasma
Divoratore	Leviatano	Trillium
Doberman	Licaone	Tyfon [1°]
Domatore	Lombrico	Tyfon [2°]
Don	Lopro minore	Tyrannosaurus
Drago	Lukhavi	Tzakmaqiel
Drago ancestrale	Lunatys	Ufficiale
Drago aureo [1°]	Lupo argenteo	Ultima
Drago aureo [2°]	Lupo solitario	Ultima X
Drago blu [1°]	Luridan	Ultraecho
Drago blu [2°]	Lythos di Vector	Ultros [1°]
Drago corazzato	Macchina letale	Ultros [2°]
Drago dei ghiacci [1°]	Magia liv.10	Ultros [3°]
Drago dei ghiacci [2°]	Magia liv.20	Ultros [4°]
Drago del caos	Magia liv.30	Uomo della prova
Drago demoniaco	Magia liv.40	Uroboro
Drago di cristallo	Magia liv.50	Urok
Drago di platino	Magia liv.60	Valeor
Drago fossile	Magia liv.70	Valigarmanda

Drago Kaiser	Magia liv.80	Vampirosa
Drago magico	Magia liv.90	Vargas
Drago mannaro	Mago	Vasejata
Drago nero	Mahadeva	Venobennu
Drago osseo [1°]	Mandragora	Ventoscuro
Drago osseo [2°]	Mangiafiamme	Verme oscuro
Drago rosso [1°]	Mangiaterra	Vespa montana
Drago rosso [2°]	Mangiazona	Vilia
Drago sacro [1°]	Manta del deserto	Virginia
Drago sacro [2°]	Manta terrena	Viverna
Drago tempestoso [1°]	Mantide killer	Vulture
Drago tempestoso [2°]	Marchosias	Wyrn campestre
Drago terrestre [1°]	Mastro Tomberry	Yeti
Drago terrestre [2°]	Maxichimera	Ymir: Corazza
Drago zombie	Megablindato	Ymir: Testa
Dullahan	Megalodot	Yojimbo
Elite imperiale	Mercante	Zaghrem
Enuo	Mietitore	Zarwan
Erebus A	Missi	Zeveak
Erebus B	Moebius	Zokka
Erebus C	Molboro	Zombisauro

=====

ABADON

=====

Numero Bestiario: 266      Genere: Non-morto, Umano

Livello -: 71	Attacco ---: 30	Magia -----: 30
PV -----: 25000	Difesa ----: 160	Difesa magica ----: 180
PM -----: 8000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 5000	Velocità --: 70	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 570	

<><> ATTACCHI

1. Artigli affilati:  
Causa danni fisici

2. Calamità:  
Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

Magie:

3. Adagio	7. Novox
4. Caos	8. Sonno
5. Furia	9. Stop
6. Kappa	

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto delle fiamme e Labirinto dell'intuizione
- Tempio delle anime: scontro 33b

<> STATUS      <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

---

---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco •Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato #Antidoto #Ciliegia verde #Collirio	•Grandetere	•Anello funebre

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico •Artigli affilati •Calamità	•Attacco fisico •Artigli affilati	---

=====

ACROPHO

=====

Numero Bestiario: 28      Genere: nessuno

Livello -: 11	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 145	Difesa ----: 50	Difesa magica ----: 150
PM -----: 10	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 90	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 115	Totale: 253	

<><> ATTACCHI  
Artigli dell'inerzia: Causa status Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MiE  
•Grotte di Figaro sud: dallo scenario di Locke in poi

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Kappa	---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fulmine

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato •Antidoto •Ciliegia verde •Collirio	•Collirio •Pozione	---

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico •Artigli dell'inerzia	•Attacco fisico •Artigli dell'inerzia	•Artigli dell'inerzia

=====  
 ACTINIAN  
 =====

Numero Bestiario: 52      Genere: nessuno

Livello -: 12	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 230	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 150
PM -----: 98	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 57	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 125	Totale: 408	

<><> ATTACCHI

Sanguisuga: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Via del serpente

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Mutismo	•Cecità
•Furia	•Sonno	
•Kappa	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	---	•Fulmine
		•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Granpozione	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Idrorespiro	•Sanguisuga
•Sanguisuga	•Sanguisuga	

=====  
 ADAMANKARY  
 =====

Numero Bestiario: 101      Genere: nessuno

Livello -: 24	Attacco ---: 22	Magia -----: 10
PV -----: 1305	Difesa ----: 225	Difesa magica ----: 45
PM -----: 50	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1450	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 189	Totale: 442	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Artigli: Causa danni fisici

2. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Grotte degli Esper: caverne

MdR

- Tempio delle anime: scontro 22

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Pietra	•Egida
•Criticità	•Rovina	
•Morte		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Carne essiccata	•Scudo d'oro	---

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Artigli	•Pioggia acida
•Artigli	•Botto	
•Pioggia acida		

=====

AEPYORNIS

=====

Numero Bestiario: 33      Genere: nessuno

Livello -: 11	Attacco ---: 12	Magia -----: 10
PV -----: 290	Difesa ----: 80	Difesa magica ----: 150
PM -----: 30	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 108	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 135	Totale: 382	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Polvere di piume: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura e foresta della Zona 1 del Continente orientale
- pianura e foresta della Zona 2 del Continente orientale
- pianura della Zona 3 del Continente orientale

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Kappa		---

<> ELEMENTI <>



ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

•Ago dorato

•Collirio

•Granpozione

•Antidoto

•Granpozione

•Ciliegia verde

•Collirio

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

•Attacco fisico

•Attacco fisico

•Polvere di piume

•Polvere di piume

•Polvere di piume

=====  
AEVIS DRAGO  
=====

Numero Bestiario: 267

Genere: nessuno

Livello -: 77

Attacco ---: 25

Magia -----: 15

PV -----: 23000

Difesa ----: 80

Difesa magica ----: 180

PM -----: 500

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 20%

Exp -----: 5000

Velocità --: 55

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 1200

Totale: 475

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Lancia alata: Causa danni fisici

2. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

3. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Covo del drago: Labirinto delle fiamme e Tempio del drago - chiostro

•Tempio delle anime: scontro 23b, 73b

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

•Criticità

•Levitazione

•Kappa

•Pietra

•Rovina

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

#Ago dorato

•Corno di drago

---

#Antidoto

#Ciliegia verde

#Collirio

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	---
•Aeroga	•Aeroga	
•Lancia alata		

=====

AL JABR

=====

Numero Bestiario: 206      Genere: Umano

Livello -: 39	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 2722	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 145
PM -----: 180	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 30%
Exp -----: 890	Velocità --: 34	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 485	Totale: 442	

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Ombrello rotante: Causa status Sonno
2. Pioggia di scintille: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

Magie:

3. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Treno fantasma
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Criticità	•Mutismo	•Levitazione
•Furia	•Pietra	
•Invisibile	•Sonno	
•Kappa	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Gelo
		•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	---	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Ombrello rotante	•Tuonaga
•Ombrello rotante	•Tuonaga	
•Pioggia di scintille		

=====

ALACRAN

=====

Numero Bestiario: 10      Genere: nessuno

Livello -: 6	Attacco ---: 20	Magia -----: 10
PV -----: 87	Difesa ----: 80	Difesa magica ----: 135
PM -----: 15	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 37	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 94	Totale: 375	

<><> ATTACCHI

Intirizzimento: Causa status Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- deserto della Zona 1 del Continente occidentale
- deserto della Zona 3 del Continente occidentale

<> STATUS

<>

PROTETTO  
---

STATUS ATTIVO  
---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE  
---

IMMUNE  
---

DEBOLE  
•Acqua  
•Gelo

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI  
•Ago dorato  
•Antidoto  
•Ciliegia verde  
•Collirio

RUBARE  
•Pozione

OTTENERE  
•Pozione

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA  
•Attacco fisico  
•Intirizzimento

PITTURA  
•Attacco fisico  
•Intirizzimento

FURORE  
•Intirizzimento

=====

ALYMAN

=====

Numero Bestiario: 259      Genere: Umano

Livello -: 51	Attacco ---: 11	Magia -----: 17
PV -----: 10000	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 145
PM -----: 300	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 2820	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 413	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

- 1. Attacco critico: Causa lievi danni fisici ad un personaggio
- 2. Roulette: Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso
- 3. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio
- 4. Sguardo pauroso: Causa status Pietra ad un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza del Drago aureo e stanza del Guardiano
- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro
- Tempio delle anime: scontro 31
- Arena:
  - scommettendo la Chocomaschera, per vincere la Mogumaschera
  - scommettendo lo Scaccomatto, per vincere la Coda di scorpione

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Criticità	•Pietra	---
•Kappa	•Rovina	
•Morte		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Anello funebre	•Orecchino	---
•Anello maledetto		
•Corona di rovi		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Roulette	•Roulette
•Morte	•Rovina	
•Oblio		
•Roulette		

=====

AMDUSIAS

=====

Numero Bestiario: 203      Genere: Umano

Livello -: 43	Attacco ---: 13	Magia -----: 11
PV -----: 4452	Difesa ----: 105	Difesa magica ----: 150
PM -----: 270	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1727	Velocità --: 39	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 526	Totale: 418	

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

- 1. Sculettamento: Causa status Caos

Altro:

- 2. Può lanciare la Cristalda oppure lo Stocco runico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- nella pancia di Mangiazona
- Tempio delle anime: scontro 70
- Arena: scommettendo il Bracciale del ladro, per vincere il Guanto del ladro

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Kappa	---
•Cecità	•Pietra	
•Criticità	•Sonno	
•Furia	•Veleno	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Pozione	•Pugnale	---
•Scarpe miracolose	•Spezzalame	

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Adagioga	•Adagioga
•Adagioga	•Sculettamento	
•Andantega		
•Sculettamento		

=====

AMMAKKARAN

=====

Numero Bestiario: 274      Genere: Non-morto

Livello -: 83	Attacco ---: 60	Magia -----: 22
PV -----: 35000	Difesa ----: 140	Difesa magica ----: 200
PM -----: 2500	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 5000	Velocità---: 68	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 590	

<><> ATTACCHI

1. Botto: Causa morte immediata a un personaggio
2. Lancia: Causa danni fisici
3. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
4. Roulette: Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso

Magie

5. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Chiostro delle prove, Gran caverna e Respiro di Kaiser
- Tempio delle anime: scontro 76b

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Adagio	•Invisibile	•Sonno
•Caos	•Morte	•Stop
•Criticità	•Mutismo	•Veleno
•Furia	•Pietra	•Zombie
•Kappa	•Rovina	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Gelo	---	•Fuoco

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Guanto di Genji	•Extrapozione
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Lancia	---
•Lancia	•Rovina	
•Rovina		

=====

ANEMONE

=====

Numero Bestiario: 191      Genere: nessuno

Livello -: 33	Attacco ---: 10	Magia -----: 10
PV -----: 2000	Difesa ----: 115	Difesa magica ----: 145
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1000	Velocità --: 33	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 550	Totale: 413	

<><> ATTACCHI

1. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Tocco Kappa: Causa status Kappa

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe: stanza di Umaro

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Kappa	---
•Cecità	•Sonno	
•Furia		

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	---	•Fuoco
•Gelo		

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	---	•Ciliegia verde
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Gigavolt	•Gigavolt
•Gigavolt	•Kappa	
•Tuonaga		

=====

ANIMA DANNATA

=====

Numero Bestiario: 327      Genere: Umano

Livello -: 41	Attacco ---: 50	Magia -----: 3
PV -----: 3066	Difesa ----: 150	Difesa magica ----: 175
PM -----: 566	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 15	% Attacco -----: 100%
Guil -----: 0	Totale: 493	

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Magiparassita: Assorbe PM

Magie:

2. Buferaga	5. Reflex
3. Energia	6. Tuonaga
4. Firaga	

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Il sogno di Cyan: durante lo scontro con il Condannato [Boss]

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Kappa	•Sonno	---
•Mutismo	•Stop	
•Perdita	•Veleno	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fuoco	---	•Gelo
•Sacro		

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	---	---
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Magiparassita	•Magiparassita	

=====

ANIMA DI SAMURAI

=====

Numero Bestiario: 329      Genere: Umano

Livello -: 61	Attacco ---: 25	Magia -----: 11
PV -----: 37620	Difesa ----: 115	Difesa magica ----: 175
PM -----: 7400	Destrezza -: 20%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 75	% Attacco -----: 130%
Guil -----: 30000	Totale: 551	

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
4. Spada assassina: Uccide un personaggio

Altro:

5. Può usare l'abilità Elemosina
6. Può lanciare l'Ashura, il Kunai, il Testo d'acqua, il Testo di tuono e il Testo di fuoco

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Antico castello: interni, mostro nel baule
- Tempio delle anime: scontro 111a

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO	
•Adagio	•Morte	•Sonno
•Criticità	•Mutismo	•Stop
•Furia	•Pietra	•Zombie
•Kappa	•Rovina	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Murakumo	•Testo del maestro
#Antidoto	•Murasame	
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Spada assassina	•Spada assassina	



=====

ANTARES

=====

Numero Bestiario: 90      Genere: nessuno

Livello -: 20	Attacco ---: 20	Magia -----: 10
PV -----: 480	Difesa ----: 120	Difesa magica ----: 130
PM -----: 15	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 290	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil -----: 270	Totale: 415	

<><> ATTACCHI

1. Aculei di Morfeo: Causa status Sonno
2. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotta al portale sigillato: all'ingresso e nel 2° piano seminterrato

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Kappa	---
•Cecità	•Mutismo	
•Furia	•Sonno	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fuoco	---	•Gelo

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Antidoto	•Antidoto
•Antidoto	•Granpozione	
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Aculei di Morfeo	•Magnitudine 8
•Aculei di Morfeo	•Magnitudine 8	
•Magnitudine 8		

=====

APOCRYPHA

=====

Numero Bestiario: 108      Genere: nessuno

Livello -: 26	Attacco ---: 18	Magia -----: 10
PV -----: 1900	Difesa ----: 80	Difesa magica ----: 150
PM -----: 195	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1200	Velocità --: 37	% Attacco -----: 100%
Guil -----: 525	Totale: 395	

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

- 1. Caos liv.3: Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
- 2. Fusione liv.4: Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
- 3. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
- 4. Tocco mutismo: Causa status Mutismo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante

MdR

- Tempio delle anime: scontro 25

<> STATUS

<>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Rovina	---
•Criticità	•Veleno	
•Furia	•Zombie	
•Kappa		

<> ELEMENTI

<>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine
		•Sacro

<> OGGETTI

<>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Elisir	•Anello angelico	---
•Pozione		

<> ABILITÀ

<>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Caos liv.3	•Caos liv.3
•Caos liv.3	•Tocco mutismo	
•Fusione liv.4		
•Tocco mutismo		

=====

APPARIZIONE

=====

Numero Bestiario: 47

Genere: Non-morto

Livello -: 19

Attacco ---: 15

Magia -----: 8

PV -----: 1500

Difesa ----: 120

Difesa magica ----: 180

PM -----: 10000

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità --: 40

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 0

Totale: 463

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

- 1. Fulmine: Causa danni fisici

Magie:

- 2. Bufera
- 3. Sanguisuga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Treno fantasma: vagoni con scompartimenti, mostro nel baule

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Adagio	•Kappa	---
•Caos	•Sonno	
•Cecità	•Stop	
•Furia		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	---	•Gala iper
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Fulmine	•Fulmine	

=====

ARMA CORAZZATA

=====

Numero Bestiario: 216      Genere: nessuno

Livello -: 47	Attacco ---: 18	Magia -----: 15
PV -----: 9200	Difesa ----: 190	Difesa magica ----: 125
PM -----: 1956	Destrezza -: 10%	Destrezza magica -: 10%
Exp -----: 5848	Velocità --: 55	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 1189	Totale: 523	

<><> ATTACCHI

1. Braccio metallico: Causa danni fisici
2. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Lanciatore: Causa danni fisici
4. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Antico castello: interni
- Tempio delle anime: scontro 56
- Arena: scommettendo la Lama fragacea, per vincere la Lama fragacea

<> STATUS <>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Caos	•Immagine	•Stop	•Reflex
•Cecità	•Invisibile	•Veleno	
•Criticità	•Mutismo	•Zombie	
•Furia	•Perdita		
•Kappa	•Sonno		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Armatura d'oro	•Indebolente	---
•Elmo d'oro		
•Lancia dorata		
•Scudo d'oro		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Braccio metallico	•Bombantimateria
•Braccio metallico	•Megafuria	
•Laser Magitek		
•Zero assoluto		

=====

ARTIGLI IRACONDI

=====

Numero Bestiario: 59

Genere: nessuno

Livello -: 14	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 325	Difesa ----: 95	Difesa magica ----: 150
PM -----: 20	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 135	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 185	Totale: 398	

<><> ATTACCHI

Idrofobia: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura della Zona 1 del Continente occidentale

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
---		---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Carne essiccata	•Pozione	•Carne essiccata

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Parassita
•Idrofobia	•Idrofobia	

=====

ASPIDOCHELON

=====

Numero Bestiario: 237      Genere: Non-morto

Livello -: 38	Attacco ---: 22	Magia -----: 10
PV -----: 3210	Difesa ----: 135	Difesa magica ----: 150
PM -----: 514	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1270	Velocità --: 38	% Attacco -----: 100%
Guil -----: 519	Totale: 455	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Furore: Causa danni fisici
2. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Rupe di Ebot: zone con gli scrigni del corallo

•Arena:

scommettendo la Corona di rovi, per vincere la Veste illusoria  
scommettendo la Corona regale, per vincere l'Elmo di Genji  
scommettendo l'Efferata, per vincere la Scimitarra  
scommettendo la Girandola, per vincere il Sole nascente  
scommettendo il Punisher, per vincere la Ferula Antima  
scommettendo la Scoiattomaschera, per vincere l'Armatura di Genji  
scommettendo i Tarocchi mortali, per vincere la Mazza d'osso

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Cecità	•Pietra	•Perdita
•Furia	•Sonno	
•Kappa	•Veleno	
•Mutismo	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Acqua santa	•Pietra TeleMoto	•Pietra TeleMoto
•Coda di fenice		
•Pietra TeleMoto		
•Tenda		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Furore	•Slavina
•Furore	•Slavina	
•Slavina		

=====

ASPIRAN

=====

Numero Bestiario: 51      Genere: nessuno

Livello -: 12	Attacco ---: 2	Magia -----: 2
PV -----: 220	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 150
PM -----: 330	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 48	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 115	Totale: 394	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Spine dell'inerzia: Causa status Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Via del serpente

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Mutismo	•Cecità
•Cecità	•Sonno	•Levitazione
•Kappa		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	---	•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Pozione	•Extrapozione
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Gigavolt	•Gigavolt
•Gigavolt	•Spine dell'inerzia	
•Spine dell'inerzia		

=====

BAALZEPHON

=====

Numero Bestiario: 204      Genere: Umano

Livello -: 43	Attacco ---: 17	Magia -----: 11
PV -----: 3609	Difesa ----: 105	Difesa magica ----: 150
PM -----: 300	Destrezza -: 20%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1385	Velocità --: 32	% Attacco -----: 100%

Guil ----: 826

Totale: 435

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Parossismo: Causa status Furia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- nella pancia di Mangiazona
- Tempio delle anime: scontro 16, 71a
- Arena: scommettendo il Valiente, per vincere lo Stiletto sicario

<> STATUS <>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Criticità	•Pietra	•Levitazione
•Caos	•Furia	•Stop	
•Cecità	•Kappa	•Veleno	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE		IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	•Terra	---	•Fuoco
•Fulmine	•Veleno		
•Gelo	•Vento		

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Briglia	•Kunai	---
•Pozione	•Lama di Sasuke	

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Parossismo	•Buferaga
•Parossismo	•Tornado	

=====

BABAU

=====

Numero Bestiario: 139      Genere: nessuno

Livello -: 29	Attacco ---: 15	Magia -----: 10
PV -----: 1318	Difesa ----: 102	Difesa magica ----: 153
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 532	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 1200	Totale: 410	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Ringhio: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno del Continente del drago

<> STATUS	<>	
	PROTETTO	STATUS ATTIVO
	•Pietra	•Egida
<> ELEMENTI	<>	
	ASSORBE	IMMUNE
	---	---
<> OGGETTI	<>	
	METAMORFOSI	RUBARE
	•Carne essiccata	•Granpozione
		OTTENERE
		---
<> ABILITÀ	<>	
	CONTROLLA	PITTURA
	•Attacco fisico	•Attacco fisico
	•Ringhio	•Ringhio
		FURORE
		•Ringhio

=====

BALLA DI FIENO

=====

Numero Bestiario: 173      Genere: nessuno

Livello -: 55	Attacco ---: 10	Magia -----: 10
PV -----: 6200	Difesa ----: 120	Difesa magica ----: 90
PM -----: 600	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 2554	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil -----: 1333	Totale: 360	

<><> ATTACCHI

1. Accecamento:

Causa status Cecità

2. Falciavite:

il mostro assorbe da un personaggio tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianure dell'isola dei dinosauri e isola del castello di Doma
- Arena: scommettendo le Nocche focum, per vincere le Nocche focum

<> STATUS	<>	
	PROTETTO	STATUS ATTIVO
	•Caos	•Mutismo
	•Cecità	•Sonno
	•Furia	•Veleno
	•Kappa	
<> ELEMENTI	<>	
	ASSORBE	IMMUNE
	•Acqua	---
		DEBOLE
		•Fuoco
<> OGGETTI	<>	
	METAMORFOSI	RUBARE
	•Panacea	•Skodella
		OTTENERE
		---



<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Accecamento	•Falciavite
•Accecamento	•Falciavite	
•Falciavite		

=====

BALLERINO ARMATO

=====

Numero Bestiario: 161      Genere: Umano

Livello -: 22	Attacco ---: 1	Magia -----: 30
PV -----: 2359	Difesa ----: 60	Difesa magica ----: 170
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1531	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 769	Totale: 391	

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Danza sanguinosa: Assorbe PV

Altro:

2. Può lanciare il Coltello da ladro, il Coltello di Mithril, il Pugnale, il Pugnale d'aria, lo Spadino e lo Stiletto sicario

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor: sala con gli scrigni fluttuanti
- Tempio delle anime: scontro 52

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Criticità	•Pietra	---
•Kappa	•Rovina	
•Morte		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Pozione	•Mogumaschera	---
•Scarpe miracolose		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Osmosi	•Osmosi
•Fuoca	•Parassita	
•Osmosi		
•Parassita		

=====

BANDITO

Numero Bestiario: 6            Genere: Umano

Livello -: 5	Attacco ---: 19	Magia -----: 10
PV -----: 35	Difesa ----: 90	Difesa magica ----: 120
PM -----: 0	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 25	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 25	Totale: 374	

<><> ATTACCHI

Chiave inglese: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Miniere di Narshe: 1° grotta nord, scenario di Terra, Wedge e Biggs
- Miniere di Narshe: 2° grotta nord, scenario di Terra, Wedge e Biggs
- Miniere di Narshe: 1° grotta ovest, scenario di Terra, Edgar e Banon
- Miniere di Narshe: zona successiva al sistema di sicurezza

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO
---	---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Pozione	•Pozione
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Fusione	•Autodistruzione
•Chiave inglese	•Chiave inglese	

BASILISCO

Numero Bestiario: 179            Genere: nessuno

Livello -: 54	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 5000	Difesa ----: 135	Difesa magica ----: 135
PM -----: 1020	Destrezza -: 10%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 2400	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 1120	Totale: 448	

<><> ATTACCHI

Sguardo di pietra: Causa status Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura del Continente dell'Opera

- pianura dell'isola di Narshe
- Tempio delle anime: scontro 64a

```
<> STATUS <>
      PROTETTO                                STATUS ATTIVO
      •Pietra                                ---
```

```
<> ELEMENTI <>
      ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
      ---                                    ---                                    •Gelo
```

```
<> OGGETTI <>
      METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
      •Ago dorato                            •Skudo tartaruga                    •Skudo tartaruga
      •Antidoto
      •Ciliegia verde
      •Collirio
```

```
<> ABILITÀ <>
      CONTROLLA                              PITTURA                              FURORE
      •Attacco fisico                        •Pietra                              •Pietra
      •Pietra                                •Sguardo di pietra
      •Sguardo di pietra
      •Sguardo pauroso
```

```
=====
BEHEMOTH
=====
```

Numero Bestiario: 111      Genere: nessuno

Livello -: 28	Attacco ---: 25	Magia -----: 7
PV -----: 5800	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 135
PM -----: 180	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 2055	Velocità --: 50	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 417	

<><> ATTACCHI

1. Abbattimento: Causa danni fisici

Magie:

2. Meteora

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante

MdR

- Tempio delle anime: scontro 26

```
<> STATUS <>
      PROTETTO                                STATUS ATTIVO
      •Adagio    •Kappa    •Sonno
      •Caos      •Mutismo  •Stop
      •Cecità    •Rovina   •Veleno
```

<> ELEMENTI <>			
ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE	
---	---	•Gelo	
<> OGGETTI <>			
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE	
•Elisir	•Sandali d'Ermete	•Extrapozione	
•Pozione			
<> ABILITÀ <>			
CONTROLLA	PITTURA	FURORE	
•Attacco fisico	•Abbattimento	•Meteora	
•Abbattimento	•Meteora		
•Fuocoga			
•Meteora			

=====

BEHEMOTH NERO

=====

Numero Bestiario: 374      Genere: nessuno

Livello -: 91	Attacco ---: 27	Magia -----: 15
PV -----: 38000	Difesa ----: 115	Difesa magica ----: 151
PM -----: 9999	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 5000	Velocità --: 39	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 447	

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Difesa totale: Casta Egida e Bozzolo su sè stesso
2. Sollevamento: Causa danni fisici

Magie:

3. Meteora
4. Ultima

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Chiostro delle prove [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 41b

<> STATUS <>			
PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Invisibile	•Pietra	---
•Caos	•Kappa	•Sonno	
•Furia	•Mutismo	•Stop	
•Immagine	•Perdita	•Veleno	

<> ELEMENTI <>			
ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE	
•Veleno	---	•Fuoco	
		•Sacro	

<> OGGETTI <>			
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE	

#Ago dorato	•Behemaschera	•Coda di fenice
#Antidoto	•Coda di fenice	
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Meteora	•Meteora	
#Sollevamento		

=====

BELL'ADDORMENTATO

=====

Numero Bestiario: 97      Genere: nessuno

Livello -: 26	Attacco ---: 25	Magia -----: 10
PV -----: 32000	Difesa ----: 150	Difesa magica ----: 150
PM -----: 16000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 50	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 535	

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Meteora: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Pisolino: Causa status Invisibile su sè stesso

Altro:

3. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianura dell'isola triangolare

MdR

•Tempio delle anime: scontro 32

<> STATUS <>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Caos	•Morte	•Sonno	•Andante •Invisibile
•Cecità	•Mutismo	•Veleno	•Bozzolo •Levitazione
•Criticità	•Perdita	•Zombie	•Egida
•Furia	•Pietra		
•Kappa	•Rovina		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	•Sacro	---
•Fulmine	•Terra	
•Fuoco	•Veleno	
•Gelo	•Vento	

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
-------------	--------	----------

•Megaelisir                      •Pezzo di Magilite            •Antidoto  
•Pozione

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Pisolino	•Trasfusione
•Pisolino	•Viavai	
•Trasfusione		

=====

BELMODAR

=====

Numero Bestiario: 14            Genere: nessuno

Livello -: 8	Attacco ---: 25	Magia -----: 10
PV -----: 232	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 155
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 246	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 186	Totale: 425	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Carica: Causa danni fisici
2. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianura e foresta della Zona 4 del Continente occidentale

<> STATUS <>

---

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Adagio	---
•Pietra	
•Stop	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fulmine

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Carne essiccata	•Artigli di mithril	•Granpozione
	•Pozione	

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Gigavolt	•Megavolt
•Megavolt	•Megavolt	

=====

BELVA NASCENTE

=====

Numero Bestiario: 207            Genere: nessuno

Livello -: 40                    Attacco ---: 13                    Magia -----: 10  
PV -----: 2912                Difesa ----: 105                    Difesa magica ----: 155  
PM -----: 228                   Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 1150                Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 435                   Totale: 413

<><> ATTACCHI

1. Sbadiglio: Causa status Sonno
2. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Antico castello: zone esterne
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Treno fantasma
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 61

<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Invisibile	•Rovina	---
•Caos	•Kappa	•Stop	
•Furia	•Morte	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Sacro

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Acqua santa	---	---
•Coda di fenice		
•Pietra TeleMoto		
•Tenda		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Idrorespiro	•Idrorespiro
•Idrorespiro	•Sbadiglio	
•Sbadiglio		

=====

BELZECU

=====

Numero Bestiario: 77            Genere: nessuno

Livello -: 19                    Attacco ---: 13                    Magia -----: 10  
PV -----: 615                   Difesa ----: 220                    Difesa magica ----: 140  
PM -----: 45                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 228                   Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 343                   Totale: 513

<><> ATTACCHI

Programma 95: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Vector: prima visita, parlando con il soldato che cammina

•Fabbrica Magitek: 1° stanza e 2° stanza

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Kappa •Veleno ---  
•Perdita •Zombie  
•Pietra

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- ---  
•Acqua  
•Fulmine

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Cotta di mithril •Coda di fenice ---  
•Elmo di mithril •Pozione  
•Scudo pesante  
•Spada di mithril

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Buferaga •Antima  
•Fuoca •Programma 95  
•Programma 95

=====

BESTIA PALLA

=====

Numero Bestiario: 201      Genere: nessuno

Livello -: 44	Attacco ---: 15	Magia -----: 11
PV -----: 3559	Difesa ----: 120	Difesa magica ----: 160
PM -----: 330	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1595	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 1169	Totale: 441	

<><> ATTACCHI

1. Sbadiglio: Causa status Sonno
2. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- nella pancia di Mangiazona
- Tempio delle anime: scontro 72
- Arena: scommettendo il Coltello da ladro, per vincere il Guanto del ladro

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Furia •Rovina ---  
•Caos •Kappa •Stop  
•Criticità •Morte •Veleno

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- ---  
•Fuoco



<> OGGETTI <>		
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Acqua santa	•Carne essicata	---
•Coda di fenice	•Mazza snodata	
•Pietra TeleMoto		
•Tenda		

<> ABILITÀ <>		
CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Puntura
•Autodistruzione	•Sbadiglio	
•Sbadiglio		

=====

BINGO

=====

Numero Bestiario: 134      Genere: Non-morto

Livello -: 27	Attacco ---: 8	Magia -----: 10
PV -----: 800	Difesa ----: 145	Difesa magica ----: 135
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 421	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 326	Totale: 328	

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Abbraccio: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotte di Figaro sud
- Castello di Figaro: sotterranei e sala motori
- Tempio delle anime: scontro 37

<> STATUS <>		
PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Cecità	•Pietra	---
•Furia	•Sonno	
•Kappa	•Veleno	
•Mutismo	•Zombie	

<> ELEMENTI <>		
ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>		
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Ciliegia verde	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Abbraccio	•Veleno
•Abbraccio	•Veleno	
•Veleno		

=====

BLINDATO AEREO

=====

Numero Bestiario: 104      Genere: nessuno

Livello -: 24	Attacco ---: 16	Magia -----: 7
PV -----: 900	Difesa ----: 150	Difesa magica ----: 120
PM -----: 170	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 350	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 400	Totale: 423	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
2. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
3. Retropropulsore: Causa status Mutismo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•viaggiando verso il Continente fluttuante: sul ponte del Blackjack

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Kappa	•Veleno	•Levitazione
•Perdita	•Zombie	
•Pietra		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fulmine
		•Vento

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Cotta di mithril	•Etere	---
•Elmo di mithril		
•Scudo pesante		
•Spada di mithril		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Laser Magitek	•Laser Magitek
•Laser Magitek	•Retropropulsore	
•Retropropulsore		

=====

BLINDATO MAGITEK

=====

Numero Bestiario: 279      Genere: nessuno

Livello -: 8                    Attacco ---: 18                    Magia -----: 3  
PV -----: 210                Difesa ----: 30                    Difesa magica ----: 130  
PM -----: 250                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0                   Velocità --: 25                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                    Totale: 306

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Calcio metallico: Causa danni fisici a un personaggio
2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Castello di Figaro: dopo l'arrivo di Kefka [Boss]
- Accampamento imperiale: nell'accampamento e a bordo dei Blindati Magitek

MdR

- Tempio delle anime: scontro 1

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Kappa	•Rovina	•Egida
•Morte	•Veleno	
•Perdita	•Zombie	
•Pietra		

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fulmine

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Cotta di mithril	•Granpozione	•Granpozione
•Elmo di mithril	•Pozione	
•Scudo pesante		
•Spada di mithril		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	•Laser Magitek
#Laser Magitek	•Laser Magitek	

=====

BLINDATO PESANTE

=====

Numero Bestiario: 24            Genere: nessuno

Livello -: 13                    Attacco ---: 53                    Magia -----: 11  
PV -----: 495                Difesa ----: 150                    Difesa magica ----: 110  
PM -----: 150                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 80                   Velocità --: 40                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 195                   Totale: 464

<><> ATTACCHI

1. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex

2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Nocche metalliche: Causa danni fisici
4. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Figaro sud: città, scenario di Locke
- Rupe di Narshe: proteggendo Banon, soldato marrone

MdR

- Tempio delle anime: scontro 9

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Kappa	•Veleno	•Egida
•Perdita	•Zombie	
•Pietra		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Cotta di mithril	•Elmo di ferro	---
•Elmo di mithril	•Pozione	
•Scudo pesante		
•Spada di mithril		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Laser Magitek	•Laser Magitek
•Laser Magitek	•Nocche metalliche	
•Nocche metalliche		

=====

BOIA

=====

Numero Bestiario: 151

Genere: Umano

Livello -: 35

Attacco ---: 28

Magia -----: 10

PV -----: 2191

Difesa ----: 100

Difesa magica ----: 155

PM -----: 136

Destrezza -: 115%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 1242

Velocità --: 35

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 3000

Totale: 543

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Batosta: Causa danni fisici

Altro:

2. Può usare l'abilità Ruba

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Monte Zozo: caverne e zona esterna con il ponte
- Tempio delle anime: scontro 45

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Adagio	•Andante
•Kappa	
•Sonno	
•Stop	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Mazza d'osso	---
•Antidoto	•Sole nascente	
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Tuonaga

=====

BOMBA

=====

Numero Bestiario: 45      Genere: nessuno

Livello -: 8	Attacco ---: 10	Magia -----: 1
PV -----: 160	Difesa ----: 90	Difesa magica ----: 150
PM -----: 50	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 35	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 80	Totale: 381	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

- Autodistruzione:  
il mostro si suicida causando danni a un personaggio, pari ai PV che il mostro possiede prima di morire
- Fiammata:  
Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Treno fantasma: zona esterna dei vagoni e vagoni con scompartimenti
- foresta della Zona 3 del Continente orientale

MdR

- Tempio delle anime: scontro 17

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Cecità	•Veleno	•Levitazione
•Kappa	•Zombie	
•Pietra		

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fuoco	---	•Acqua
		•Gelo

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Pozione	•Granpozione	•Granpozione
•Scudo focum	•Pozione	

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Autodistruzione	•Fiammata
•Autodistruzione	•Fiammata	
•Fiammata		

=====

BONNACON

=====

Numero Bestiario: 99      Genere: nessuno

Livello -: 23	Attacco ---: 12	Magia -----: 10
PV -----: 505	Difesa ----: 50	Difesa magica ----: 50
PM -----: 20	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 232	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 270	Totale: 252	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Acido digerente: Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte degli Esper: caverne

MdR

•Tempio delle anime: scontro 22

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Adagio	•Immagine	•Perdita
•Caos	•Invisibile	•Sonno
•Cecità	•Kappa	•Stop
•Furia	•Mutismo	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Granpozione	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Mucopus
•Acido digerente	•Acido digerente	
•Magnitudine 8		
•Sisma		

=====

BORGHESE

=====

Numero Bestiario: 143      Genere: Non-morto, Umano

Livello -: 30	Attacco ---: 45	Magia -----: 10
PV -----: 1584	Difesa ----: 105	Difesa magica ----: 140
PM -----: 250	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 510	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 716	Totale: 435	

<><> ATTACCHI

1. Tocco zombie: Causa status Zombie

Magie:

2. Bio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tomba di Darill: 1° piano mseminterrato
- Tempio delle anime: scontro 40

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Cecità      •Pietra	---
•Furia      •Sonno	
•Kappa      •Veleno	
•Mutismo    •Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Acqua santa	•Amuleto	•Acqua santa
•Coda di fenice		•Amuleto
•Pietra TeleMoto		
•Tenda		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Bio	•Sancta
•Bio	•Sancta	
•Sancta		

=====

BOTTE MAGICA

=====

Numero Bestiario: 221      Genere: nessuno

Livello -: 31	Attacco ---: 5	Magia -----: 35
PV -----: 100	Difesa ----: 220	Difesa magica ----: 190
PM -----: 10000	Destrezza -: 100%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 690	

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

1. Areiz
2. Reiz

Altro:

3. Può usare su un personaggio l'Ago dorato, l'Elisir, l'Etere, il Grandetere, la Granpozione o la Panacea
4. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici
- Tempio delle anime: scontro 78a

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO	
•Adagio	•Invisibile	•Rovina
•Caos	•Kappa	•Sonno
•Cecità	•Morte	•Stop
•Criticità	•Mutismo	•Veleno
•Furia	•Perdita	•Zombie
•Immagine	•Pietra	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	•Sacro	---
•Fulmine	•Terra	
•Fuoco	•Veleno	
•Gelo	•Vento	

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Megaelisir	•Elisir	---
•Pozione	•Pozione	

<> ABILITÀ <>



CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Energiga	•Energiga
•Energiga	•Esna	
•Esna		
•Tornado		

=====

BRACHIOSAURUS

=====

Numero Bestiario: 171      Genere: nessuno

Livello -: 77	Attacco ---: 55	Magia -----: 25
PV -----: 46050	Difesa ----: 190	Difesa magica ----: 145
PM -----: 51420	Destrezza -: 70%	Destrezza magica -: 50%
Exp -----: 14396	Velocità --: 95	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 730	

<><> ATTACCHI

1. Calamità:  
Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi
2. Sbuffata:  
Allontana un personaggio dalla battaglia
3. Scuotimento:  
Causa danni fisici

Magie:

4. Meteora
5. Ultima

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- foresta dell'isola dei dinosauri e isola del castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 87
- Arena:  
scommettendo la Save the Queen, per vincere l'Apocalisse  
scommettendo la Skodella, per vincere la Buffa del gatto

<> STATUS

PROTETTO	STATUS ATTIVO		
•Caos	•Immagine	•Rovina	---
•Cecità	•Morte	•Sonno	
•Criticità	•Mutismo	•Stop	
•Furia	•Perdita	•Zombie	
•Kappa	•Pietra		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Gelo

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Carne essiccata	•Fiocco	•Triostella

<> ABILITÀ <>		
CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Scuotimento	•Calamità
•Scuotimento	•Viavai	

=====

BRIAREUS

=====

Numero Bestiario: 94      Genere: nessuno

Livello -: 22	Attacco ---: 17	Magia -----: 10
PV -----: 750	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 120
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 465	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 458	Totale: 392	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Artigli: Causa danni fisici
2. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura dell'isola Crescente

<> STATUS <>	
PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Morte	---
•Rovina	
•Veleno	

<> ELEMENTI <>		
ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>		
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Carne essiccata	•Abito di Gaia	•Granpozione

<> ABILITÀ <>		
CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Artigli	•Vento di guerra
•Artigli	•Zero assoluto	
•Tempesta		

=====

BRUCO

=====

Numero Bestiario: 177      Genere: nessuno

Livello -: 51	Attacco ---: 13	Magia -----: 8
PV -----: 3200	Difesa ----: 115	Difesa magica ----: 150
PM -----: 620	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1456	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%

Guil ----: 1224

Totale: 426

<><> ATTACCHI

- 1. Antenna: Causa status Veleno
- 2. Cacofonia: Dimezza il livello di un personaggio
- 3. Sanguisuga: Assorbe PV da un nemico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura e terreno del Continente dell'Opera
- terreno dell'isola di Narshe
- terreno dell'isola dei dinosauri e isola del castello di Doma

<> STATUS

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Veleno	---

<> ELEMENTI

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Gelo

<> OGGETTI

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Panacea	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Antenna	•Viavai
•Antenna	•Viavai	
•Viavai		

=====

BUDINO

=====

Numero Bestiario: 80

Genere: nessuno

Livello -: 19

Attacco ---: 13

Magia -----: 10

PV -----: 255

Difesa ----: 13

Difesa magica ----: 100

PM -----: 110

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 160

Velocità --: 30

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 120

Totale: 266

<><> ATTACCHI

- 1. Melma soporifera: Causa status Perdita
- 2. Mucopus: Causa status Adagio a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: stanza degli Esper

<> STATUS

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Cecità	---

- Kappa
- Pietra
- Veleno

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	•Acqua •Sacro •Terra	•Veleno •Fuoco •Vento

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato •Antidoto •Ciliegia verde •Collirio	•Pezzo di Magilite •Pozione	---

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico •Melma soporifera •Mucopus	•Melma soporifera •Mucopus	•Mucopus

=====

BUDINO NOBILE

=====

Numero Bestiario: 367      Genere: nessuno

Livello -: 91	Attacco ---: 13	Magia -----: 15
PV -----: 12345	Difesa ----: 250	Difesa magica ----: 100
PM -----: 1000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 5000	Velocità --: 37	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 11111	Totale: 515	

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Inno dei Kappa:

Causa status Kappa a tutti i personaggi

2. Megafuria:

Causa status Furia a un personaggio

3. Ninnananna:

Causa status Sonno a tutti i personaggi

4. Tentazione:

il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo.  
L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene  
eliminato

5. Valzer misterioso:

Assorbe PM

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 97b

```
<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Cecità      •Pietra                        ---
•Criticità   •Stop
•Invisibile  •Veleno
•Kappa
```

```
<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                    •Acqua  •Veleno                            •Fuoco
                                    •Sacro  •Vento
                                    •Terra
```

```
<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
#Ago dorato                             •Megaelisir                          •Luna pallida
#Antidoto                                •Pallapazza
#Ciliegia verde
#Collirio
```

```
<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                                PITTURA                                FURORE
#Attacco fisico                          •Attacco fisico                        ---
#Valzer misterioso                     •Ninnananna
```

```
=====
CACCIATORE DI TESTE
=====
```

Numero Bestiario: 137      Genere: Umano

```
Livello -: 28                    Attacco ---: 15                    Magia -----: 10
PV -----: 1334                Difesa ----: 102                   Difesa magica ----: 153
PM -----: 150                   Destrezza -: 0%                   Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 588                Velocità --: 30                   % Attacco -----: 100%
Guil ----: 1330                Totale: 400
```

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

```
<><> ATTACCHI
Falce della follia: Causa status Caos
```

```
<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MdR
•Grotte di Figaro sud
•Castello di Figaro: sotterranei
•Tempio delle anime: scontro 37
```

```
<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Kappa                                    •Andante
```

```
<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
```

•Veleno

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Ago dorato •Cappuccio nero •Anello della pace  
•Antidoto  
•Ciliegia verde  
•Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Falce della follia •Kappa  
•Falce della follia •Kappa  
•Kappa

=====  
CADAVERE  
=====

Numero Bestiario: 91      Genere: Non-morto

Livello -: 20	Attacco ---: 1	Magia -----: 10
PV -----: 590	Difesa ----: 50	Difesa magica ----: 190
PM -----: 90	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 374	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 350	Totale: 386	

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI  
1. Tocco demenziale: Causa status Chaos

Magie:  
2. Fuoca  
3. Fuoco  
4. Fuocoga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MiE  
•Grotta al portale sigillato: ingresso e 1° piano seminterrato

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Mutismo •Veleno •Levitazione  
•Cecità •Pietra •Zombie  
•Furia •Sonno  
•Kappa •Stop

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Fuoco --- •Sacro  
•Veleno

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Ago dorato •Ciliegia verde •Ciliegia verde

- Antidoto
- Ciliegia verde
- Collirio
- Ferula tossica

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Fuoca	•Fuoca
•Fuoca	•Fuoco	
•Fuoco		
•Fuocoga		

=====

CADETTO

=====

Numero Bestiario: "385" Genere: Umano

Livello -: 7	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 102	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 150
PM -----: 25	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 33	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 66	Totale: 403	

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Figaro sud: città, scenario di Locke

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO	
•Adagio	•Morte	•Sonno
•Caos	•Perdita	•Stop
•Furia	•Pietra	•Veleno
•Kappa	•Rovina	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Grapozione	---
#Antidoto	•Pozione	
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	---
•Attacco critico	•Attacco critico	

=====

CALADRIUS

=====

Numero Bestiario: 162      Genere: nessuno

Livello -: 36	Attacco ---: 14	Magia -----: 10
PV -----: 885	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 150
PM -----: 87	Destrezza -: 90%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 653	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 497	Totale: 494	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Becco: Causa status Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Villa di Owzer a Jidoor

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Kappa	•Levitazione
•Sonno	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fuoco	---	---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Chocomaschera	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Becco	•Pioggia acida
•Becco	•Pioggia acida	
•Pioggia acida		

=====

CANCRO

=====

Numero Bestiario: 131      Genere: nessuno

Livello -: 26	Attacco ---: 15	Magia -----: 10
PV -----: 952	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 145
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 360	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 576	Totale: 410	

<><> ATTACCHI

Chela: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•deserto del Continente del drago  
•terreno e deserto del Continente di Figaro



<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
---			---

- Caos                   •Immagine   •Pietra
- Cecità               •Kappa      •Rovina
- Criticità           •Mutismo   •Sonno
- Furia                •Perdita

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine
		•Gelo

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Pozione	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Esna
•Chela	•Chela	
•Esna		

=====

CANE DA CACCIA

=====

Numero Bestiario: 55           Genere: nessuno

Livello -: 13	Attacco ---: 16	Magia -----: 10
PV -----: 285	Difesa ----: 75	Difesa magica ----: 140
PM -----: 50	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 115	Velocità --: 32	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 55	Totale: 373	

<><> ATTACCHI

1. Morso: Causa danni fisici

Altro:

2. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Rupe di Narshe: proteggendo Banon, soldato verde

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
---		---

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fuoco

<> OGGETTI <>			
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE	
•Carne essiccata	•Granpozione	---	

<> ABILITÀ <>			
CONTROLLA	PITTURA	FURORE	
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Morso	
•Morso	•Morso		

=====

CAPITANO

=====

Numero Bestiario: 36      Genere: Umano

Livello -: 12	Attacco ---: 18	Magia -----: 10
PV -----: 456	Difesa ----: 5	Difesa magica ----: 110
PM -----: 20	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 50	Totale: 278	

Immune al "Controlla"  
 Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI  
 Ascia: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
 MiE  
 •Castello di Doma: durante l'attacco imperiale, scenario di Sabin

<> STATUS <>		
PROTETTO	STATUS ATTIVO	
---	•Egida	

<> ELEMENTI <>		
ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>			
METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE	
#Ago dorato	---	•Cintura nera	
#Antidoto		•Coda di fenice	
#Ciliegia verde			
#Collirio			

<> ABILITÀ <>			
CONTROLLA	PITTURA	FURORE	
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---	
#Ascia	•Ascia		

=====

CAPOGUARDIA

=====

Numero Bestiario: 278      Genere: Umano

Livello -: 8                    Attacco ---: 60                    Magia -----: 9  
PV -----: 420                Difesa ----: 110                    Difesa magica ----: 140  
PM -----: 150                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0                    Velocità --: 40                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 350                    Totale: 459

<><> ATTACCHI

1. Carica: Causa danni fisici a un personaggio
2. Rete: Causa status Stop a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Narshe: battaglia a squadre con i moguri [Boss]

<> STATUS <>

---

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Veleno	---

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Coltello di mithril	•Granpozione
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Sfregio eolico
•Carica	•Carica	
•Tuona		

=====

CAPORALE

=====

Numero Bestiario: 54            Genere: Umano

Livello -: 13                    Attacco ---: 15                    Magia -----: 10  
PV -----: 255                Difesa ----: 100                    Difesa magica ----: 125  
PM -----: 60                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 90                    Velocità --: 25                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 96                    Totale: 375

<><> ATTACCHI

Scuotimento: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Rupe di Narshe: proteggendo Banon, soldato verde o marrone

MdR

- Tempio delle anime: scontro 9

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
---                                     ---

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                     ---                                •Veleno

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
•Ago dorato                            •Pozione                               ---
•Antidoto                              •Spada di mithril
•Ciliegia verde
•Collirio

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                              PITTURA                              FURORE
•Attacco fisico                        •Attacco fisico                       •Scuotimento
•Scuotimento                          •Scuotimento

```

```

=====
CARTAGRA
=====

```

Numero Bestiario: 27      Genere: nessuno

```

Livello -: 12                    Attacco ---: 11                    Magia -----: 10
PV -----: 150                  Difesa ----: 90                    Difesa magica ----: 150
PM -----: 20                   Destrezza -: 0%                   Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 105                  Velocità --: 30                   % Attacco -----: 100%
Guil ----: 135                   Totale: 391

```

<><> ATTACCHI

Aculei velenosi: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte di Figaro sud: dallo scenario di Locke in poi

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Kappa                                  •Egida

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                     ---                                ---

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
•Ago dorato                            •Antidoto                               ---
•Antidoto                              •Pozione
•Ciliegia verde
•Collirio

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                              PITTURA                              FURORE
•Attacco fisico                        •Attacco fisico                       •Aculei velenosi

```

## ===== CAVALIER CIPOLLA =====

Numero Bestiario: 75 Genere: Umano

Livello -: 18 Attacco ---: 13 Magia -----: 10
PV -----: 250 Difesa ----: 200 Difesa magica ----: 150
PM -----: 50 Destrezza -: 0% Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 115 Velocità --: 25 % Attacco -----: 100%
Guil ----: 100 Totale: 498

## &lt;&gt;&lt;&gt; ATTACCHI

## 1. Autodistruzione:

il mostro si suicida causando danni a un personaggio, pari ai PV che il mostro possiede prima di morire

## 2. Programma 55:

Causa status Kappa

## &lt;&gt;&lt;&gt; DOVE SI PUÒ TROVARE

## MiE

- Vector: parlando con il soldato a bordo del Blindato Magitek, prima visita
- Vector: fuggendo dalla Fabbrica Magitek
- Fabbrica Magitek: 1° stanza, 2° stanza e stanza con le scale

## MdR

- Tempio delle anime: scontro 13

## &lt;&gt; STATUS &lt;&gt;

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Kappa	•Veleno	---
•Perdita	•Zombie	
•Pietra		

## &lt;&gt; ELEMENTI &lt;&gt;

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

## &lt;&gt; OGGETTI &lt;&gt;

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Cotta di mithril	•Pozione	---
•Elmo di mithril		
•Scudo pesante		
•Spada di mithril		

## &lt;&gt; ABILITÀ &lt;&gt;

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Kappa	•Kappa
•Antima	•Roulette	
•Antimaga		

=====

CAVALIER DEMONIO

Numero Bestiario: 251      Genere: Umano

Livello -: 56	Attacco ---: 12	Magia -----: 14
PV -----: 6800	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 145
PM -----: 1600	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 3090	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 200	Totale: 421	

<><> ATTACCHI

1. Occhi maledetti: Causa status Perdita
2. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
3. Polvere di zombie: Causa status Zombie ad un personaggio morto

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: prigionie e stanza dopo il Drago aureo
- Torre di Kefka: stanza del Drago osseo e successiva, stanza della Dea
- Tempio delle anime: scontro 91
- Arena:
  - scommettendo il Bracciale difensivo, per vincere l'Anello dell'eroe
  - scommettendo il Guanto di Genji, per vincere lo Scudo tonum
  - scommettendo lo Scudo eroico, per vincere lo Scudo della forza

<> STATUS

<>		_____	
PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Criticità	•Pietra		---
•Kappa	•Rovina		
•Morte			

<> ELEMENTI <>

<>		_____	
ASSORBE	IMMUNE		DEBOLE
---	---		---

<> OGGETTI <>

<>		_____	
METAMORFOSI	RUBARE		OTTENERE
•Acqua santa	•Girandola		---
•Coda di fenice			
•Pietra TeleMoto			
•Tenda			

<> ABILITÀ <>

<>		_____	
CONTROLLA	PITTURA		FURORE
•Attacco fisico	•Occhi maledetti		•Onda d'urto
•Occhi maledetti	•Onda d'urto		
•Onda d'urto			
•Sancta			

CAVALIER OCCULTO

Numero Bestiario: 330      Genere: Umano

Livello -: 68	Attacco ---: 1	Magia -----: 25
PV -----: 50000	Difesa ----: 250	Difesa magica ----: 100

PM -----: 50000            Destrezza -: 100%            Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0                Velocità --: 90                % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                 Totale: 666

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Cambio barriera: Cambia gli attributi elementali del mostro

Magie:

2. Bio	6. Fuocoga	10. Tuonaga
3. Buferaga	7. Morte	11. Ultima
4. Buferara	8. Novox	
5. Fuoca	9. Tuona	

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre dei fanatici: 4° zona [Boss]  
•Tempio delle anime: scontro 112

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO	
•Adagio	•Kappa	•Sonno
•Caos	•Morte	•Stop
•Cecità	•Mutismo	•Veleno
•Criticità	•Perdita	•Zombie
•Immagine	•Pietra	
•Invisibile	•Rovina	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Elisir	•Megaelisir
#Antidoto	•Sfera di cristallo	
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Ultima		

=====

CAVALIERE DELL'ABISSO

=====

Numero Bestiario: 286            Genere: Umano

Livello -: 14	Attacco ---: 48	Magia -----: 10
PV -----: 1300	Difesa ----: 120	Difesa magica ----: 150
PM -----: 170	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 400	Velocità --: 45	% Attacco -----: 100%

Guil ----: 1290

Totale: 473

<><> ATTACCHI

1. Lancia argentea:  
Causa danni fisici
2. Nebbia tossica:  
Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi
3. Polarità inversa:  
Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa.

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Rupe di Narshe: proteggendo Banon

MdR

- Tempio delle anime: scontro 8

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Caos	---
•Kappa	
•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fuoco
		•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Armatura d'oro	•Corazza di mithril	•Panacea
•Elmo d'oro	•Elisir	
•Lancia dorata		
•Scudo d'oro		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Lancia argentea	•Nebbia tossica
•Lancia argentea	•Nebbia tossica	
•Nebbia tossica		

=====

CHADARNOOK: DEMONE

=====

Numero Bestiario: 319      Genere: nessuno

Livello -: 41	Attacco ---: 18	Magia -----: 10
PV -----: 30000	Difesa ----: 135	Difesa magica ----: 130
PM -----: 7600	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 61	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 454	

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"



0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Attacco fisico: Causa status Rovina
2. Pioggia di scintille: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

Magie:

3. Tuona
4. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor [Boss]

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO		
•Caos	•Mutismo	•Sonno	---
•Furia	•Perdita	•Stop	
•Kappa	•Pietra	•Veleno	
•Morte	•Rovina	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fulmine	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	---	---
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Attacco critico	•Attacco critico	

=====  
CHADARNOOK: DONNA  
=====

Numero Bestiario: 319      Genere: nessuno

Livello -: 37	Attacco ---: 13	Magia -----: 50
PV -----: 56000	Difesa ----: 140	Difesa magica ----: 150
PM -----: 9400	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 10	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 463	

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Ninnananna:  
Causa status Sonno a tutti i personaggi

2. Poltergeist:

i PV dei personaggi iniziano a diminuire costantemente. Non può essere curato.

3. Tentazione:

il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo. L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene eliminato.

4. Ultimo bacio:

Causa status Rovina

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Villa di Owzer a Jidoor [Boss]

<> STATUS <>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Caos	•Mutismo	•Stop	---
•Criticità	•Perdita	•Veleno	
•Furia	•Pietra	•Zombie	
•Kappa	•Rovina		
•Morte	•Sonno		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Acqua	---	•Fuoco
•Sacro		

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	---	---
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Ultimo bacio	•Ultimo bacio	

=====

CHIMERA

=====

Numero Bestiario: 96      Genere: nessuno

Livello -: 22	Attacco ---: 25	Magia -----: 10
PV -----: 2237	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 110
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1144	Velocità --: 45	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 760	Totale: 390	

<><> ATTACCHI

1. Dispettuccio: Causa danni fisici
2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
3. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

4. Tormenta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
5. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foresta dell'isola Crescente

MdR

- Covo del drago: Palazzo sacro

<> STATUS <>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Kappa	•Sonno	---
•Caos	•Morte	•Stop	
•Cecità	•Mutismo	•Veleno	
•Criticità	•Perdita	•Zombie	
•Immagine	•Pietra		
•Invisibile	•Rovina		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Pozione	•Gala iper	•Armatura d'oro
•Scudo focum		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Dispettuccio	•Idrorespiro
•Idrorespiro	•Idrorespiro	
•Tempesta		

=====

CHIMERA DI VECTOR

=====

Numero Bestiario: 254      Genere: nessuno

Livello -: 57	Attacco ---: 22	Magia -----: 9
PV -----: 7500	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 150
PM -----: 880	Destrezza -: 30%	Destrezza magica -: 30%
Exp -----: 2900	Velocità --: 37	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 900	Totale: 488	

<><> ATTACCHI

1. Contrattacco: Causa danni fisici
2. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
3. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
5. Tormenta : Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: anticamera al Drago aureo
- Covo del drago: Tempio del drago
- Tempio delle anime: scontro 33a

•Arena:

scommettendo la Coda di scorpione, per vincere lo Scaccomatto  
scommettendo la Giacca rossa, per vincere la Giacca rossa  
scommettendo le Manopole, per vincere lo Scudo tonum  
scommettendo il Triostella, per vincere il Corno di drago  
scommettendo la Veste illusoria, per vincere la Giacca rossa

<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Kappa	•Rovina	---
•Caos	•Morte	•Sonno	
•Cecità	•Mutismo	•Stop	
•Criticità	•Perdita		
•Furia	•Pietra		

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	---

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Pozione	•Spezzalame	---
•Scudo tonum		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Gigavolt	•Idrorespiro
•Fiammata	•Idrorespiro	
•Gigavolt		
•Idrorespiro		

=====

CIARPAME

=====

Numero Bestiario: 256      Genere: nessuno

Livello -: 53	Attacco ---: 2	Magia -----: 10
PV -----: 2000	Difesa ----: 190	Difesa magica ----: 170
PM -----: 200	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 2200	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 1100	Totale: 507	

<><> ATTACCHI

1. Autodistruzione:

il mostro si suicida causando danni a un personaggio, pari ai PV che il mostro possiede prima di morire

2. Smaterializzazione:

Causa status Invisibile

3. Trasfusione:

il mostro si sacrifica per curare un mostro alleato, annullandone anche gli status negativi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale
- Tempio delle anime: scontro 90

<> STATUS <>

---

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Kappa	•Levitazione
•Veleno	
•Perdita	
•Zombie	
•Pietra	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Cotta di mithril	•Scarica sonora	---
•Elmo di mithril		
•Scudo pesante		
•Spada di mithril		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Smaterializzazione	•Trasfusione
•Autodistruzione	•Tuonaga	
•Smaterializzazione		
•Trasfusione		

=====

CICLOBLINDATO

=====

Numero Bestiario: 283      Genere: nessuno

Livello -: 16	Attacco ---: 10	Magia -----: 15
PV -----: 1300	Difesa ----: 29	Difesa magica ----: 145
PM -----: 900	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 250	Totale: 339	

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
2. Trivella: Causa danni fisici

Magie:

3. Fuoco
4. Tuono
5. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Grotte di Figaro sud: scenario di Locke [Boss]

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Adagio      •Invisibile  •Rovina      ---
•Caos        •Kappa       •Sonno
•Cecità     •Morte       •Stop
•Criticità  •Mutismo     •Veleno
•Furia      •Perdita    •Zombie
•Immagine   •Pietra

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                     ---                                     •Acqua
                                                •Fulmine

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
#Ago dorato                             •Pugnale d'aria                       •Elisir
#Antidoto                               •Scarica bio
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                              PITTURA                              FURORE
#Attacco fisico                         •Attacco fisico                       ---
#Trivella                               •Trivella

```

```

=====
CIRPIUS
=====

```

Numero Bestiario: 20      Genere: nessuno

```

Livello -: 10           Attacco ---: 13           Magia -----: 10
PV -----: 134        Difesa ----: 80           Difesa magica ----: 110
PM -----: 100        Destrezza -: 0%          Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 82        Velocità --: 30          % Attacco -----: 100%
Guil ----: 102        Totale: 343

```

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Becco: Causa status Pietra

Magie:

2. Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Monte Kolts: zone esterne e zona di Vargas

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Kappa                                    •Levitazione

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                     ---                                     ---

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
•Ago dorato          •Antidoto      ---
•Antidoto            •Pozione
•Ciliegia verde
•Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA            PITTURA        FURORE
•Attacco fisico     •Attacco fisico •Andantega
•Becco              •Becco

```

```

=====
CLOUD
=====

```

Numero Bestiario: 42      Genere: Umano

```

Livello -: 12            Attacco ---: 5            Magia -----: 7
PV -----: 120        Difesa ----: 110        Difesa magica ----: 150
PM -----: 100        Destrezza -: 0%        Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 35        Velocità --: 25        % Attacco -----: 100%
Guil ----: 101        Totale: 397

```

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Colpo invisibile: Causa danni fisici ad un personaggio

Magie:

2. Parassita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Treno fantasma

MdR

•Tempio delle anime: scontro 7a

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO              STATUS ATTIVO
•Kappa                ---
•Morte
•Rovina
•Zombie

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE              IMMUNE            DEBOLE
---                  ---              •Sacro

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
•Ago dorato          •Granpozione   •Pozione
•Antidoto
•Ciliegia verde
•Collirio

```

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Tuona
•Fuoco	•Parassita	
•Parassita		

=====  
CLYMENUS  
=====

Numero Bestiario: 169      Genere: Umano

Livello -: 49	Attacco ---: 13	Magia -----: 7
PV -----: 3815	Difesa ----: 120	Difesa magica ----: 165
PM -----: 9900	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1698	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 826	Totale: 435	

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. Andante  | 4. Fuoco   |
| 2. Energira | 5. Fuocoga |
| 3. Fuoca    | 6. Reflex  |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice
- Tempio delle anime: scontro 68
- Arena: scommettendo i Dadi truffaldini, per vincere le Nocche focum

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Mutismo	•Levitazione
•Cecità	•Rovina	
•Kappa	•Sonno	
•Morte	•Stop	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Briglia	•Coda di fenice	•Coda di fenice
•Pozione		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Fuoca	•Fuoca
•Fuoca	•Fuoco	
•Fuoco		
•Fuocoga		



=====

COCO

=====

Numero Bestiario: 214      Genere: Umano

Livello -: 39	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 3062	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 160
PM -----: 198	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1410	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 631	Totale: 413	

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Preludio:

Il personaggio che subisce questa tecnica protegge il mostro sino alla morte

2. Schiaffo:

Causa status Mutismo

Magie:

3. Parassita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Antico castello: zone esterne
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Treno fantasma
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 61

<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Caos	•Immagine	•Pietra	---
•Cecità	•Invisibile	•Rovina	
•Criticità	•Morte	•Sonno	
•Furia	•Mutismo	•Veleno	
•Kappa	•Perdita	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Fiocco	---	---
•Pozione		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Preludio	•Preludio
•Antimagia	•Schiaffo	
•Caos		
•Schiaffo		

=====

COMANDANTE

=====

Numero Bestiario: 25      Genere: Umano

Livello -: 10	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 102	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 150
PM -----: 50	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 85	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 153	Totale: 403	

<><> ATTACCHI

Colpo disperato: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Figaro sud: passaggio segreto

MdR

•Figaro sud: passaggio segreto

<> STATUS

<>	_____	
	PROTETTO	STATUS ATTIVO
	---	---

<> ELEMENTI <>

<>	_____		
	ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
	---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

<>	_____		
	METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
	•Ago dorato	•Pozione	---
	•Antidoto		
	•Ciliegia verde		
	•Collirio		

<> ABILITÀ <>

<>	_____		
	CONTROLLA	PITTURA	FURORE
	•Attacco fisico	•Attacco fisico	•Pietra
	•Fuoco	•Fuoco	

=====

CONDANNATO

=====

Numero Bestiario: 326      Genere: nessuno

Livello -: 53	Attacco ---: 27	Magia -----: 5
PV -----: 23066	Difesa ----: 70	Difesa magica ----: 220
PM -----: 5066	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 462	

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Colpo mortale:

Causa status Rovina

2. Rancore:

il mostro scompare dalla battaglia impossessandosi di uno dei personaggi.  
Condannato ricompare se questo personaggio muore

Magie:

3. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma [Boss]

<> STATUS

<>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Kappa	•Rovina	---
•Caos	•Morte	•Sonno	
•Criticità	•Mutismo	•Stop	
•Furia	•Perdita	•Veleno	
•Invisibile	•Pietra	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fuoco	---	•Gelo
•Sacro		

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Anello del ricordo	•Bracciale difensivo
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Colpo mortale	•Colpo mortale	

=====

CONGER CONGER

=====

Numero Bestiario: 50

Genere: nessuno

Livello -: 13

Attacco ---: 14

Magia -----: 6

PV -----: 315

Difesa ----: 80

Difesa magica ----: 150

PM -----: 150

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 96

Velocità --: 25

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 358

Totale: 375

<><> ATTACCHI

1. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
2. Strangolamento: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Via del serpente

<> STATUS	<>		
	PROTETTO		STATUS ATTIVO
	•Kappa		•Cecità
<> ELEMENTI	<>		
	ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
	•Acqua	---	•Fulmine
<> OGGETTI	<>		
	METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
	•Acqua santa	•Granpozione	•Coda di fenice
	•Coda di fenice		
	•Pietra TeleMoto		
	•Tenda		
<> ABILITÀ	<>		
	CONTROLLA	PITTURA	FURORE
	•Attacco fisico	•Idrorespiro	•Idrorespiro
	•Idrorespiro	•Strangolamento	
	•Strangolamento		

=====

CONIGLIDROFOBO

=====

Numero Bestiario: 35      Genere: nessuno

Livello -: 10	Attacco ---: 9	Magia -----: 10
PV -----: 135	Difesa ----: 70	Difesa magica ----: 140
PM -----: 40	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 53	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 110	Totale: 359	

<><> ATTACCHI

Incisivi: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura e foresta della Zona 1 del Continente orientale
- foresta della Zona 2 del Continente orientale
- pianura della Zona 3 del Continente orientale

<> STATUS	<>		
	PROTETTO		STATUS ATTIVO
	---		---
<> ELEMENTI	<>		
	ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
	---	---	•Acqua
<> OGGETTI	<>		
	METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
	•Carne essiccata	•Granpozione	•Pozione
<> ABILITÀ	<>		
	CONTROLLA	PITTURA	FURORE

•Attacco fisico  
•Incisivi

•Attacco fisico  
•Incisivi

•Reiz

=====

CONTRAEREA: BIT

=====

Numero Bestiario: 305      Genere: nessuno

Livello -: 25	Attacco ---: 12	Magia -----: 10
PV -----: 420	Difesa ----: 230	Difesa magica ----: 160
PM -----: 285	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 15	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 527	

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

nessuno: il Bit si limita solo ad assorbire tutte le magie lanciate dai  
personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•viaggiando verso il Continente fluttuante: in caduta libera [Boss]

<> STATUS <>

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Caos	•Immagine	•Pietra	---
•Cecità	•Invisibile	•Rovina	
•Criticità	•Morte	•Sonno	
•Furia	•Mutismo	•Veleno	
•Kappa	•Perdita	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Amuleto	---
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Attacco critico	•Attacco critico	

=====

CONTRAEREA: CANNONE LASER

=====

Numero Bestiario: 303      Genere: nessuno

Livello -: 24	Attacco ---: 12	Magia -----: 9
PV -----: 3300	Difesa ----: 130	Difesa magica ----: 140
PM -----: 335	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 421	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- viaggiando verso il Continente fluttuante: in caduta libera [Boss]

MdR

- Tempio delle anime: scontro 85a

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO	
•Caos	•Immagine	•Pietra
•Cecità	•Invisibile	•Rovina
•Criticità	•Morte	•Sonno
•Furia	•Mutismo	•Veleno
•Kappa	•Perdita	•Zombie

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Extraetere	---
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	---
•Attacco critico	•Attacco critico	

=====

CONTRAEREA: CORPO

=====

Numero Bestiario: 302      Genere: nessuno

Livello -: 25	Attacco ---: 10	Magia -----: 12
PV -----: 8000	Difesa ----: 150	Difesa magica ----: 120
PM -----: 750	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 427	

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- viaggiando verso il Continente fluttuante: in caduta libera [Boss]

MdR

- Tempio delle anime: scontro 85a

<> STATUS <>

PROTETTO	STATUS ATTIVO	
•Adagio	•Invisibile	•Rovina
•Caos	•Kappa	•Sonno
•Cecità	•Morte	•Stop
•Criticità	•Mutismo	•Veleno
•Furia	•Perdita	•Zombie
•Immagine	•Pietra	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Elisir	•Vera regale
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Attacco critico	•Attacco critico	

=====

CONTRAEREA: VANO MISSILI

=====

Numero Bestiario: 304      Genere: nessuno

Livello -: 25	Attacco ---: 12	Magia -----: 8
PV -----: 3000	Difesa ----: 135	Difesa magica ----: 150
PM -----: 7000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 20	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 425	

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Lanciatore: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi
2. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•viaggiando verso il Continente fluttuante: in caduta libera [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 85a

<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Caos	•Immagine	•Pietra	---
•Cecità	•Invisibile	•Rovina	
•Criticità	•Morte	•Sonno	
•Furia	•Mutismo	•Veleno	
•Kappa	•Perdita	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Acqua
		•Fulmine

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Indebolente	---
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	---
•Attacco critico	•Attacco critico	

=====

CREATURA

=====

Numero Bestiario: 235      Genere: nessuno

Livello -: 37	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 2470	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 155
PM -----: 145	Destrezza -: 10%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 775	Velocità --: 32	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 550	Totale: 420	

<><> ATTACCHI

Puzzetta: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Rupe di Ebot  
•Tempio delle anime: scontro 55a

<> STATUS <>

---

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Kappa	•Sonno



<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Fulmine

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Pietra TeleMoto	•Pietra TeleMoto
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Bio	•Bio
•Bio	•Puzzetta	
•Puzzetta		
•Veleno		

=====

CRULLER

=====

Numero Bestiario: 135      Genere: Non-morto

Livello -: 28	Attacco ---: 11	Magia -----: 4
PV -----: 1334	Difesa ----: 110	Difesa magica ----: 70
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 419	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 797	Totale: 398	

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Mucopus: Causa status Adagio a un personaggio
2. Raptus: Causa status Caos

Magie:

3. Fuoca

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotte di Figaro sud: ovunque tranne alla fonte curativa
- Tempio delle anime: scontro 37

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Adagio	•Mutismo	•Cecità
•Cecità	•Pietra	•Veleno
•Furia	•Sonno	
•Kappa	•Stop	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>

---

## METAMORFOSI

- Elisir
- Pozione

## RUBARE

- Pozione

## OTTENERE

---

## &lt;&gt; ABILITÀ &lt;&gt;

## CONTROLLA

- Attacco fisico
- Mucopus
- Raptus

## PITTURA

- Mucopus
- Raptus

## FURORE

- Mucopus

## =====

## CRUSHER

Numero Bestiario: 160

Genere: nessuno

Livello -: 36

Attacco ---: 13

Magia -----: 5

PV -----: 2095

Difesa ----: 145

Difesa magica ----: 85

PM -----: 340

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 788

Velocità --: 30

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 577

Totale: 378

## &lt;&gt;&lt;&gt; ATTACCHI

## 1. Colpo diretto:

Causa danni fisici

## 2. Falciavite:

il mostro assorbe da un personaggio tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo personaggio

## &lt;&gt;&lt;&gt; DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor
- Tempio delle anime: scontro 52

## &lt;&gt; STATUS &lt;&gt;

## PROTETTO

- Caos
- Cecità
- Furia
- Kappa
- Morte
- Pietra
- Rovina
- Sonno

## STATUS ATTIVO

---

## &lt;&gt; ELEMENTI &lt;&gt;

## ASSORBE

---

## IMMUNE

---

## DEBOLE

- Fuoco

## &lt;&gt; OGGETTI &lt;&gt;

## METAMORFOSI

- Panacea

## RUBARE

- Pallapazza

## OTTENERE

- Pallapazza

## &lt;&gt; ABILITÀ &lt;&gt;

## CONTROLLA

- Attacco fisico
- Colpo diretto
- Falciavite

## PITTURA

- Colpo diretto
- Falciavite

## FURORE

- Falciavite

=====

CURLAX

=====

Numero Bestiario: 323      Genere: Umano

Livello -: 47	Attacco ---: 1	Magia -----: 4
PV -----: 15000	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 110
PM -----: 2000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 350	

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

Magie:

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| 3. Adagio  | 6. Fuoca   | 9. Reflex |
| 4. Andante | 7. Fuocoga | 10. Stop  |
| 5. Areiz   | 8. Novox   |           |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 110

<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Morte	•Stop	---
•Caos	•Mutismo	•Veleno	
•Cecità	•Perdita	•Zombie	
•Criticità	•Pietra		
•Furia	•Rovina		

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fuoco	---	•Acqua
		•Gelo

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	---	---
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Attacco critico	•Attacco critico	

=====

CUSTODE DEGLI INFERI

=====

Numero Bestiario: 155      Genere: Non-morto, Umano

Livello -: 19	Attacco ---: 13	Magia -----: 55
PV -----: 8000	Difesa ----: 140	Difesa magica ----: 160
PM -----: 8000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 55	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 523	

<><> ATTACCHI

1. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio
3. Vicolo cieco: Uccide un personaggio

Magie:

4. Morte

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta sul Veldt: mostro nel baule
- Tempio delle anime: scontro 15

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Furia	•Sonno	---
•Kappa	•Stop	
•Mutismo	•Veleno	

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco
		•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Panacea	•Granpozione	•Zanne di tigre
	•Pozione	

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Vicolo cieco	•Sisma
•Vicolo cieco		

=====

DADALUMA

=====

Numero Bestiario: 288      Genere: Umano

Livello -: 22	Attacco ---: 12	Magia -----: 3
PV -----: 3270	Difesa ----: 85	Difesa magica ----: 143
PM -----: 1005	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 1210	Totale: 383	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

- 1. Calcio circolare: Causa status Perdita
- 2. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi

Magie:

- 3. Egida

Altro:

- 4. Può usare l'abilità Ruba
- 5. Può usare l'abilità Salto
- 6. Può lanciare il Coltello di mithril oppure il Pugnale
- 7. Può curarsi con una Granpozione oppure con una Pozione
- 8. Può evocare due Pugno di Ferro

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Zozo: negli edifici [Boss]

MdR

- Tempio delle anime: scontro 80

<> STATUS <>

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Perdita	---
•Criticità	•Veleno	
•Furia	•Zombie	
•Morte		

<> ELEMENTI <>

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Anello prezioso	•Coltello da ladro
#Antidoto	•Bracciale del ladro	•Fascia torta
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Attacco fisico	---
•Calcio circolare	•Calcio circolare	

=====

DANTE

=====

Numero Bestiario: 138      Genere: Non-morto, Umano

Livello -: 28	Attacco ---: 17	Magia -----: 10
PV -----: 1945	Difesa ----: 105	Difesa magica ----: 150
PM -----: 200	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1150	Velocità --: 40	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 712	Totale: 422	

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Caos liv.3: Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
2. Lancia di cristallo: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotte di Figaro sud: ovunque tranne nella zona dopo il salto
- Castello di Figaro: sotterranei e sala motori
- Tempio delle anime: scontro 38

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Cecità	•Pietra	---
•Furia	•Sonno	
•Kappa	•Veleno	
•Mutismo	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
---	---	•Veleno

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Pozione	•Elmo adamantino	•Scudo d'oro
•Scudo tonum		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Caos liv.3	•Caos liv.3
•Buferara	•Lancia di cristallo	
•Caos liv.3		
•Lancia di cristallo		

=====

DANZATORE VELATO

=====

Numero Bestiario: 65

Genere: Umano

Livello -: 15	Attacco ---: 13	Magia -----: 10
PV -----: 392	Difesa ----: 115	Difesa magica ----: 145
PM -----: 120	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 224	Velocità --: 35	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 296	Totale: 418	

<><> ATTACCHI

1. Danza misteriosa: Causa status Sonno

Magie:

2. Buferara
3. Fuoca
4. Tuona

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Zozo: negli edifici

MdR

- Zozo: negli edifici
- Tempio delle anime: scontro 11

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Caos ---  
•Furia  
•Kappa  
•Veleno

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- --- •Veleno

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Pozione •Coltello da ladro ---  
•Scarpe miracolose •Granpozione

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Buferara •Buferara  
•Buferara •Fuoca  
•Fuoca  
•Tuona

=====

DEA

Numero Bestiario: 354      Genere: nessuno

Livello -: 68	Attacco ---: 13	Magia -----: 14
PV -----: 44000	Difesa ----: 85	Difesa magica ----: 150
PM -----: 19000	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 50	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 412	

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Ninnananna:  
Causa status Sonno a tutti i personaggi
2. Paradiso nuvoloso:  
Causa status Rovina a tutti i personaggi. Una volta che il timer arriva a zero, il personaggio si trasforma in uno Zombie
3. Pioggia di scintille:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Preludio:  
Il personaggio che subisce questa tecnica protegge il mostro sino alla morte

5. Quasar:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi

6. Tentazione:  
il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo.  
L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene  
eliminato

Magie:

- 7. Tuona
- 8. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza della Dea (Gruppo II) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 118

<> STATUS <>

---

PROTETTO			STATUS ATTIVO
•Adagio	•Kappa	•Rovina	•Andante
•Caos	•Morte	•Sonno	•Bozzolo
•Cecità	•Mutismo	•Stop	
•Criticità	•Perdita	•Veleno	
•Furia	•Pietra	•Zombie	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Fulmine	---	---
•Sacro		

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
#Ago dorato	•Cotta Minerva	•Excalibur
#Antidoto		
#Ciliegia verde		
#Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
#Attacco fisico	•Attacco fisico	---
#Attacco critico	•Attacco critico	

=====

DEDALUS

=====

Numero Bestiario: 258      Genere: Non-morto

Livello -: 59	Attacco ---: 13	Magia -----: 12
PV -----: 12280	Difesa ----: 105	Difesa magica ----: 150
PM -----: 100	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 3500	Velocità --: 37	% Attacco -----: 100%
Guil -----: 0	Totale: 417	

<><> ATTACCHI

- 1. Dente avvelenato:  
Causa status Veleno



2. Morte liv.5:  
Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
3. Nebbia tossica:  
Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi
4. Reflex???:  
Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo
5. Valzer di fiamme:  
Causa danni di elemento Fuoco a un personaggio

Magie:

6. Antima
7. Bio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza del Drago aureo e stanza del Guardiano
- Tempio delle anime: scontro 31
- Arena:  
scommettendo la Maschera di Balac, per vincere la Fascia d'osso  
scommettendo la Ragnarok, per vincere il Brando lux  
scommettendo lo Scudo maledetto, per vincere l'Anello maledetto

<> STATUS		<>	
PROTETTO		STATUS ATTIVO	
•Cecità	•Mutismo	•Stop	---
•Furia	•Pietra	•Veleno	
•Kappa	•Sonno	•Zombie	

<> ELEMENTI		<>	
ASSORBE		IMMUNE	
•Veleno		---	DEBOLE
			•Fuoco
			•Sacro

<> OGGETTI		<>	
METAMORFOSI		RUBARE	
•Anello funebre		---	OTTENERE
•Anello maledetto			---
•Corona di rovi			

<> ABILITÀ		<>	
CONTROLLA		PITTURA	
•Attacco fisico		•Dente avvelenato	FURORE
•Botto		•Sisma	•Liquefazione
•Folgore astrale			
•Fusione			

=====

DEMONO DELL'OMBRA

=====

Numero Bestiario: 145      Genere: Non-morto

Livello -: 29      Attacco ---: 13      Magia -----: 10

PV -----: 2058                    Difesa ----: 145                    Difesa magica ----: 140  
PM -----: 360                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 485                    Velocità --: 40                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 385                    Totale: 448

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Danza misteriosa: Assorbe PV
2. Estirpanime: Causa status Zombie

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tomba di Darill
- Tempio delle anime: scontro 40

<> STATUS <>

---

PROTETTO	STATUS ATTIVO
•Adagio    •Mutismo    •Veleno	---
•Cecità    •Pietra      •Zombie	
•Furia     •Sonno	
•Kappa     •Stop	

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	•Fuoco •Sacro

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Panacea	•Corazza adamantina •Granpozione	•Acqua santa •Amuleto

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico •Danza misteriosa •Fusione	•Danza misteriosa •Fusione	•Fusione

=====

DEMONI DI LEVANTE

=====

Numero Bestiario: 149            Genere: Umano

Livello -: 34                    Attacco ---: 10                    Magia -----: 10  
PV -----: 1759                    Difesa ----: 125                    Difesa magica ----: 145  
PM -----: 68                    Destrezza -: 120%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 797                    Velocità --: 37                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 2000                    Totale: 547

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Coltellata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Monte Zozo: zone esterne e zona esterna con il ponte
- Tempio delle anime: scontro 45 e 46

<> STATUS <>

---

PROTETTO		STATUS ATTIVO
•Caos	•Pietra	---
•Furia	•Rovina	
•Morte		

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE	IMMUNE	DEBOLE
•Veleno	---	---

<> OGGETTI <>

---

METAMORFOSI	RUBARE	OTTENERE
•Ago dorato	•Guanto del ladro	•Pugnale d'aria
•Antidoto		
•Ciliegia verde		
•Collirio		

<> ABILITÀ <>

---

CONTROLLA	PITTURA	FURORE
•Attacco fisico	•Coltellata	•Fuoco fatuo
•Coltellata	•Fuoco fatuo	
•Fuoco fatuo		

=====

DEMONIO

=====

Numero Bestiario: 355      Genere: nessuno

Livello -: 67	Attacco ---: 15	Magia -----: 13
PV -----: 58000	Difesa ----: 180	Difesa magica ----: 145
PM -----: 18900	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0	Velocità --: 53	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 0	Totale: 506	

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Botto: Causa morte immediata a un personaggio
3. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio
7. Tyrffing: Causa danni fisici

Magie:

8. Fuocoga
9. Meteora
10. Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza del Demonio (Gruppo III) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 117

```
<> STATUS <>
PROTETTO STATUS ATTIVO
•Caos •Invisibile •Rovina •Andante
•Criticità •Morte •Sonno •Egida
•Furia •Mutismo •Veleno •Immagine
•Kappa •Perdita •Zombie •Levitazione
•Immagine •Pietra
```

```
<> ELEMENTI <>
ASSORBE IMMUNE DEBOLE
•Fuoco --- •Veleno
•Vento
```

```
<> OGGETTI <>
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE
#Ago dorato •Giacca rossa •Lancia radiosa
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio
```

```
<> ABILITÀ <>
CONTROLLA PITTURA FURORE
#Attacco fisico •Attacco fisico ---
#Tyrfing •Tyrfing
```

```
=====
DEVOAHAN
=====
```

Numero Bestiario: 129      Genere: nessuno

Livello -: 26	Attacco ---: 15	Magia -----: 10
PV -----: 2252	Difesa ----: 100	Difesa magica ----: 150
PM -----: 218	Destrezza -: 0%	Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 562	Velocità --: 30	% Attacco -----: 100%
Guil ----: 458	Totale: 405	

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

- ```
<><> ATTACCHI
1. Furore: Causa danni fisici
2. Insolazione: Ripristina parte dei PV dei mostri alleati
```

```
<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MdR
•pianura, foresta e terreno della Via del serpente
```

```
<> STATUS <>
PROTETTO STATUS ATTIVO
•Criticità •Veleno
•Sonno
•Pietra
```

```
<> ELEMENTI <>
```

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

•Acqua

•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

•Acqua santa

•Coda di fenice

•Pietra TeleMoto

•Tenda

RUBARE

•Corazza adamantina

•Etere

OTTENERE

---

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

•Attacco fisico

•Furore

•Valanga

PITTURA

•Attacco fisico

•Furore

FURORE

•Adagioga

=====

DIAVOLETTO

=====

Numero Bestiario: 353

Genere: nessuno

Livello -: 73

PV -----: 63000

PM -----: 4800

Exp -----: 0

Guil -----: 0

Attacco ---: 60

Difesa ----: 110

Destrezza -: 0%

Velocità --: 61

Totale: 500

Magia -----: 9

Difesa magica ----: 160

Destrezza magica -: 0%

% Attacco -----: 100%

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Campo di forze:

Crea una barriera che può annullare tutti gli attacchi elementali

2. Croce del nord:

Causa status Congelato a tutti i personaggi

3. Fattura:

Causa danni fisici

4. Polarità inversa:

Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa

5. Puntamento:

Indica il personaggio che sarà colpito dalla Fattura

6. Zero assoluto:

Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

7. Buferaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre di Kefka: stanza del Diavoletto (Gruppo I) [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 119

<> STATUS <>

---

|            |          |         |               |
|------------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Mutismo | •Stop   | ---           |
| •Criticità | •Perdita | •Veleno |               |
| •Furia     | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Kappa     | •Rovina  |         |               |
| •Morte     | •Sonno   |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Gelo   | ---    | •Sacro |
| •Veleno |        |        |

<> OGGETTI <>

---

|                 |          |              |
|-----------------|----------|--------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE     |
| #Ago dorato     | •Briglia | •Mutsunokami |
| #Antidoto       |          |              |
| #Ciliegia verde |          |              |
| #Collirio       |          |              |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Fattura        | •Fattura        |        |

=====

DIVORATORE

=====

Numero Bestiario: 95      Genere: nessuno

Livello -: 21              Attacco ---: 10              Magia -----: 10

PV -----: 420            Difesa ----: 100             Difesa magica ----: 140

PM -----: 100            Destrezza -: 0%              Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 214           Velocità --: 30              % Attacco -----: 100%

Guil ----: 280             Totale: 390

<><> ATTACCHI

1. Colpo di guscio: Causa danni fisici
2. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura e foresta dell'isola Crescente

<> STATUS <>

---

|          |  |  |               |
|----------|--|--|---------------|
| PROTETTO |  |  | STATUS ATTIVO |
| •Caos    |  |  | •Egida        |
| •Kappa   |  |  |               |
| •Morte   |  |  |               |
| •Rovina  |  |  |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Fulmine |

```

<> OGGETTI <>
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
•Ago dorato          •Granpozione    ---
•Antidoto            •Panacea
•Ciliegia verde
•Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
CONTROLLA            PITTURA        FURORE
•Attacco fisico     •Attacco fisico •Colpo di guscio
•Colpo di guscio   •Colpo di guscio
•Stop

```

```

=====
DOBERMAN
=====

```

Numero Bestiario: "386" Genere: nessuno

```

Livello -: 12          Attacco ---: 10          Magia -----: 10
PV -----: 465       Difesa ----: 100        Difesa magica ----: 150
PM -----: 10        Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0        Velocità --: 35         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 83        Totale: 405

```

```

<><> ATTACCHI
1. Morso: Causa danni fisici

```

```

Altro:
2. Può fuggire dalla battaglia

```

```

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MiE
•Accampamento imperiale: nell'accampamento, calciando lo scrigno

```

```

<> STATUS <>
PROTETTO              STATUS ATTIVO
---                   ---

```

```

<> ELEMENTI <>
ASSORBE              IMMUNE              DEBOLE
---                  ---                 •Fuoco

```

```

<> OGGETTI <>
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
•Carne essiccata    •Granpozione    •Granpozione
•Pozione

```

```

<> ABILITÀ <>
CONTROLLA            PITTURA        FURORE
•Attacco fisico     •Attacco fisico  •Morso
•Morso              •Morso

```

```

=====
DOMATORE
=====

```

Numero Bestiario: 79      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 555   | Difesa ----: 180 | Difesa magica ----: 135 |
| PM -----: 80    | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 235  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 200 | Totale: 473      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Caos liv.3: Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
2. Fusione liv.4: Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
3. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
4. Programma 18: Causa status Reflex

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: stanza con le scale
- Vector: fuggendo dalla Fabbrica Magitek

MdR

- Tempio delle anime: scontro 14

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Veleno | •Levitazione  |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

|                   |               |          |
|-------------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI       | RUBARE        | OTTENERE |
| •Cotta di mithril | •Autobalestra | ---      |
| •Elmo di mithril  |               |          |
| •Scudo pesante    |               |          |
| •Spada di mithril |               |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |              |             |
|-----------------|--------------|-------------|
| CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE      |
| •Attacco fisico | •Caos liv.3  | •Caos liv.3 |
| •Caos liv.3     | •Morte liv.5 |             |
| •Fusione liv.4  |              |             |
| •Morte liv.5    |              |             |

=====

DON

=====

Numero Bestiario: 70      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 17 | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 620 | Difesa ----: 135 | Difesa magica ----: 145 |



PM -----: 10                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 255                    Velocità --: 35                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 345                    Totale: 439

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Sgambetto: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianure e foreste di tutto il Continente meridionale

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Pietra  | ---           |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE                         | OTTENERE     |
|------------------|--------------------------------|--------------|
| •Carne essiccata | •Maschera di tigre<br>•Pozione | •Granpozione |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA                     | PITTURA                       | FURORE     |
|-------------------------------|-------------------------------|------------|
| •Attacco fisico<br>•Sgambetto | •Attacco fisico<br>•Sgambetto | •Sgambetto |

=====

DRAGO

=====

Numero Bestiario: 109            Genere: nessuno

Livello -: 29                    Attacco ---: 45                    Magia -----: 10  
PV -----: 7000                    Difesa ----: 130                    Difesa magica ----: 110  
PM -----: 850                    Destrezza -: 40%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 2931                    Velocità --: 55                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                    Totale: 490

<><> ATTACCHI

1. Codata:

Causa danni fisici

2. Ira vendicativa:

Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro

3. Polvere glaciale:

Causa status Congelato a un personaggio

4. Sbuffata:

Allontana un personaggio dalla battaglia

5. Tormenta:

Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |          |
|------------|---------------|----------|
| •Caos      | •Kappa        | •Pietra  |
| •Criticità | •Morte        | •Perdita |
| •Furia     | •Mutismo      | •Rovina  |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE           | OTTENERE |
|-------------|------------------|----------|
| •Elisir     | •Granpozione     | ---      |
| •Pozione    | •Guanto di Genji |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
|------------------|------------------|------------------|
| •Attacco fisico  | •Codata          | •Ira vendicativa |
| •Codata          | •Ira vendicativa |                  |
| •Ira vendicativa |                  |                  |
| •Tormenta        |                  |                  |

=====

DRAGO ANCESTRALE

=====

Numero Bestiario: 246      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 50   | Attacco ---: 15  | Magia -----: 12         |
| PV -----: 10050 | Difesa ----: 130 | Difesa magica ----: 110 |
| PM -----: 12850 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 3000 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1200 | Totale: 402      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Falciavite:

il mostro assorbe da un personaggio tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo personaggio

2. Raggio atomico:

Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

3. Sollevamento:

Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zone esterne, zone interne e anticamera al Drago aureo
- Torre di Kefka: stanza del Demonio
- Covo del drago: Gran caverna e Respiro di Kaiser
- Tempio delle anime: scontro 48

•Arena: scommettendo l'Aeroancora, per vincere il Mantello di Zefiro

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Caos ---  
•Furia  
•Morte  
•Rovina

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- --- •Gelo

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Carne essiccata •Carne essiccata ---

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Fuocoga •Fuocoga  
•Fuocoga •Sollevamento  
•Meteora  
•Sollevamento

=====  
DRAGO AUREO  
=====

Numero Bestiario: 339 Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 62   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 32400 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 4000  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 75  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 458      |                         |

Immune al "Controlla"  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

Magie  
2. Reflex  
3. Tuona  
4. Tuonaga  
5. Tuono

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR  
•Torre di Kefka: stanza del Drago aureo (Gruppo 2) [Boss]  
•Tempio delle anime: scontro 101a

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Morte •Rovina ---

- Caos                   •Mutismo       •Sonno
- Criticità           •Perdita       •Stop
- Kappa               •Pietra        •Zombie

<> ELEMENTI <>

---

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | •Acqua |

<> OGGETTI <>

---

|                      |        |                     |
|----------------------|--------|---------------------|
| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE            |
| •Cristalda           | ---    | •Sfera di cristallo |
| •Elmo di cristallo   |        |                     |
| •Maglia di cristallo |        |                     |
| •Scudo di cristallo  |        |                     |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |           |        |
|------------------|-----------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA   | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Buferaga | ---    |
| #Attacco critico | •Tuonaga  |        |

=====

DRAGO AUREO (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 377      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 40  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 60000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 18000 | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 10% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 80  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 565      |                         |

Immune al "Controlla"  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Artigli possenti: Causa status Caos
2. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Plasma: Causa gravi danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

- MdR
- Covo del drago: Tempio del drago [Boss]
  - Tempio delle anime: scontro 123

<> STATUS <>

---

|                                         |               |
|-----------------------------------------|---------------|
| PROTETTO                                | STATUS ATTIVO |
| •Adagio           •Invisibile   •Rovina | ---           |
| •Caos             •Kappa       •Sonno   |               |
| •Cecità           •Morte       •Stop    |               |
| •Criticità       •Mutismo     •Veleno   |               |
| •Furia            •Perdita     •Zombie  |               |
| •Immagine        •Pietra                |               |

<> ELEMENTI <>

---

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | •Acqua |

```

<> OGGETTI <>
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Extraetere    •Zorlin Shape
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
CONTROLLA           PITTURA        FURORE
#Attacco fisico    •Attacco fisico ---
                  •Tuonaga

```

```

=====
DRAGO BLÙ
=====

```

Numero Bestiario: 338      Genere: nessuno

```

Livello -: 65           Attacco ---: 13           Magia -----: 10
PV -----: 26900       Difesa ----: 110          Difesa magica ----: 150
PM -----: 3800        Destrezza -: 0%           Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0           Velocità --: 75           % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0           Totale: 458

```

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Anatema:  
Scambia i propri status con quelli di un personaggio
2. Attacco fisico:  
Assorbe PM
3. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
4. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
5. Pioggia di scintille:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
6. Tsunami:  
Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

Magie:

7. Adagio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Antico castello: interni [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 104

```

<> STATUS <>
PROTETTO          STATUS ATTIVO
•Caos             •Morte           •Rovina          ---
•Criticità        •Mutismo         •Sonno

```

•Furia           •Perdita   •Stop  
•Kappa           •Pietra    •Zombie

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

|                      |        |              |
|----------------------|--------|--------------|
| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE     |
| •Cristalda           | ---    | •Zantetsuken |
| •Elmo di cristallo   |        |              |
| •Maglia di cristallo |        |              |
| •Scudo di cristallo  |        |              |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |           |        |
|------------------|-----------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA   | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Botto    | ---    |
| #Attacco critico | •Buferaga |        |

=====

DRAGO BLÙ (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 376      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 40  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 57000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 16000 | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 10% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 80  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 565      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Anatema: Scambia i propri status con quelli di un personaggio
2. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
3. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
4. Pioggia di scintille: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
5. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi
6. Zanne blù: Causa status Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tempio del drago [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 126

<> STATUS <>

---

|             |          |               |
|-------------|----------|---------------|
| PROTETTO    |          | STATUS ATTIVO |
| •Caos       | •Kappa   | •Sonno        |
| •Criticità  | •Morte   | •Stop         |
| •Furia      | •Mutismo | •Zombie       |
| •Immagine   | •Pietra  |               |
| •Invisibile | •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |

```

<> OGGETTI <>
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Extrapozione  •Save the Queen
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
CONTROLLA           PITTURA           FURORE
#Attacco fisico    •Attacco fisico   ---
                   •Idrorespiro

```

```

=====
DRAGO CORAZZATO
=====

```

Numero Bestiario: 270      Genere: nessuno

```

Livello -: 71           Attacco ---: 22           Magia -----: 22
PV -----: 40000      Difesa ----: 200          Difesa magica ----: 120
PM -----: 20000      Destrezza -: 0%          Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 5000      Velocità --: 51           % Attacco -----: 100%
Guil ----: 6300        Totale: 515

```

<><> ATTACCHI

1. Estirpanime: Causa status Zombie
2. Urto improvviso: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Palazzo sacro
- Tempio delle anime: scontro 43b

```

<> STATUS <>
PROTETTO           STATUS ATTIVO
•Caos              •Pietra           ---
•Furia             •Rovina
•Morte

```

```

<> ELEMENTI <>
ASSORBE           IMMUNE           DEBOLE
---              ---              •Gelo

```

```

<> OGGETTI <>
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          ---             •Armatura potente
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
CONTROLLA           PITTURA           FURORE
•Attacco fisico    •Attacco fisico   ---
•Urto improvviso  •Urto improvviso

```

```

=====
DRAGO DEI GHIACCI
=====

```

Numero Bestiario: 340      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 74   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 24400 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 9000  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 60  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 443      |                         |

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Valanga: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
3. Zero assoluto: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Narshe [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 98

<> STATUS <>

|            |         |               |
|------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
| •Criticità | •Sonno  | ---           |
| •Kappa     | •Stop   |               |
| •Morte     | •Zombie |               |
| •Pietra    |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                      |        |                    |
|----------------------|--------|--------------------|
| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE           |
| •Cristalda           | ---    | •Scudo della forza |
| •Elmo di cristallo   |        |                    |
| •Maglia di cristallo |        |                    |
| •Scudo di cristallo  |        |                    |

<> ABILITÀ <>

|                  |           |        |
|------------------|-----------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA   | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Buferaga | ---    |
| #Attacco critico | •Fuocoga  |        |

DRAGO DEI GHIACCI (2° scontro)

Numero Bestiario: 378      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 40  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 32000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 20000 | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 20% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 70  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 565      |                         |



Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Paralisi: Causa status Stop
3. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio
4. Tempesta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
5. Valanga: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
6. Zero assoluto: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

7. Buferaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto della terra [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 120

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE     |
|-----------------|--------|--------------|
| #Ago dorato     | ---    | •Scaccomatto |
| #Antidoto       |        |              |
| #Ciliegia verde |        |              |
| #Collirio       |        |              |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Buferaga       |        |

=====

DRAGO DEL CAOS

=====

Numero Bestiario: 170      Genere: nessuno

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 44   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10        |
| PV -----: 9013  | Difesa ----: 5  | Difesa magica ----: 85 |
| PM -----: 1300  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 4881 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 1000 | Totale: 243     |                        |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Calamità:

Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

2. Incenerimento:

Uccide un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice
- Arena: scommettendo lo Shuriken di Fuuma, per vincere la Girandola
- Tempio delle anime: scontro 69

<> STATUS <>

|            |         |               |
|------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Pietra | ---           |
| •Criticità | •Rovina |               |
| •Morte     | •Sonno  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fuoco  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|                  |                 |                 |
|------------------|-----------------|-----------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE          | OTTENERE        |
| •Carne essiccata | •Coda di fenice | •Coda di fenice |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |           |
|-----------------|----------------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Calamità      | •Calamità |
| •Calamità       | •Incenerimento |           |
| •Incenerimento  |                |           |
| •Meteora        |                |           |

=====

DRAGO DEMONIACO

=====

Numero Bestiario: 242      Genere: nessuno

|                 |                  |                        |
|-----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 54   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 13        |
| PV -----: 18008 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 90 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 8500 | Velocità --: 48  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 2700 | Totale: 374      |                        |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Angelo crudele: Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
2. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
3. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Sparizione: Causa status Invisibile

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza dopo le celle degli Esper
- Tempio delle anime: scontro 97a
- Arena:  
scommettendo l'Apocalisse, per vincere la Save the Queen  
scommettendo la Carta d'identita, per vincere le Scarpe miracolose

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Kappa   | •Rovina | •Levitazione  |
| •Caos      | •Morte   | •Sonno  |               |
| •Criticità | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Furia     | •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE               | OTTENERE |
|-------------|----------------------|----------|
| •Elisir     | •Bracciale difensivo | ---      |
| •Pozione    |                      |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE          |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| •Attacco fisico | •Angelo crudele | •Croce del nord |
| •Angelo crudele | •Croce del nord |                 |
| •Croce del nord |                 |                 |
| •Croce del sud  |                 |                 |

=====

DRAGO DI CRISTALLO

=====

Numero Bestiario: 275      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 89   | Attacco ---: 35  | Magia -----: 26         |
| PV -----: 32000 | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 80  |
| PM -----: 30000 | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 10% |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 62  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 7700 | Totale: 498      |                         |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Ali del respiro: Causa danni fisici
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Chiostro delle prove
- Tempio delle anime: scontro 85b

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Adagio      •Kappa      •Rovina      •Levitazione
•Caos        •Morte       •Sonno
•Criticità   •Mutismo     •Stop
•Furia       •Pietra

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                    ---                                    ---

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
#Ago dorato                             •Elisir                              •Extraetere
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                              PITTURA                              FURORE
•Attacco fisico                         •Ali del respiro                      ---
•Ali del respiro                        •Colpo di vento
•Colpo di vento

```

```

=====
DRAGO DI PLATINO
=====

```

Numero Bestiario: 110      Genere: nessuno

```

Livello -: 26                    Attacco ---: 35                    Magia -----: 10
PV -----: 2802                Difesa ----: 150                    Difesa magica ----: 115
PM -----: 200                   Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 895                Velocità --: 31                    % Attacco -----: 100%
Guil ----: 1300                Totale: 441

```

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Alata: Causa danni fisici
2. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante

MdR

- Tempio delle anime: scontro 27

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Kappa                                    •Egida
   •Levitazione

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                    ---                                    ---

```

<> OGGETTI <>

---

|                      |                   |          |
|----------------------|-------------------|----------|
| METAMORFOSI          | RUBARE            | OTTENERE |
| •Cristalda           | •Stivali di drago | ---      |
| •Elmo di cristallo   |                   |          |
| •Maglia di cristallo |                   |          |
| •Scudo di cristallo  |                   |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
| •Attacco fisico  | •Alata           | •Vento di guerra |
| •Alata           | •Vento di guerra |                  |
| •Vento di guerra |                  |                  |

=====

DRAGO FOSSILE

=====

Numero Bestiario: 56      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 20   | Attacco ---: 25  | Magia -----: 3          |
| PV -----: 1399  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 165 |
| PM -----: 219   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 380  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1870 | Totale: 428      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Ossa: Causa status Zombie
2. Tempesta di sabbia: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- deserto della Zona 1 del Continente occidentale
- deserto della Zona 2 del Continente meridionale

MdR

- Tempio delle anime: scontro 19

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | ---           |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Acqua |
|         |        | •Fuoco |
|         |        | •Gelo  |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|             |              |          |
|-------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE       | OTTENERE |
| •Panacea    | •Acqua santa | ---      |
|             | •Panacea     |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE              |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| •Attacco fisico     | •Ossa               | •Tempesta di sabbia |
| •Oblio              | •Tempesta di sabbia |                     |
| •Ossa               |                     |                     |
| •Tempesta di sabbia |                     |                     |

=====

DRAGO KAISER

=====

Numero Bestiario: 383      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 30  | Magia -----: 22         |
| PV -----: 65500 | Difesa ----: 200 | Difesa magica ----: 200 |
| PM -----: 60000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 90  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 642      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Aeroga:

Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi

2. Angelo crudele:

Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi

3. Botto:

Causa morte immediata a un personaggio

4. Calamità:

Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

5. Cambio barriera:

Cambia gli attributi elementali del mostro

6. Cannone a onde:

Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

7. Colpo di vento:

Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

8. Croce del nord:

Causa status Congelato a tutti i personaggi

9. Croce del sud:

Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

10. El Niño:

Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi

11. Folgore astrale:

Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

12. Gigavolt:

Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

13. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
14. Iper-turbo:  
Causa danni fisici e status Perdita a un personaggio
15. Ira vendicativa:  
Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro
16. Lama metallica:  
Causa moderati danni fisici a un personaggio
17. Nebbia tossica:  
Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi
18. Ninnananna:  
Causa status Sonno a tutti i personaggi
19. Onda d'urto:  
Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
20. Paradiso nuvoloso:  
Causa status Rovina a tutti i personaggi. Una volta che il timer arriva a zero, il personaggio si trasforma in uno Zombie
21. Pioggia di scintille:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
22. Plasma:  
Causa gravi danni di elemento Fulmine a un personaggio
23. Polvere di zombie:  
Causa status Zombie ad un personaggio morto
24. Polvere glaciale:  
Causa status Congelato a un personaggio
25. Reflex???:  
Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo
26. Rovina:  
Infligge status Rovina a un personaggio
27. Sancta liv.?:  
Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo
28. Scarica mentale:  
Causa ad ogni personaggio uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Pietra, Rovina, Sonno, Stop, Veleno e Zombie
29. Scintillamento:  
Causa status Cecità
30. Sfregio eolico:  
Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
31. Triade:

Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi

32. Tsunami:

Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

33. Ultimo respiro:

Causa danni fisici

34. Valanga:

Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

35. Vento di guerra:

Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

36. Zero assoluto:

Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

- |              |                  |             |
|--------------|------------------|-------------|
| 37. Andante  | 42. Fuocoga      | 47. Sancta  |
| 38. Bio      | 43. Fusione      | 48. Sisma   |
| 39. Bozzolo  | 44. Liquefazione | 49. Tornado |
| 40. Buferaga | 45. Meteora      | 50. Tuonaga |
| 41. Egida    | 46. Reflex       | 51. Ultima  |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tana di Kaiser [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 128

<> STATUS

<>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | •Levitazione  |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |             |          |
|-----------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Triostella | ---      |
| #Antidoto       |             |          |
| #Ciliegia verde |             |          |
| #Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Iper-turbo     |        |

=====

DRAGO MAGICO

=====



Numero Bestiario: 273      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 72   | Attacco ---: 14  | Magia -----: 18         |
| PV -----: 18000 | Difesa ----: 180 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 57  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 950  | Totale: 519      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Aeroga:

Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi

2. Ali prodigiose:

Causa danni fisici

3. Sancta liv.?:

Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo

4. Vento bianco:

Cura i mostri alleati in base ai propri PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Gran caverna e Labirinto dell'intuizione
- Covo del drago: Tempio del drago - chiostro e Respiro di Kaiser
- Tempio delle anime: scontro 71b

<> STATUS <>

|            |         |               |     |
|------------|---------|---------------|-----|
| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |     |
| •Adagio    | •Furia  | •Stop         | --- |
| •Caos      | •Morte  | •Veleno       |     |
| •Cecità    | •Rovina |               |     |
| •Criticità | •Sonno  |               |     |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|                 |             |          |
|-----------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Extraetere | ---      |
| #Antidoto       |             |          |
| #Ciliegia verde |             |          |
| #Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| •Caos liv.3     | •Sancta liv.?   |        |
| •Fusione liv.4  |                 |        |
| •Sancta liv.?   |                 |        |

Numero Bestiario: 208      Genere: nessuno

|                |                  |                        |
|----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 38  | Attacco ---: 10  | Magia -----: 3         |
| PV -----: 3000 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 50 |
| PM -----: 300  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 953 | Velocità --: 15  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 731 | Totale: 283      |                        |

<><> ATTACCHI

1. Artigli tossici:

Causa status Veleno

2. Nebbia tossica:

Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Il sogno di Cyan: Labirinto onirico

•Tempio delle anime: scontro 59

•Arena:

scommettendo l'Anello della furia, per vincere la Sfera glaciale  
scommettendo la Cintura vitale, per vincere la Sfera di cristallo  
scommettendo i Dardi fatali, per vincere i Dardi fatali  
scommettendo la Ferula superiore, per vincere la Murakumo  
scommettendo la Pikka, per vincere la Buffa del gatto  
scommettendo la Sfera glaciale, per vincere l'Anello della furia  
scommettendo il Sole nascente, per vincere la Mazza d'osso

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Veleno       |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|                  |        |          |
|------------------|--------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE |
| •Carne essiccata | ---    | ---      |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| •Attacco fisico  | •Artigli tossici | •Morte |
| •Artigli tossici | •Morte           |        |
| •Morte           |                  |        |

DRAGO NERO

Numero Bestiario: 121      Genere: nessuno

|                |                  |                        |
|----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10        |
| PV -----: 4000 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 20 |
| PM -----: 600  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 780 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 502 | Totale: 276      |                        |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Polvere di ossa: Causa status Zombie
2. Tempesta di sabbia: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- deserto dell'isola solitaria
- deserto del Continente di Kefka
- deserto della Via del serpente
- Tempio delle anime: scontro 30

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Pietra | •Perdita      |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE       | OTTENERE |
|-------------|--------------|----------|
| •Panacea    | •Acqua santa | •Tenda   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE    |
|---------------------|---------------------|-----------|
| •Attacco fisico     | •Angelo crudele     | •Tempesta |
| •Morte              | •Tempesta di sabbia |           |
| •Tempesta di sabbia |                     |           |
| •Tuona              |                     |           |

=====

DRAGO OSSEO

=====

Numero Bestiario: 343      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 62   | Attacco ---: 15  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 32800 | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 1999  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 57  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 442      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Apparizione:

Causa status Caos a un personaggio

2. Attacco fisico:

Causa status Zombie

3. Calamità:

Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

4. Fuoco fatuo:

Causa gravi danni di elemento Fuoco a un personaggio

5. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre di Kefka: Stanza del Drago osseo (Gruppo 3) [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 102

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Kappa   | •Sonno  | ---           |
| •Caos      | •Morte   | •Stop   |               |
| •Cecità    | •Mutismo | •Veleno |               |
| •Criticità | •Perdita | •Zombie |               |
| •Furia     | •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE        |
|----------------------|--------|-----------------|
| •Cristalda           | ---    | •Cintura vitale |
| •Elmo di cristallo   |        |                 |
| •Maglia di cristallo |        |                 |
| •Scudo di cristallo  |        |                 |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA         | FURORE |
|------------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico | ---    |
| #Attacco critico | •Puntura        |        |

=====

DRAGO OSSEO (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 381      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 40  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 61000 | Difesa ----: 200 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 14000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 20% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 60  | % Attacco -----: 100%   |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Calamità:

Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

2. Fuoco fatuo:

Causa gravi danni di elemento Fuoco a un personaggio

4. Morte liv.5:

Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5

5. Terrore:

Causa status Zombie

Magie:

5. Bio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Covo del drago: Gran caverna [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 124

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE           |
|-----------------|--------------|--------------------|
| #Ago dorato     | •Acqua santa | •Coda di scorpione |
| #Antidoto       |              |                    |
| #Ciliegia verde |              |                    |
| #Collirio       |              |                    |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Bio            |        |

=====

DRAGO ROSSO

=====

Numero Bestiario: 337      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 67   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1780  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 75  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 458      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Fusione liv.4: Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
4. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Sguardo laser: Rimuove lo status Reflex

Magie:

6. Fuoca
7. Fuocoga
8. Fusione

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice: piano inferiore [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 105

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Criticità | •Mutismo | •Stop   | ---           |
| •Furia     | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Kappa     | •Rovina  |         |               |
| •Morte     | •Sonno   |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE          |
|---------|--------|-----------------|
| •Fuoco  | ---    | •Acqua<br>•Gelo |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE  |
|----------------------|--------|-----------|
| •Cristalda           | ---    | •Murakumo |
| •Elmo di cristallo   |        |           |
| •Maglia di cristallo |        |           |
| •Scudo di cristallo  |        |           |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE |
|-----------------|---------------|--------|
| #Attacco fisico | •Fuocoga      | ---    |
| #Sguardo laser  | •Sancta liv.? |        |

=====

DRAGO ROSSO (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 375      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 40  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 59000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 12000 | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 10% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 80  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 565      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
2. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Zanne rosse: Uccide un personaggio

Magie:

4. Fuocoga
5. Fusione
6. Liquefazione
7. Ultima

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto delle fiamme [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 127

<> STATUS

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |     |
|------------|---------------|---------|-----|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina | --- |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |     |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |     |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |     |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |     |
| •Immagine  | •Pietra       |         |     |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE          |
|---------|--------|-----------------|
| •Fuoco  | ---    | •Acqua<br>•Gelo |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE    |
|-----------------|-------------|-------------|
| #Ago dorato     | •Extraetere | •Apocalisse |
| #Antidoto       |             |             |
| #Ciliegia verde |             |             |
| #Collirio       |             |             |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA       | PITTURA                     | FURORE |
|-----------------|-----------------------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico<br>•Fuocoga | ---    |

=====

DRAGO SACRO

=====

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 71   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 18500 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 12000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 55  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 437      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Magie:

1. Antimagia
2. Sancta

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: interni [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 103

<> STATUS <>

| PROTETTO  | STATUS ATTIVO |         |     |
|-----------|---------------|---------|-----|
| •Caos     | •Invisibile   | •Pietra | --- |
| •Cecità   | •Kappa        | •Rovina |     |
| •Furia    | •Morte        | •Veleno |     |
| •Immagine | •Perdita      |         |     |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Sacro  | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI          | RUBARE        | OTTENERE |
|----------------------|---------------|----------|
| •Anello angelico     | •Extrapozione | ---      |
| •Bracciale difensivo | •Lancia sacra |          |
| •Briglia             |               |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE  |
|-----------------|----------|---------|
| #Attacco fisico | •Fusione | •Sancta |
| #Sancta         | •Sancta  |         |

=====

DRAGO SACRO (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 382      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 30  | Magia -----: 22         |
| PV -----: 55000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 200 |
| PM -----: 22000 | Destrezza -: 10% | Destrezza magica -: 40% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 65  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 620      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Angelo crudele: Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
2. Fascio sacro: Causa danni di elemento Sacro a tutti i personaggi
3. Ira divina: Causa danni fisici



Magie:

- 4. Energiga
- 5. Sancta

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Palazzo sacro [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 125

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | •Rigene       |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Sacro  | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir | •Zanmato |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Sancta         |        |

=====

DRAGO TEMPESTOSO

=====

Numero Bestiario: 341      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 74   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 42000 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1250  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 65  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 447      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Sciabola alata: Causa danni fisici
3. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
4. Turbine di foglie: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
5. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Monte Zozo: caverne [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 99

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Morte   | •Stop   | •Levitazione  |
| •Caos      | •Mutismo | •Veleno |               |
| •Criticità | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Furia     | •Rovina  |         |               |
| •Kappa     | •Sonno   |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Vento  | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE          |
|----------------------|--------|-------------------|
| •Cristalda           | ---    | •Armatura potente |
| •Elmo di cristallo   |        |                   |
| •Maglia di cristallo |        |                   |
| •Scudo di cristallo  |        |                   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE |
|-----------------|---------------|--------|
| #Attacco fisico | •Aeroga       | ---    |
| #Sciabola alata | •Vento bianco |        |

=====

DRAGO TEMPESTOSO (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 379      Genere: nessuno

|                 |                   |                         |
|-----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 40   | Magia -----: 12         |
| PV -----: 62000 | Difesa ----: 150  | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 200% | Destrezza magica -: 80% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 90   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 822       |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Alata di Icaro: Causa danni fisici
3. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
4. Turbine di foglie: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
5. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

Magie:

6. Tornado

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto dell'incandescenza [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 121

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Invisibile •Rovina •Levitazione  
•Caos •Kappa •Sonno  
•Cecità •Morte •Stop  
•Criticità •Mutismo •Veleno  
•Furia •Perdita •Zombie  
•Immagine •Pietra

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Vento --- •Fulmine

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
#Ago dorato •Grandetere •Longinus  
#Antidoto  
#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
#Attacco fisico •Attacco fisico ---  
•Aeroga

=====  
DRAGO TERRESTRE  
=====

Numero Bestiario: 342 Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 53   | Attacco ---: 23  | Magia -----: 12         |
| PV -----: 28500 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 16500 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 55  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 450      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 50 G: Rimuove lo status Levitazione a tutti i personaggi
2. Dente affilato: Causa danni fisici
3. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
4. Slavina: Causa danni di elemento Terra a tutti i nemici

Magie:

5. Sisma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Teatro dell'opera: sul palco [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 100

<> STATUS <>  
-----

|            |          |         |               |
|------------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Morte   | •Rovina | •Levitazione  |
| •Criticità | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Furia     | •Perdita | •Zombie |               |
| •Kappa     | •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Vento |

<> OGGETTI <>

|                      |               |                   |
|----------------------|---------------|-------------------|
| METAMORFOSI          | RUBARE        | OTTENERE          |
| •Cristalda           | •Extrapozione | •Ferula superiore |
| •Elmo di cristallo   |               |                   |
| •Maglia di cristallo |               |                   |
| •Scudo di cristallo  |               |                   |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |        |
|-----------------|----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE |
| #Attacco fisico | •Magnitudine 8 | ---    |
| #Dente affilato | •Tuonaga       |        |

=====

DRAGO TERRESTRE (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 380      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 100 | Magia -----: 18         |
| PV -----: 58000 | Difesa ----: 220 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 24000 | Destrezza -: 10% | Destrezza magica -: 20% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 80  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 698      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 50 G: Rimuove lo status Levitazione a tutti i personaggi
2. Atrocità: Causa danni fisici
3. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
4. Smottamento: Causa gravi danni di elemento Terra a un personaggio

Magie:

5. Sisma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto della terra [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 122

<> STATUS <>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |

- Furia                   •Perdita                   •Zombie
- Immagine               •Pietra

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE           |
|---------|--------|------------------|
| •Terra  | ---    | •Acqua<br>•Vento |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI                                              | RUBARE        | OTTENERE |
|----------------------------------------------------------|---------------|----------|
| #Ago dorato<br>#Antidoto<br>#Ciliegia verde<br>#Collirio | •Extrapozione | •Godhand |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA                   | FURORE |
|-----------------|---------------------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico<br>•Sisma | ---    |

=====

DRAGO ZOMBIE

=====

Numero Bestiario: 89           Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21   | Attacco ---: 29  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1991  | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 160   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1072 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 309 | Totale: 429      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Ossa: Causa status Zombie

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotta al portale sigillato: nel 2° e 3° piano seminterrato

MdR

•Tempio delle anime: scontro 20a

<> STATUS <>

| PROTETTO                      | STATUS ATTIVO |
|-------------------------------|---------------|
| •Cecità               •Pietra | ---           |
| •Furia                •Sonno  |               |
| •Kappa               •Veleno  |               |
| •Mutismo             •Zombie  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE           |
|---------|--------|------------------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco<br>•Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|
|             |        |          |

•Carne essiccata

•Coda di fenice

•Coda di fenice

•Granpozione

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

•Attacco fisico

•Ossa

•Rovina

•Bio

•Tuonaga

•Ossa

•Veleno

=====

DULLAHAN

=====

Numero Bestiario: 316

Genere: nessuno

Livello -: 37

Attacco ---: 55

Magia -----: 7

PV -----: 23450

Difesa ----: 130

Difesa magica ----: 160

PM -----: 1721

Destrezza -: 10%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità --: 55

% Attacco -----: 150%

Guil ----: 0

Totale: 557

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord:

Causa status Congelato a tutti i personaggi

2. Mazza ferrata:

Causa danni fisici

3. Sancta liv.?:

Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo

4. Reflex???:

Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo

5. Zero assoluto:

Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

6. Buferaga

7. Buferara

8. Energira

9. Sancta

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Tomba di Darill: 2° piano seminterrato [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 107

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

•Caos

•Morte

•Sonno

•Andante

•Criticità

•Mutismo

•Stop

•Levitazione

•Furia           •Pietra       •Veleno  
•Kappa           •Rovina       •Zombie

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

---

|                 |                  |          |
|-----------------|------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Extrapozione    | ---      |
| #Antidoto       | •Guanto di Genji |          |
| #Ciliegia verde |                  |          |
| #Collirio       |                  |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Mazza ferrata  | •Mazza ferrata  |        |

=====

ELITE IMPERIALE

=====

Numero Bestiario: 92           Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 700  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 20   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 200 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 403      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Colpo al ventre: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Palazzo imperiale Vector: durante il banchetto, parlando con i commensali

<> STATUS <>

---

|            |             |               |        |
|------------|-------------|---------------|--------|
| PROTETTO   |             | STATUS ATTIVO |        |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina       | •Egida |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno        |        |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop         |        |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno       |        |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie       |        |
| •Immagine  | •Pietra     |               |        |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

---

|                  |          |                    |
|------------------|----------|--------------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE   | OTTENERE           |
| •Acqua santa     | •Pozione | •Pezzo di Magilite |
| •Coda di fenice  |          |                    |
| •Pietra TeleMoto |          |                    |

•Tenda

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA          | FURORE |
|-----------------|------------------|--------|
| •Attacco fisico | •Colpo al ventre | •Egida |
| •Egida          | •Egida           |        |

=====  
ENUO  
=====

Numero Bestiario: 220      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 46   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4635  | Difesa ----: 50 | Difesa magica ----: 250 |
| PM -----: 280   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1429 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 968  | Totale: 453     |                         |

<><> ATTACCHI

1. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
2. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi
3. Viscidume: Causa status Adagio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta per l'antico castello
- Tempio delle anime: scontro 57
- Arena: scommettendo la Spada Emorys, per vincere la Spada Emorys

<> STATUS <>

| PROTETTO |            | STATUS ATTIVO |          |
|----------|------------|---------------|----------|
| •Adagio  | •Criticità | •Sonno        | •Perdita |
| •Caos    | •Furia     | •Stop         | •Reflex  |
| •Cecità  | •Kappa     | •Veleno       |          |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE        | OTTENERE |
|-------------|---------------|----------|
| •Elisir     | •Extrapozione | ---      |
| •Pozione    |               |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE   |
|-----------------|------------|----------|
| •Attacco fisico | •Tsunami   | •Tsunami |
| •Idrorespiro    | •Viscidume |          |
| •Tsunami        |            |          |
| •Viscidume      |            |          |

=====  
EREBUS A  
=====

Numero Bestiario: 333      Genere: nessuno



Livello -: 43                    Attacco ---: 13                    Magia -----: 10  
PV -----: 3500                Difesa ----: 85                    Difesa magica ----: 150  
PM -----: 1000                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0                    Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                    Totale: 388

<><> ATTACCHI

Artigli tossici: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot: durante lo scontro con Hidon [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 113a

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Sonno  | ---           |
| •Furia   | •Zombie |               |
| •Kappa   |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Terra |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| •Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| •Artigli tossici | •Artigli tossici |        |

=====

EREBUS B

=====

Numero Bestiario: 334            Genere: Non-morto

Livello -: 43                    Attacco ---: 13                    Magia -----: 10  
PV -----: 3500                Difesa ----: 115                    Difesa magica ----: 120  
PM -----: 1000                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0                    Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                    Totale: 388

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Artigli caotici: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot: durante lo scontro con Hidon [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 113a

<> STATUS <>

---

|          |          |               |
|----------|----------|---------------|
| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Mutismo | •Reflex       |
| •Caos    | •Rovina  |               |
| •Kappa   | •Sonno   |               |
| •Morte   | •Stop    |               |

<> ELEMENTI <>

---

|          |         |        |  |        |
|----------|---------|--------|--|--------|
| ASSORBE  |         | IMMUNE |  | DEBOLE |
| •Acqua   | •Sacro  | ---    |  | ---    |
| •Fulmine | •Veleno |        |  |        |
| •Fuoco   | •Vento  |        |  |        |
| •Gelo    |         |        |  |        |

<> OGGETTI <>

---

|                 |  |        |  |          |
|-----------------|--|--------|--|----------|
| METAMORFOSI     |  | RUBARE |  | OTTENERE |
| #Ago dorato     |  | ---    |  | ---      |
| #Antidoto       |  |        |  |          |
| #Ciliegia verde |  |        |  |          |
| #Collirio       |  |        |  |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |  |                  |  |        |
|------------------|--|------------------|--|--------|
| CONTROLLA        |  | PITTURA          |  | FURORE |
| •Attacco fisico  |  | •Attacco fisico  |  | ---    |
| •Artigli caotici |  | •Artigli caotici |  |        |

=====

EREBUS C

=====

Numero Bestiario: 335      Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 43  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3500 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 130 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0  | Totale: 388      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Artigli zombi: Causa status Zombie

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot: durante lo scontro con Hidon [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 113a

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | ---           |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Artigli zombi  | •Artigli zombi  |        |

=====  
EREBUS D  
=====

Numero Bestiario: 336      Genere: Non-morto

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 43  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3500 | Difesa ----: 95 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0  | Totale: 388     |                         |

Immune al "Controlla"  
Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI  
Megartigli: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MdR  
•Rupe di Ebot: durante lo scontro con Hidon [Boss]  
•Tempio delle anime: scontro 113a

<> STATUS <>

---

|            |               |
|------------|---------------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |
| •Criticità | •Egida        |
| •Kappa     |               |
| •Pietra    |               |
| •Zombie    |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |                     |
|---------|--------|---------------------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE              |
| ---     | ---    | •Acqua      •Sacro  |
|         |        | •Fulmine    •Terra  |
|         |        | •Fuoco      •Veleno |
|         |        | •Gelo        •Vento |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |

#Collirio

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Megartigli     | •Megartigli     |        |

=====

ERRABONDO

=====

Numero Bestiario: 107      Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 26  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1750 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 140  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 750 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 786 | Totale: 431      |                         |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Falciavite:

il mostro assorbe da un personaggio tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo personaggio

2. Sguardo: Causa status Cecità

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Continente fluttuante

MdR

•Tempio delle anime: scontro 25 e 26

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Sonno  | •Levitazione  |
| •Furia   | •Veleno |               |
| •Kappa   | •Zombie |               |
| •Mutismo |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE            | OTTENERE |
|------------------|-------------------|----------|
| •Acqua santa     | •Orecchino vigile | ---      |
| •Coda di fenice  |                   |          |
| •Pietra TeleMoto |                   |          |
| •Tenda           |                   |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA | PITTURA | FURORE |
|-----------|---------|--------|
|-----------|---------|--------|

- Attacco fisico                   •Falciavite                         •Falciavite
- Falciavite                       •Sguardo
- Sguardo

=====

ESADRAGO

=====

Numero Bestiario: 272           Genere: nessuno

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 73   | Attacco ---: 55 | Magia -----: 16        |
| PV -----: 26000 | Difesa ----: 95 | Difesa magica ----: 50 |
| PM -----: 750   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 47 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 1500 | Totale: 363     |                        |

<><> ATTACCHI

1. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Respiro: Causa status Pietra

Magie:

3. Fuocoga
4. Liquefazione

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Gran caverna e Respiro di Kaiser
- Tempio delle anime: scontro 56b e 111b

<> STATUS   <>

|          |          |         |               |
|----------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Mutismo | •Veleno | •Veleno       |
| •Cecità  | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Furia   | •Sonno   |         |               |
| •Kappa   | •Stop    |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI   <>

|                 |               |          |
|-----------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Extrapozione | ---      |
| #Antidoto       | •Panacea      |          |
| #Ciliegia verde |               |          |
| #Collirio       |               |          |

<> ABILITÀ   <>

|                  |               |        |
|------------------|---------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA       | FURORE |
| •Attacco fisico  | •Fuocoga      | ---    |
| •Folgore astrale | •Liquefazione |        |
| •Fuocoga         |               |        |
| •Liquefazione    |               |        |

=====

ESOCHELA

Numero Bestiario: 23      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 19  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 196  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 162 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 153 | Totale: 409      |                         |

<><> ATTACCHI

Chela: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fiume Lethe

MdR

- Tempio delle anime: scontro 3a

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | ---           |
| •Kappa   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Fuoco   |

<> OGGETTI <>

|                 |                     |          |
|-----------------|---------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE              | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Artigli di mithril | •Pozione |
| •Antidoto       | •Pozione            |          |
| •Ciliegia verde |                     |          |
| •Collirio       |                     |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Chela |
| •Chela          | •Chela          |        |

EUKARYOTE

Numero Bestiario: "387"      Genere: Non-morto

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 10 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 110  | Difesa ----: 55 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 35   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 95  | Velocità --: 25 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 100 | Totale: 325     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Invischiamento: Causa status Adagio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Miniere di Narshe: zona del sistema di sicurezza, attivandolo

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Pozione | ---      |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Fuoco |
| •Adagio         | •Adagio         |        |

=====

EXORAY

=====

Numero Bestiario: 146      Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 29  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1200 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 112  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 449 | Velocità---: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 370 | Totale: 366      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Nebbia tossica:

Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi

2. Polline mortifero:

Causa status Zombie

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Tomba di Darill: nel 2° e 3° piano seminterrato  
•Tempio delle anime: scontro 43a

<> STATUS <>

---

|          |  |               |
|----------|--|---------------|
| PROTETTO |  | STATUS ATTIVO |
|----------|--|---------------|

- Caos
- Cecità
- Furia
- Kappa
- Mutismo
- Pietra
- Sonno
- Bozzolo

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE           |
|---------|--------|------------------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco<br>•Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE     |
|-------------|--------|--------------|
| •Panacea    | ---    | •Acqua santa |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE          |
|--------------------|--------------------|-----------------|
| •Attacco fisico    | •Nebbia tossica    | •Nebbia tossica |
| •Nebbia tossica    | •Polline mortifero |                 |
| •Polline mortifero |                    |                 |

=====

FACCIA

=====

Numero Bestiario: 164      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 47   | Attacco ---: 11  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4550  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1700  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2600 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 890  | Totale: 406      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Ghigno: Causa status Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice: piano superiore
- Tempio delle anime: scontro 67
- Arena: scommettendo la Lama di Sasuke, per vincere la Murasame

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Kappa   | •Pietra | •Levitazione  |
| •Morte   | •Rovina |               |
| •Mutismo | •Sonno  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Fuoco  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE          | OTTENERE        |
|-------------|-----------------|-----------------|
| •Elisir     | •Coda di fenice | •Coda di fenice |
| •Pozione    |                 |                 |



<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE     |
|-----------------|------------|------------|
| •Attacco fisico | •1000 aghi | •1000 aghi |
| •1000 aghi      | •Ghigno    |            |
| •Ghigno         |            |            |

=====

FALCI GEMELLE

=====

Numero Bestiario: 154      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 36   | Attacco ---: 21  | Magia -----: 12         |
| PV -----: 2500  | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 187   | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1753 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 726  | Totale: 458      |                         |

<><> ATTACCHI

Falce parassita: Assorbe PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta sul Veldt

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |         |
|----------|---------------|---------|
| •Caos    | •Kappa        | •Pietra |
| •Cecità  | •Morte        | •Sonno  |
| •Furia   | •Mutismo      | •Veleno |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Vento |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE          | OTTENERE        |
|------------------|-----------------|-----------------|
| •Acqua santa     | •Ferula tossica | •Ferula tossica |
| •Coda di fenice  |                 |                 |
| •Pietra TeleMoto |                 |                 |
| •Tenda           |                 |                 |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE          |
|------------------|------------------|-----------------|
| •Attacco fisico  | •Falce parassita | •Lama metallica |
| •Falce parassita | •Lama metallica  |                 |
| •Lama metallica  |                  |                 |

=====

FANTASMA

=====

Numero Bestiario: 40      Genere: Non-morto

|               |                |                |
|---------------|----------------|----------------|
| Livello -: 10 | Attacco ---: 1 | Magia -----: 1 |
|---------------|----------------|----------------|

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| PV -----: 226 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 70  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 48 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 75 | Totale: 387      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Ferma tempo: Causa status Stop a un personaggio
2. Valzer di fiamme: Causa danni di elemento Fuoco a un personaggio

Magie:

3. Fuoco

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Foresta dei fantasmi
- Treno fantasma: all'interno dei vagoni

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
|-----------------|----------|----------|
| •Ago dorato     | •Pozione | •Pozione |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
|-----------------|---------|--------|
| •Attacco fisico | •Fuoco  | •Tuona |
| •Fuoco          | •Oblio  |        |

=====

FANTINA SEDUCENTE

=====

Numero Bestiario: 211      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 40   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1200  | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 330   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1323 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 531  | Totale: 428      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Ninnananna:

Causa status Sonno a tutti i personaggi

2. Roulette:

Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso

3. Rovina:

Infligge status Rovina a un personaggio

4. Sancta liv.?:

Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo

5. Semi soporiferi:

Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico
- Tempio delle anime: scontro 60a

<> STATUS <>

| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
|----------|----------|---------|---------------|
| •Adagio  | •Kappa   | •Sonno  | ---           |
| •Cecità  | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Furia   | •Pietra  | •Veleno |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI          | RUBARE | OTTENERE |
|----------------------|--------|----------|
| •Anello angelico     | ---    | ---      |
| •Bracciale difensivo |        |          |
| •Briglia             |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE  |
|------------------|------------------|---------|
| •Attacco fisico  | •Rovina          | •Rovina |
| •Rovina          | •Semi soporiferi |         |
| •Semi soporiferi |                  |         |

=====

FEFNIL

=====

Numero Bestiario: 114      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1112 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 130  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 459 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 456 | Totale: 413      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Linguata: Causa status Perdita

Altro:

2. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•pianura e foresta del Continente di Kefka

|           |    |          |               |
|-----------|----|----------|---------------|
| <> STATUS | <> | _____    |               |
|           |    | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|           |    | ---      | ---           |

|             |    |         |        |        |
|-------------|----|---------|--------|--------|
| <> ELEMENTI | <> | _____   |        |        |
|             |    | ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|             |    | ---     | ---    | •Gelo  |

|            |    |                 |           |          |
|------------|----|-----------------|-----------|----------|
| <> OGGETTI | <> | _____           |           |          |
|            |    | METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE |
|            |    | •Ago dorato     | •Antidoto | ---      |
|            |    | •Antidoto       |           |          |
|            |    | •Ciliegia verde |           |          |
|            |    | •Collirio       |           |          |

|            |    |                 |           |         |
|------------|----|-----------------|-----------|---------|
| <> ABILITÀ | <> | _____           |           |         |
|            |    | CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE  |
|            |    | •Attacco fisico | •Linguata | •Viavai |
|            |    | •Linguata       | •Viavai   |         |
|            |    | •Viavai         |           |         |

=====

FIDOR

=====

|                      |                 |                         |
|----------------------|-----------------|-------------------------|
| Numero Bestiario: 53 | Genere: nessuno |                         |
| Livello -: 13        | Attacco ---: 25 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 355        | Difesa ----: 55 | Difesa magica ----: 170 |
| PM -----: 80         | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 160       | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 180       | Totale: 395     |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Balzo: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Rupe di Narshe: proteggendo Banon, soldato marrone

|           |    |          |               |
|-----------|----|----------|---------------|
| <> STATUS | <> | _____    |               |
|           |    | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|           |    | •Pietra  | ---           |
|           |    | •Sonno   |               |

| <> ELEMENTI <>   |                 |          |  |
|------------------|-----------------|----------|--|
| ASSORBE          | IMMUNE          | DEBOLE   |  |
| ---              | ---             | •Fuoco   |  |
| <> OGGETTI <>    |                 |          |  |
| METAMORFOSI      | RUBARE          | OTTENERE |  |
| •Carne essiccata | •Coda di fenice | ---      |  |
|                  | •Granpozione    |          |  |
| <> ABILITÀ <>    |                 |          |  |
| CONTROLLA        | PITTURA         | FURORE   |  |
| •Attacco fisico  | •Attacco fisico | •Balzo   |  |
| •Balzo           | •Balzo          |          |  |

=====

FINALE 1: BRACCIO CORTO

=====

Numero Bestiario: 356      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 73   | Attacco ---: 50  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 27000 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 10% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 37  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 477      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"  
 Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Brezza tagliente: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre di Kefka: 1° battaglia finale [Boss]

| <> STATUS <> |             |         |               |
|--------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO     |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos        | •Immagine   | •Stop   | ---           |
| •Cecità      | •Invisibile | •Veleno |               |
| •Criticità   | •Morte      | •Zombie |               |
| •Furia       | •Rovina     |         |               |
| •Kappa       | •Sonno      |         |               |

| <> ELEMENTI <> |        |        |  |
|----------------|--------|--------|--|
| ASSORBE        | IMMUNE | DEBOLE |  |
| ---            | ---    | •Acqua |  |

| <> OGGETTI <>   |         |          |  |
|-----------------|---------|----------|--|
| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |  |
| #Ago dorato     | •Elisir | ---      |  |
| #Antidoto       |         |          |  |
| #Ciliegia verde |         |          |  |
| #Collirio       |         |          |  |

| <> ABILITÀ <> |  |  |  |
|---------------|--|--|--|
|               |  |  |  |

|                   |                   |        |
|-------------------|-------------------|--------|
| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE |
| #Attacco fisico   | #Attacco fisico   | ---    |
| #Brezza tagliente | #Brezza tagliente |        |

=====

FINALE 1: BRACCIO LUNGO

=====

Numero Bestiario: 357      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 73   | Attacco ---: 35  | Magia -----: 30         |
| PV -----: 33000 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 5%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 39  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 469      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

1. Artiglio di sangue: Assorbe PV
2. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: 1° battaglia finale [Boss]

<> STATUS

|    |                                       |               |
|----|---------------------------------------|---------------|
| <> | PROTETTO                              | STATUS ATTIVO |
|    | •Adagio      •Invisibile      •Sonno  | ---           |
|    | •Caos      •Kappa      •Stop          |               |
|    | •Cecità      •Mutismo      •Veleno    |               |
|    | •Criticità      •Perdita      •Zombie |               |
|    | •Immagine      •Rovina                |               |

<> ELEMENTI

|    |         |        |        |
|----|---------|--------|--------|
| <> | ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|    | ---     | ---    | •Vento |

<> OGGETTI

|    |                 |         |          |
|----|-----------------|---------|----------|
| <> | METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|    | #Ago dorato     | •Elisir | ---      |
|    | #Antidoto       |         |          |
|    | #Ciliegia verde |         |          |
|    | #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ

|    |                     |                     |        |
|----|---------------------|---------------------|--------|
| <> | CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE |
|    | #Attacco fisico     | #Attacco fisico     | ---    |
|    | #Artiglio di sangue | #Artiglio di sangue |        |

=====

FINALE 1: VISO

=====

Numero Bestiario: 358      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 74   | Attacco ---: 63  | Magia -----: 12         |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 10% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 44  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 509      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

1. Colpo soporifero:  
Causa status Perdita
2. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
3. Polarità inversa:  
Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa
4. Sguardo pauroso:  
Causa status Pietra ad un personaggio

Magie:

5. Andante
6. Egida
7. Sisma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: 1° battaglia finale [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Pietra |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Criticità | •Morte        | •Stop   |
| •Furia     | •Mutismo      | •Veleno |
| •Immagine  | •Perdita      | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | •Terra | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir | ---      |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE |
|-------------------|-------------------|--------|
| #Attacco fisico   | #Attacco fisico   | ---    |
| #Colpo soporifero | #Colpo soporifero |        |

=====

FINALE 2: FORZA

=====

Numero Bestiario: 362      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 73   | Attacco ---: 6   | Magia -----: 9          |
| PV -----: 28000 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 416      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Combo da 10 colpi: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre di Kefka: 2° battaglia finale [Boss]

<> STATUS

<>

---

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Andante   | •Immagine   | •Reflex | •Levitazione  |
| •Bozzolo   | •Invisibile | •Rigene |               |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Veleno |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Zombie |               |
| •Egida     | •Perdita    |         |               |
| •Furia     | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

---

|                 |         |          |
|-----------------|---------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Elisir | ---      |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                    |                    |        |
|--------------------|--------------------|--------|
| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE |
| #Attacco fisico    | #Attacco fisico    | ---    |
| #Combo da 10 colpi | #Combo da 10 colpi |        |

=====

FINALE 2: MACCHINA

=====

Numero Bestiario: 360      Genere: nessuno



|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 73   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 24000 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 29  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 410      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

1. Attacco delta:  
Causa status Pietra ad un personaggio
2. Bombantimateria:  
Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali
3. Diffrazione:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Laser Magitek:  
Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
5. Missile:  
Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
6. Raggio atomico:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
7. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: 2° battaglia finale [Boss]

<> STATUS

<>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Andante   | •Furia      | •Pietra | •Levitazione  |
| •Bozzolo   | •Immagine   | •Reflex |               |
| •Caos      | •Invisibile | •Rigene |               |
| •Cecità    | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Egida     | •Perdita    | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir | ---      |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA         | FURORE |
|------------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco fisico |        |

=====

FINALE 2: MAGIA

=====

Numero Bestiario: 361      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 72   | Attacco ---: 1   | Magia -----: 8          |
| PV -----: 41000 | Difesa ----: 145 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 414      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Magie:

|              |               |             |
|--------------|---------------|-------------|
| 1. Adagioga  | 9. Caos       | 17. Rireiz  |
| 2. Andante   | 10. Fuocoga   | 18. Sancta  |
| 3. Andantega | 11. Fusione   | 19. Sonno   |
| 4. Antimaga  | 12. Kappa     | 20. Stop    |
| 5. Antimagia | 13. Novox     | 21. Tuonaga |
| 6. Bio       | 14. Parassita | 22. Veleno  |
| 7. Buferaga  | 15. Puntura   |             |
| 8. Buferara  | 16. Reflex    |             |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre di Kefka: 2° battaglia finale [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Furia        | •Reflex |
| •Andante   | •Immagine     | •Rigene |
| •Bozzolo   | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Perdita      | •Veleno |
| •Egida     | •Pietra       | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Terra |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir | ---      |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA         | FURORE |
|------------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco fisico |        |

=====

FINALE 2: TIGRE

=====

Numero Bestiario: 359      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 70   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 21  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 414      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Zanne zombie: Causa status Zombie

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: 2° battaglia finale [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Zombie |               |
| •Furia     | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Terra  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir | ---      |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | #Attacco fisico | ---    |
| #Zanne zombie   | #Zanne zombie   |        |

=====

FINALE 3: MADAMA

Numero Bestiario: 363      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 58   | Attacco ---: 73  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 9999  | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 41  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 528      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"  
 Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

1. Riposino: Causa status Sonno
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

Magie:

3. Areiz

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: 3° battaglia finale [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Furia      | •Reflex | •Levitazione  |
| •Andante   | •Immagine   | •Rigene | •Rigene       |
| •Bozzolo   | •Invisibile | •Rovina |               |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Perdita    | •Veleno |               |
| •Egida     | •Pietra     | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE  | DEBOLE |
|----------|---------|--------|
| •Acqua   | •Sacro  | ---    |
| •Fulmine | •Terra  |        |
| •Fuoco   | •Veleno |        |
| •Gelo    | •Vento  |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE |
|-----------------|-----------|----------|
| #Ago dorato     | •Ragnarok | ---      |
| #Antidoto       |           |          |
| #Ciliegia verde |           |          |
| #Collirio       |           |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | #Attacco fisico | ---    |
| #Riposino       | #Riposino       |        |

Numero Bestiario: 364      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 71   | Attacco ---: 63  | Magia -----: 6          |
| PV -----: 40000 | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 46  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 475      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"  
 Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

1. Meteora: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Riposino: Uccide un personaggio
3. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio
4. Triade: Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi

Magie:

5. Liquefazione
6. Tornado

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: 3° battaglia finale [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Furia      | •Pietra | •Levitazione  |
| •Andante   | •Immagine   | •Rovina |               |
| •Bozzolo   | •Invisibile | •Sonno  |               |
| •Caos      | •Kappa      | •Stop   |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Veleno |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Pietra |               |
| •Egida     | •Perdita    |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Ultima | ---      |
| #Antidoto       |         |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | #Attacco fisico | ---    |
| #Riposino       | #Riposino       |        |

FIORMARINO

Numero Bestiario: 166      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 47   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4200  | Difesa ----: 135 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 200   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1315 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 670  | Totale: 388      |                         |

<><> ATTACCHI

Tentacoli: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice: piano inferiore
- Tempio delle anime: scontro 69

<> STATUS <>

|          |          |               |
|----------|----------|---------------|
| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Mutismo | ---           |
| •Cecità  | •Sonno   |               |
| •Furia   | •Veleno  |               |
| •Kappa   |          |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |
| •Fuoco  |        | •Gelo    |

<> OGGETTI <>

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE        |
| •Ago dorato     | •Coda di fenice | •Coda di fenice |
| •Antidoto       |                 |                 |
| •Ciliegia verde |                 |                 |
| •Collirio       |                 |                 |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Sonno |
| •Tentacoli      | •Tentacoli      |        |

FOPER

Numero Bestiario: 11      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 7  | Attacco ---: 15  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 119 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 10  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 53 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 80 | Totale: 408      |                         |

<><> ATTACCHI

Sonnifero: Causa status Sonno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte di Figaro sud: solo prima dello scenario di Locke

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
---

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- •Fuoco

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Ago dorato •Pozione •Pozione  
•Antidoto  
•Ciliegia verde  
•Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Attacco fisico •Morte  
•Sguardo pauroso •Sonnifero  
•Sonnifero

=====

FORZA OSCURA

=====

Numero Bestiario: 240      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 55   | Attacco ---: 12  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 8940  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 700   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2950 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 600  | Totale: 414      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi:  
Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Aeroga:  
Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Anatema:  
Scambia i propri status con quelli di un personaggio
4. Alito fetido:  
Causa status Caos, Cecità, Kappa, Mutismo, Sonno e Veleno a un personaggio
5. Autodistruzione:  
il mostro si suicida causando danni a un personaggio, pari ai PV che il mostro possiede prima di morire
6. Cacofonia:  
Dimezza il livello di un personaggio

7. Caos liv.3:  
Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
8. Fusione liv.4:  
Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
9. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
10. Inno dei Kappa:  
Causa status Kappa a tutti i personaggi
11. Ira vendicativa:  
Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro
12. Lanciatore:  
Causa danni fisici
13. Morte liv.5:  
Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
14. Quasar:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
15. Reflex???:  
Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo
16. Roulette:  
Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso
17. Rovina:  
Infligge status Rovina a un personaggio
18. Sancta liv.?:  
Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo
19. Sassata:  
Attacco fisico che infligge anche lo status Caos
20. Vento bianco:  
Cura i mostri alleati in base ai propri PV
21. Viavai:  
1/32 dei passi fatti dal gruppo viene convertito in danni subiti da un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona metallica, prigionie e stanza dopo il Drago aureo
- Torre di Kefka: stanza del Drago osseo e successiva, stanza della Dea
- Covo del drago: Labirinto della terra e Labirinto dell'incandescenza
- Tempio delle anime: scontro 7b e 95
- Arena:  
scommettendo il Fiocco, per vincere la Forcina dorata  
scommettendo lo Scudo della forza, per vincere la Corona di rovi  
scommettendo il Sonaglio, per vincere l'Uovo nutriente



scommettendo la Verga stellare, per vincere il Pennello d'angelo

|             |    |                 |              |               |
|-------------|----|-----------------|--------------|---------------|
| <> STATUS   | <> | -----           |              |               |
|             |    | PROTETTO        |              | STATUS ATTIVO |
|             |    | •Caos           | •Mutismo     | ---           |
|             |    | •Criticità      | •Sonno       |               |
|             |    | •Furia          | •Stop        |               |
|             |    | •Kappa          |              |               |
| <> ELEMENTI | <> | -----           |              |               |
|             |    | ASSORBE         | IMMUNE       | DEBOLE        |
|             |    | ---             | ---          | •Sacro        |
| <> OGGETTI  | <> | -----           |              |               |
|             |    | METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE      |
|             |    | •Elisir         | •Cristalda   | ---           |
|             |    | •Pozione        |              |               |
| <> ABILITÀ  | <> | -----           |              |               |
|             |    | CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE        |
|             |    | •Attacco fisico | •Morte liv.5 | •Tsunami      |
|             |    | •Morte liv.5    | •Tsunami     |               |
|             |    | •Tsunami        |              |               |
|             |    | •Vento bianco   |              |               |

=====

FUORICASTA

=====

Numero Bestiario: 87

Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21  | Attacco ---: 18  | Magia -----: 12         |
| PV -----: 1100 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 50   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 740 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 442 | Totale: 425      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Bagliore:

Causa status Cecità

2. Falciavite:

il mostro assorbe da un personaggio tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotta al portale sigillato: nel 1°, 2° e 3° piano seminterrato

MdR

•Tempio delle anime: scontro 20a

|           |    |          |  |               |
|-----------|----|----------|--|---------------|
| <> STATUS | <> | -----    |  |               |
|           |    | PROTETTO |  | STATUS ATTIVO |

- Cecità
- Furia
- Kappa
- Mutismo
- Pietra
- Sonno
- Veleno
- Zombie
- Levitazione

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Fuoco  | ---    | •Acqua |
| •Veleno |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE   | OTTENERE     |
|-------------|----------|--------------|
| •Panacea    | •Amuleto | •Acqua santa |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA     | FURORE      |
|-----------------|-------------|-------------|
| •Attacco fisico | •Bagliore   | •Falciavite |
| •Bagliore       | •Falciavite |             |
| •Falciavite     |             |             |

=====

GALLODRAGO

=====

Numero Bestiario: 68      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 18   | Attacco ---: 11  | Magia -----: 3          |
| PV -----: 545   | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 155   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 190  | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 279 | Totale: 444      |                         |

<><> ATTACCHI

Leccata: Causa status Mutismo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foreste di tutto il Continente meridionale
- pianura della Zona 2 del Continente meridionale

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Kappa   | ---           |
| •Morte   |               |
| •Mutismo |               |
| •Pietra  |               |
| •Rovina  |               |
| •Sonno   |               |
| •Veleno  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE |
|-----------------|---------------|----------|
| •Ago dorato     | •Pozione      | ---      |
| •Antidoto       | •Sacco a pelo |          |
| •Ciliegia verde |               |          |
| •Collirio       |               |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE |
|-----------------|----------|--------|
| •Attacco fisico | •Leccata | •Sisma |
| •Leccata        | •Sisma   |        |
| •Sisma          |          |        |

=====

GALLOMEDUSA

=====

Numero Bestiario: 234      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 38  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2366 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 185  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 770 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 422 | Totale: 416      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Leccata: Causa status Pietra

Magie:

2. Sisma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Rupe di Ebot: ovunque tranne nelle zone con gli scrigni del corallo

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Caos      | •Furia   | •Pietra | ---           |
| •Cecità    | •Kappa   | •Sonno  |               |
| •Criticità | •Mutismo | •Veleno |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE         |
|-----------------|------------------|------------------|
| •Ago dorato     | •Pietra TeleMoto | •Pietra TeleMoto |
| •Antidoto       |                  |                  |
| •Ciliegia verde |                  |                  |
| •Collirio       |                  |                  |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE |
|-----------------|----------|--------|
| •Attacco fisico | •Leccata | •Sisma |
| •Leccata        | •Sisma   |        |
| •Sisma          |          |        |

=====

GALYPDES

=====

Numero Bestiario: 167      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 49   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 6013  | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 820   | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2781 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 906  | Totale: 458      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Colpo d'ali: Causa danni fisici
2. Shamshir: Dimezza i PV di un personaggio
3. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice: piano superiore
- Arena: scommettendo la Murakumo, per vincere la Lancia sacra

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Levitazione  |
| •Morte   |               |
| •Pietra  |               |
| •Rovina  |               |
| •Stop    |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fuoco  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE        |
| •Pozione        | •Coda di fenice | •Coda di fenice |
| •Uovo nutriente | •Triostella     |                 |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
| •Attacco fisico  | •Colpo d'ali     | •Vento di guerra |
| •Colpo d'ali     | •Vento di guerra |                  |
| •Shamshir        |                  |                  |
| •Vento di guerra |                  |                  |

=====

GAMMA

=====

Numero Bestiario: 248      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 57   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 27000 | Difesa ----: 175 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 9000  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 9000 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 488      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Bombantimateria:
  - Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali

- 2. Cannone a onde:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
- 3. Lanciatore:  
Causa danni fisici
- 4. Raggio atomico:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
- 5. Raggi gamma:  
Causa status Rovina

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: camminamento industriale e stanza dei tre pulsanti
- Torre di Kefka: stanza del Diavoletto
- Tempio delle anime: scontro 88
- Arena:  
scommettendo il Brando gelum, per vincere l'Organyx  
scommettendo il Brando lux, per vincere la Zantetsuken  
scommettendo il Mutsunokami, per vincere la Lancia radiosa  
scommettendo il Pennello d'angelo, per vincere la Verga stellare

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Immagine   | •Pietra | ---           |
| •Cecità    | •Invisibile | •Rovina |               |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
|-----------------|-------------|----------|
| •Armatura d'oro | •Aeroancora | ---      |
| •Elmo d'oro     |             |          |
| •Lancia dorata  |             |          |
| •Scudo d'oro    |             |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA          | FURORE     |
|-----------------|------------------|------------|
| •Attacco fisico | •Autodistruzione | •Cacofonia |
| •Raggi gamma    | •Raggi gamma     |            |

=====

GARGANTUA

=====

Numero Bestiario: 371      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 85   | Attacco ---: 67  | Magia -----: 0          |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 1500  | Destrezza -: 55% | Destrezza magica -: 0%  |

Exp -----: 5000  
Guil ----: 0

Velocità --: 31  
Totale: 453

% Attacco -----: 100%

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Occhio maligno: Causa status Adagio

Magie:

2. Antimaga  
3. Sisma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Covo del drago: Chiostro delle prove [Boss]  
•Tempio delle anime: scontro 60b

<> STATUS <>

| PROTETTO    | STATUS ATTIVO |
|-------------|---------------|
| •Criticità  | ---           |
| •Invisibile |               |
| •Kappa      |               |
| •Morte      |               |
| •Mutismo    |               |
| •Pietra     |               |
| •Rovina     |               |
| •Stop       |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE        |
|-----------------|--------|-----------------|
| #Ago dorato     | ---    | •Uovo nutriente |
| #Antidoto       |        |                 |
| #Ciliegia verde |        |                 |
| #Collirio       |        |                 |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Occhio maligno | •Sisma          |        |
| #Sisma          |                 |        |

=====

GARM

=====

Numero Bestiario: 188      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 32  | Attacco ---: 10  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1510 | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 110  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 687 | Velocità --: 25  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 412 | Totale: 440      |                         |

<><> ATTACCHI

Impeto: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Narshe

•Miniere di Narshe: in tutte le grotte ovest tranne la prima

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Furia •Rovina ---  
•Caos •Morte •Sonno  
•Cecità •Mutismo •Stop  
•Criticità •Pietra •Veleno

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- --- ---

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Carne essiccata •Pozione •Pozione

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Impeto •Impeto  
•Impeto •Ira vendicativa

=====

GASTEROPODOS: CORAZZA

=====

Numero Bestiario: 368 Genere: nessuno

|                  |                  |                         |
|------------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97    | Attacco ---: 60  | Magia -----: 20         |
| PV -----: 62000  | Difesa ----: 255 | Difesa magica ----: 255 |
| PM -----: 62000  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0     | Velocità --: 80  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 50000 | Totale: 740      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Ultraschianto: Uccide un personaggio
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro (mostro nel baule) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 115b

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Invisibile •Rovina •Levitazione  
•Caos •Kappa •Sonno  
•Cecità •Morte •Stop  
•Criticità •Mutismo •Veleno  
•Furia •Perdita •Zombie  
•Immagine •Pietra

<> ELEMENTI <>

---

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Acqua   | ---    | •Fuoco |
| •Fulmine |        |        |
| •Gelo    |        |        |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Adagio         |        |

=====

GASTEROPODOS: TESTA

=====

Numero Bestiario: 369      Genere: nessuno

|                  |                  |                         |
|------------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97    | Attacco ---: 50  | Magia -----: 20         |
| PV -----: 62000  | Difesa ----: 180 | Difesa magica ----: 195 |
| PM -----: 62000  | Destrezza -: 50% | Destrezza magica -: 50% |
| Exp -----: 0     | Velocità --: 95  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 50000 | Totale: 740      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Linguata: Causa status Stop
2. Mucopus: Causa status Adagio a un personaggio

Magie:

3. Adagioga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro (mostro nel baule) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 115b

<> STATUS <>

---

|            |             |               |
|------------|-------------|---------------|
| PROTETTO   |             | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina       |
| •Caos      | •Kappa      | •Levitazione  |
| •Cecità    | •Morte      | •Sonno        |
| •Criticità | •Mutismo    | •Stop         |
| •Furia     | •Perdita    | •Veleno       |
| •Immagine  | •Pietra     | •Zombie       |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|



•Acqua --- •Fuoco  
•Fulmine  
•Gelo

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
#Ago dorato --- •Gungnir  
#Antidoto  
#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
#Attacco fisico •Attacco fisico ---  
•Adagio

=====

GATTO COEURL

=====

Numero Bestiario: 159 Genere: nessuno

Livello -: 36 Attacco ---: 17 Magia -----: 10  
PV -----: 1115 Difesa ----: 100 Difesa magica ----: 140  
PM -----: 78 Destrezza -: 10% Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 701 Velocità --: 30 % Attacco -----: 100%  
Guil -----: 416 Totale: 397

<><> ATTACCHI

1. Balzo: Causa danni fisici
2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Villa di Owzer a Jidoor: ovunque tranne nella sala dei quadri

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Mutismo ---

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- --- •Acqua  
•Fuoco

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Pozione •Miciomaschera ---  
•Sonaglio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Balzo •Botto  
•Balzo •Botto  
•Botto

=====

GATTO RANDAGIO

Numero Bestiario: 32      Genere: nessuno

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 10 | Attacco ---: 9  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 156 | Difesa ----: 10 | Difesa magica ----: 135 |
| PM -----: 30  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 42 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 90 | Totale: 294     |                         |

<><> ATTACCHI

Graffio: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foresta della Zona 1 del Continente orientale
- pianura e foresta della Zona 2 del Continente orientale
- pianura della Zona 3 del Continente orientale

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|             |              |          |
|-------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE       | OTTENERE |
| •Pozione    | •Granpozione | •Pozione |
| •Sonaglio   |              |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE   |
| •Attacco fisico | •Botto   | •Graffio |
| •Graffio        | •Graffio |          |

=====  
GENERALE  
=====

Numero Bestiario: 81      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 650  | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 30   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 232 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 308 | Totale: 413      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Attacco bio: Causa status Perdita

Magie:

2. Energira

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fabbrica Magitek: stanza con le scale

MdR

•Tempio delle anime: scontro 13

<> STATUS <>

PROTETTO

---

STATUS ATTIVO

•Egida

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

•Acqua santa  
•Coda di fenice  
•Pietra TeleMoto  
•Tenda

RUBARE

•Pozione  
•Scudo di mithril

OTTENERE

•Ciliegia verde

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

•Attacco fisico  
•Attacco bio  
•Energira

PITTURA

•Attacco bio  
•Energira

FURORE

•Energira

=====

GIGA MONTANARO

=====

Numero Bestiario: 63

Genere: Umano

Livello -: 16

Attacco ---: 18

Magia -----: 5

PV -----: 1200

Difesa ----: 125

Difesa magica ----: 125

PM -----: 60

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 550

Velocità --: 40

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 600

Totale: 403

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
2. Testata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Zozo: zone esterne

MdR

•Zozo: zone esterne

•Tempio delle anime: scontro 12a

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| •Terra  | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|             |                 |          |
|-------------|-----------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE          | OTTENERE |
| •Organyx    | •Guanto di Giga | ---      |
| •Pozione    |                 |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |                |
|-----------------|----------------|----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE         |
| •Attacco fisico | •Magnitudine 8 | •Magnitudine 8 |
| •Magnitudine 8  | •Testata       |                |
| •Testata        |                |                |

=====

GIGAKYACTUS

=====

Numero Bestiario: 345      Genere: nessuno

|                 |                   |                          |
|-----------------|-------------------|--------------------------|
| Livello -: 91   | Attacco ---: 15   | Magia -----: 18          |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 200  |
| PM -----: 4500  | Destrezza -: 200% | Destrezza magica -: 200% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 77   | % Attacco -----: 100%    |
| Guil ----: 1111 | Totale: 1010      |                          |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Abbattimento: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•deserto del Continente dell'Opera: dopo aver sconfitto 10 Kyactus [Boss]

<> STATUS <>

|            |               |         |
|------------|---------------|---------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Acqua  | •Fuoco | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA                     | FURORE |
|-----------------|-----------------------------|--------|
| #Attacco fisico | •1000 aghi<br>•Abbattimento | ---    |

=====

GIGANTOS

=====

Numero Bestiario: 306      Genere: Umano

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 25   | Attacco ---: 20 | Magia -----: 10        |
| PV -----: 6000  | Difesa ----: 1  | Difesa magica ----: 1  |
| PM -----: 1120  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 7550 | Velocità --: 50 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 0    | Totale: 182     |                        |

<><> ATTACCHI

Colpo alla gola: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Continente fluttuante: mostro nel baule

MdR

•Tempio delle anime: scontro 24

<> STATUS <>

| PROTETTO        | STATUS ATTIVO |
|-----------------|---------------|
| •Caos<br>•Sonno | •Egida        |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI          | RUBARE                   | OTTENERE        |
|----------------------|--------------------------|-----------------|
| •Organyx<br>•Pozione | •Elisir<br>•Extrapozione | •Lama di Sasuke |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA                                               | PITTURA                             | FURORE         |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------|
| •Attacco fisico<br>•Colpo alla gola<br>•Ira vendicativa | •Attacco fisico<br>•Colpo alla gola | •Magnitudine 8 |

=====

GILGAMESH

=====

Numero Bestiario: 347      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 51  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 38000 | Difesa ----: 173 | Difesa magica ----: 212 |
| PM -----: 3200  | Destrezza -: 45% | Destrezza magica -: 30% |

Exp -----: 0                      Velocità --: 88                      % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                      Totale: 707

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi:  
Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Aeroga:  
Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Cacofonia:  
Dimezza il livello di un personaggio
4. Danza di spade:  
Causa danni fisici a tutti i personaggi
5. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
6. Ira vendicativa:  
Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro
7. Quasar:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
8. Sassata:  
Attacco fisico che infligge anche lo status Caos

Magie:

9. Andante
10. Bozzolo
11. Egida

Altro:

12. Può usare l'abilità Salto
13. Può lanciare il Brando lux, la Mutsunokami, la Ragnarok e la Zantetsuken

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Arena: scommettendo l'Excalipur [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |                  |                    |
|-----------------|------------------|--------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE           |
| #Ago dorato     | •Guanto di Genji | •Armatura di Genji |
| #Antidoto       | •Scudo di Genji  | •Elmo di Genji     |
| #Ciliegia verde |                  |                    |
| #Collirio       |                  |                    |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Andante        |        |

=====

GLASYA LABOLAS

=====

Numero Bestiario: 152      Genere: Umano

|                 |                   |                         |
|-----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 35   | Attacco ---: 23   | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4771  | Difesa ----: 150  | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 590   | Destrezza -: 105% | Destrezza magica -: 10% |
| Exp -----: 2953 | Velocità --: 43   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2500 | Totale: 586       |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Proietto verticale: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Monte Zozo
- Tempio delle anime: scontro 46a
- Arena:

scommettendo l'Armatura di Genji, per vincere l'Aeroancora  
scommettendo la Cristalda, per vincere lo Stocco runico  
scommettendo la Murasame, per vincere la Masamune  
scommettendo lo Scudo Egida, per vincere lo Skudo tartaruga  
scommettendo la Sfera di cristallo, per vincere la Forcina dorata  
scommettendo lo Sniper, per vincere la Mazza d'osso

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Morte   | ---           |
| •Mutismo |               |
| •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|             |                 |          |
|-------------|-----------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE          | OTTENERE |
| •Organyx    | •Cintura vitale | ---      |
| •Pozione    | •Granpozione    |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                     |                  |
|-----------------|---------------------|------------------|
| CONTROLLA       | PITTURA             | FURORE           |
| •Attacco fisico | •Proietto verticale | •Ira vendicativa |

=====  
GLUTTURN BLÙ  
=====

Numero Bestiario: "388"    Genere: nessuno

|                  |                   |                          |
|------------------|-------------------|--------------------------|
| Livello -: 91    | Attacco ---: 120  | Magia -----: 55          |
| PV -----: 40000  | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 255  |
| PM -----: 60000  | Destrezza -: 255% | Destrezza magica -: 255% |
| Exp -----: 50000 | Velocità --: 95   | % Attacco -----: 100%    |
| Guil ----: 50000 | Totale: 1335      |                          |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Botto: Causa morte immediata a un personaggio
2. Punizione: Uccide un personaggio

Altro:

3. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tempio delle anime: scontro 15b e 92a

<> STATUS    <>

---

|            |             |               |     |
|------------|-------------|---------------|-----|
| PROTETTO   |             | STATUS ATTIVO |     |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina       | --- |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno        |     |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop         |     |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno       |     |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie       |     |
| •Immagine  | •Pietra     |               |     |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

---

|                 |             |          |
|-----------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Triostella | ---      |
| #Antidoto       |             |          |
| #Ciliegia verde |             |          |
| #Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Buferaga       |        |

=====  
GLUTTURN GIALLO  
=====



Numero Bestiario: "389" Genere: nessuno

|                   |                   |                          |
|-------------------|-------------------|--------------------------|
| Livello -: 91     | Attacco ---: 120  | Magia -----: 100         |
| PV -----: 50000   | Difesa ----: 150  | Difesa magica ----: 255  |
| PM -----: 60000   | Destrezza -: 255% | Destrezza magica -: 255% |
| Exp -----: 50000  | Velocità --: 95   | % Attacco -----: 100%    |
| Guil -----: 50000 | Totale: 1330      |                          |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Calamità:

Causa status Cecità, Caos, Kappa, Levitazione, Mutismo e Rovina a uno o a tutti i personaggi

2. Megafuria:

Causa status Furia a un personaggio

3. Paradiso nuvoloso:

Causa status Rovina a tutti i personaggi. Una volta che il timer arriva a zero, il personaggio si trasforma in uno Zombie

4. Preludio:

Il personaggio che subisce questa tecnica protegge il mostro sino alla morte

5. Punizione:

Causa status Adagio

6. Sibilo diabolico:

Causa status Adagio, Kappa e Rovina a tutti i personaggi

7. Tentazione:

il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo. L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene eliminato

Altro:

8. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Tempio delle anime: scontro 78b e 101b

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Acqua  | •Sacro | ---    |

- Fulmine      •Terra
- Fuoco        •Veleno
- Gelo         •Vento

<> OGGETTI <>

|                 |                    |          |
|-----------------|--------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE             | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Testo del maestro | ---      |
| #Antidoto       |                    |          |
| #Ciliegia verde |                    |          |
| #Collirio       |                    |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Tuonaga        |        |

=====

GLUTTURN ROSA

=====

Numero Bestiario: "390"      Genere: nessuno

|                  |                   |                          |
|------------------|-------------------|--------------------------|
| Livello -: 91    | Attacco ---: 120  | Magia -----: 20          |
| PV -----: 60000  | Difesa ----: 220  | Difesa magica ----: 255  |
| PM -----: 60000  | Destrezza -: 255% | Destrezza magica -: 255% |
| Exp -----: 50000 | Velocità --: 95   | % Attacco -----: 100%    |
| Guil ----: 50000 | Totale: 1320      |                          |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Angelo crudele: Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
2. Punizione: Causa status Adagio

Magie:

3. Ultima

Altro:

4. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tempio delle anime: scontro 51b e 84b

<> STATUS <>

|            |               |         |
|------------|---------------|---------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

```
<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Anima di Thamasa  ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio
```

```
<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA            PITTURA        FURORE
#Attacco fisico      •Attacco fisico   ---
                    •Fuocoga
```

```
=====
GLUTTURN VERDE
=====
```

Numero Bestiario: "391"    Genere: nessuno

```
Livello -: 91           Attacco ---: 60           Magia -----: 20
PV -----: 30000       Difesa ----: 160          Difesa magica ----: 255
PM -----: 60000       Destrezza -: 255%         Destrezza magica -: 255%
Exp -----: 50000      Velocità --: 95           % Attacco -----: 100%
Guil ----: 50000       Totale: 1200
```

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Punizione: Uccide un personaggio

Altro:

2. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tempio delle anime: scontro 35b e 64b

```
<> STATUS <>
-----
PROTETTO              STATUS ATTIVO
•Adagio               •Invisibile         •Rovina             ---
•Caos                 •Kappa              •Sonno
•Cecità               •Morte              •Stop
•Criticità            •Mutismo            •Veleno
•Furia                •Perdita            •Zombie
•Immagine             •Pietra
```

```
<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE              IMMUNE              DEBOLE
---                  ---                  ---
```

```
<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Scudo della forza  ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio
```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA          PITTURA          FURORE
#Attacco fisico   •Attacco fisico   ---
                  •Aeroga

```

```

=====
GOBLIN
=====

```

Numero Bestiario: 15      Genere: Umano

```

Livello -: 8           Attacco ---: 15           Magia -----: 10
PV -----: 132        Difesa ----: 100          Difesa magica ----: 150
PM -----: 100        Destrezza -: 0%           Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 53        Velocità --: 35           % Attacco -----: 100%
Guil ----: 256        Totale: 405

```

```

<><> ATTACCHI
Chiave in mithril: Causa danni fisici

```

```

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MiE
•pianura e foresta della Zona 4 del Continente occidentale

```

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO          STATUS ATTIVO
•Andante          ---

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE           IMMUNE           DEBOLE
---              ---              •Veleno

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI      RUBARE           OTTENERE
•Ago dorato      •Pozione         ---
•Antidoto        •Scudo tondo
•Ciliegia verde
•Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA          PITTURA          FURORE
•Attacco fisico   •Chiave in mithril •Bozzolo
•Chiave in mithril
•Viavai

```

```

=====
GOETIA
=====

```

Numero Bestiario: 67      Genere: nessuno

```

Livello -: 16           Attacco ---: 20           Magia -----: 10
PV -----: 499        Difesa ----: 120          Difesa magica ----: 190
PM -----: 40         Destrezza -: 0%           Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 145       Velocità --: 35           % Attacco -----: 100%
Guil ----: 235        Totale: 475

```

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Batteri: Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Teatro dell'opera: sulle impalcature

|           |    |          |               |
|-----------|----|----------|---------------|
| <> STATUS | <> | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|           |    | ---      | ---           |

|             |    |         |        |        |
|-------------|----|---------|--------|--------|
| <> ELEMENTI | <> | ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|             |    | •Veleno | ---    | •Gelo  |

|            |    |                  |                           |              |
|------------|----|------------------|---------------------------|--------------|
| <> OGGETTI | <> | METAMORFOSI      | RUBARE                    | OTTENERE     |
|            |    | •Carne essiccata | •Antidoto<br>•Granpozione | •Granpozione |

|            |    |                                     |                  |        |
|------------|----|-------------------------------------|------------------|--------|
| <> ABILITÀ | <> | CONTROLLA                           | PITTURA          | FURORE |
|            |    | •Attacco fisico<br>•Batteri<br>•Bio | •Batteri<br>•Bio | •Scan  |

=====

GORGIAS

=====

Numero Bestiario: 19

Genere: nessuno

Livello -: 10

Attacco ---: 28

Magia -----: 10

PV -----: 270

Difesa ----: 100

Difesa magica ----: 135

PM -----: 100

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 163

Velocità --: 30

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 102

Totale: 403

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Incornata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Monte Kolts

|           |    |          |               |
|-----------|----|----------|---------------|
| <> STATUS | <> | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|           |    | ---      | ---           |

|             |    |         |        |        |
|-------------|----|---------|--------|--------|
| <> ELEMENTI | <> | ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|             |    | ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                  |              |             |
|------------------|--------------|-------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE    |
| •Carne essiccata | •Granpozione | •Ago dorato |
|                  | •Pozione     |             |

<> ABILITÀ <>

|                 |            |           |
|-----------------|------------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Incornata | •Tormenta |
| •Incornata      | •Tormenta  |           |

=====

GORGIMERA

=====

Numero Bestiario: 153      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 36   | Attacco ---: 40  | Magia -----: 15         |
| PV -----: 7191  | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 354   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 4928 | Velocità --: 60  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1889 | Totale: 525      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
3. Impeto: Causa danni fisici
4. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
5. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Tormenta : Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta sul Veldt
- Tempio delle anime: scontro 47
- Arena:

scommettendo l'Akkappatoio, per vincere lo Skudo tartaruga  
scommettendo le Ali del vento, per vincere lo Sniper  
scommettendo l'Anello dell'eroe, per vincere il Bracciale difensivo  
scommettendo il Cappello rosso, per vincere l'Ipnocorona  
scommettendo il Corno di drago, per vincere la Forcina dorata  
scommettendo la Masamune, per vincere la Murakumo

<> STATUS <>

|            |               |          |
|------------|---------------|----------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |          |
| •Caos      | •Furia        | •Mutismo |
| •Cecità    | •Kappa        | •Pietra  |
| •Criticità | •Morte        | •Rovina  |
|            |               | ---      |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|              |                |          |
|--------------|----------------|----------|
| METAMORFOSI  | RUBARE         | OTTENERE |
| •Scudo gelum | •Lancia dorata | ---      |
| •Pozione     |                |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA  | FURORE   |
|------------------|----------|----------|
| •Attacco fisico  | •El Niño | •Valanga |
| •Aeroga          | •Valanga |          |
| •Folgore astrale |          |          |
| •Valanga         |          |          |

=====

GRAN BEHEMOTH

=====

Numero Bestiario: 253      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 58   | Attacco ---: 17 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 11000 | Difesa ----: 90 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 700   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 4100 | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2900 | Totale: 347     |                         |

<><> ATTACCHI

1. Falciata: Causa danni fisici

Magie:

2. Meteora

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zone esterne, interne e stanza del Demonio
- Covo del drago: Labirinto della terra, delle fiamme e dell'intuizione
- Tempio delle anime: scontro 65a
- Arena:  
scommettendo il Godhand, per vincere la Zanmato  
scommettendo l'Ultima, per vincere il Gladio

<> STATUS <>

| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |
|----------|----------|---------------|
| •Caos    | •Mutismo | ---           |
| •Cecità  | •Pietra  |               |
| •Kappa   | •Rovina  |               |
| •Morte   |          |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE          | OTTENERE |
|-------------|-----------------|----------|
| •Elisir     | •Zanne di tigre | ---      |
| •Pozione    |                 |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE   |
|-----------------|-----------|----------|
| •Attacco fisico | •Falciata | •Meteora |
| •Falciata       | •Meteora  |          |
| •Fuocoga        |           |          |
| •Meteora        |           |          |

=====

GRAN DRAGONE

=====

Numero Bestiario: 265      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 77   | Attacco ---: 53  | Magia -----: 11         |
| PV -----: 28000 | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 2200  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 61  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 480      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Devastazione: Causa danni fisici
3. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
4. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

Magie:

6. Sisma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto della terra e Labirinto dell'incandescenza
- Covo del drago: Tempio del drago - chiostro
- Tempio delle anime: scontro 12b

<> STATUS <>

|            |          |          |               |
|------------|----------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          |          | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Kappa   | •Perdita | ---           |
| •Criticità | •Morte   | •Pietra  |               |
| •Furia     | •Mutismo | •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE        |
| #Ago dorato     | •Coda di fenice | •Corno di drago |
| #Antidoto       | •Elisir         |                 |
| #Ciliegia verde |                 |                 |
| #Collirio       |                 |                 |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Croce del sud  | ---    |
| •Croce del sud  | •Raggio atomico |        |
| •Raggio atomico |                 |        |

=====

GRAN MANTIDE

=====

Numero Bestiario: 181      Genere: nessuno



|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 54   | Attacco ---: 180 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4500  | Difesa ----: 145 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 420   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 4612 | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 501  | Totale: 580      |                         |

<><> ATTACCHI

Mietitore di anime: Assorbe PM

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- foresta e terreno del Continente dell'Opera
- pianura dell'isola di Narshe
- pianura dell'isola dei dinosauri e isola del castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 63
- Arena: scommettendo le Zanne di tigre, per vincere le Nocche focum

<> STATUS <>

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Cecità    | •Perdita | ---           |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Kappa     | •Rovina  |               |
| •Morte     | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                  |        |          |
|------------------|--------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE |
| •Acqua santa     | •Pikka | ---      |
| •Coda di fenice  |        |          |
| •Pietra TeleMoto |        |          |
| •Tenda           |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                     |                     |                 |
|---------------------|---------------------|-----------------|
| CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE          |
| •Attacco fisico     | •Mietitore di anime | •Sfregio eolico |
| •Mietitore di anime | •Sfregio eolico     |                 |
| •Sfregio eolico     |                     |                 |

=====

GRAN MOLBORO

=====

Numero Bestiario: 249      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 56   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 6          |
| PV -----: 7000  | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 500   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2800 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1320 | Totale: 369      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Alito fetido:

Causa status Caos, Cecità, Kappa, Mutismo, Sonno e Veleno a un personaggio

2. Bacio infernale:  
Uccide un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zone esterne, zone interne e stanza del Demonio
- Covo del drago: Labirinto dell'intuizione e Tempio del drago
- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro
- Tempio delle anime: scontro 48 e 65a
- Arena:  
scommettendo la Forcina dorata, per vincere il Corno di drago  
scommettendo l'Ipnocorona, per vincere la Corona regale  
scommettendo la Lama focum, per vincere l'Organyx

<> STATUS <>

---

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | ---           |
| •Mutismo |               |

<> ELEMENTI <>

---

|          |         |        |
|----------|---------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE  | DEBOLE |
| •Acqua   | •Terra  | •Fuoco |
| •Fulmine | •Veleno |        |
| •Gelo    | •Vento  |        |
| •Sacro   |         |        |

<> OGGETTI <>

---

|             |                  |          |
|-------------|------------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE           | OTTENERE |
| •Panacea    | •Pietra TeleMoto | ---      |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |               |        |
|-----------------|---------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE |
| •Attacco fisico | •Alito fetido | •Bio   |
| •Alito fetido   | •Veleno       |        |
| •Sbuffata       |               |        |
| •Veleno         |               |        |

=====  
GRANAD  
=====

Numero Bestiario: 73

Genere: nessuno

Livello -: 17

Attacco ---: 13

Magia -----: 10

PV -----: 3000

Difesa ----: 0

Difesa magica ----: 150

PM -----: 500

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 190

Velocità --: 30

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 500

Totale: 303

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Autodistruzione:

il mostro si suicida causando danni a un personaggio, pari ai PV che il mostro possiede prima di morire

2. Fiammata:

Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi

3. Incanto:

Causa status Furia

4. Palla infuocata:

Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foresta della Zona 3 del Continente orientale

MdR

- Tempio delle anime: scontro 28

<> STATUS <>

|          |  |               |
|----------|--|---------------|
| PROTETTO |  | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   |  | •Levitazione  |
| •Pietra  |  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fuoco  | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|              |                 |          |
|--------------|-----------------|----------|
| METAMORFOSI  | RUBARE          | OTTENERE |
| •Pozione     | •Testo di fuoco | ---      |
| •Scudo focum |                 |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |           |           |
|------------------|-----------|-----------|
| CONTROLLA        | PITTURA   | FURORE    |
| •Attacco fisico  | •Fiammata | •Fiammata |
| •Fiammata        | •Incanto  |           |
| •Incanto         |           |           |
| •Palla infuocata |           |           |

=====

GRILLO CAMPESTRE

=====

Numero Bestiario: 100      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 23  | Attacco ---: 15  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 977  | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 80   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 292 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 410 | Totale: 430      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Colpo d'ali: Causa status Furia a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Grotte degli Esper: zone esterne

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Caos •Mutismo •Levitazione  
•Cecità •Sonno  
•Kappa

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- ---  
•Fuoco  
•Vento

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Ago dorato •Fumo dell'eco •Lacrimogeno  
•Antidoto  
•Ciliegia verde  
•Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Attacco fisico •Colpo d'ali  
•Colpo d'ali •Colpo d'ali

=====

GRU DESTRA

=====

Numero Bestiario: 297      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 24  | Attacco ---: 14  | Magia -----: 4          |
| PV -----: 2300 | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 447  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0  | Totale: 393      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
2. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
3. Palla demolitrice: Causa danni fisici

Magie:

4. Fuoca
5. Fuoco
6. Fuocoga
7. Tuona

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Vector: fuggendo dalla Fabbrica Magitek [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 81a

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
---                                    ---

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
•Fuoco                                  ---                                  •Acqua
   •Fulmine

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
#Ago dorato                             •Granpozione                          ---
#Antidoto                               •Indebolente
#Ciliegia verde
#Collirio

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                              PITTURA                              FURORE
#Attacco fisico                         •Attacco fisico                       ---
#Palla demolitrice                     •Palla demolitrice

```

```

=====
GRU SINISTRA
=====

```

Numero Bestiario: 296      Genere: nessuno

```

Livello -: 23                    Attacco ---: 14                    Magia -----: 4
PV -----: 1800                Difesa ----: 145                   Difesa magica ----: 120
PM -----: 447                   Destrezza -: 0%                   Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0                   Velocità --: 35                   % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0                    Totale: 418

```

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
2. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
4. Palla demolitrice: Causa danni fisici

Magie:

5. Fuoca
6. Tuona
7. Tuono

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Vector: fuggendo dalla Fabbrica Magitek [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 81a

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO

```

|             |          |         |     |
|-------------|----------|---------|-----|
| •Caos       | •Kappa   | •Sonno  | --- |
| •Cecità     | •Morte   | •Stop   |     |
| •Criticità  | •Mutismo | •Veleno |     |
| •Furia      | •Perdita | •Zombie |     |
| •Immagine   | •Pietra  |         |     |
| •Invisibile | •Rovina  |         |     |

<> ELEMENTI <>

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | •Acqua |

<> OGGETTI <>

|                 |                 |          |
|-----------------|-----------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Scarica sonora | ---      |
| #Antidoto       |                 |          |
| #Ciliegia verde |                 |          |
| #Collirio       |                 |          |

<> ABILITÀ <>

|                    |                    |        |
|--------------------|--------------------|--------|
| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE |
| #Attacco fisico    | •Attacco fisico    | ---    |
| #Palla demolitrice | •Palla demolitrice |        |

=====

GUARDIA

=====

Numero Bestiario: 1      Genere: Umano

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 5  | Attacco ---: 16  | Magia -----: 6          |
| PV -----: 40  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 15  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 48 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 48 | Totale: 392      |                         |

<><> ATTACCHI

Attacco critico: Causa lievi danni fisici a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Narshe: città, scenario di Terra, Wedge e Biggs
- Vector: mini edificio, rispondendo di no all'uomo

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|                 |              |          |
|-----------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Granpozione | •Pozione |
| •Antidoto       | •Pozione     |          |
| •Ciliegia verde |              |          |
| •Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

•Attacco fisico

PITTURA

•Attacco fisico

FURORE

•Attacco critico

=====
GUARDIANO
=====

Numero Bestiario: 352 Genere: nessuno

Livello -: 67 Attacco ---: 13 Magia -----: 25
PV -----: 60000 Difesa ----: 150 Difesa magica ----: 150
PM -----: 5200 Destrezza -: 0% Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0 Velocità --: 80 % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0 Totale: 518

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

- 1. Barriera Magitek: Casta su se stesso Egida e Reflex
2. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
5. Inchiostro: Causa status Cecità
6. Lanciatore: Causa danni fisici
7. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
8. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
9. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
10. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
11. Sassata: Attacco fisico che infligge anche lo status Caos
12. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi
13. Trappola: Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:

- 14. Fusione
15. Meteora

Altro:

- 16. Può lanciare l'Ashura oppure il Coltello di mithril
17. Può curarsi con una Granpozione oppure con una Pozione

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza del Guardiano (Gruppo III) [Boss]
•Tempio delle anime: scontro 116

<> STATUS <>

PROTETTO STATUS ATTIVO
•Caos •Kappa •Sonno ---
•Cecità •Morte •Stop
•Criticità •Mutismo •Veleno
•Furia •Perdita •Zombie
•Immagine •Pietra
•Invisibile •Rovina

<> ELEMENTI <>

ASSORBE IMMUNE DEBOLE
--- --- •Acqua

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE            | OTTENERE |
|-----------------|-------------------|----------|
| #Ago dorato     | •Armatura potente | ---      |
| #Antidoto       | •Fiocco           |          |
| #Ciliegia verde |                   |          |
| #Collirio       |                   |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE |
|-----------------|----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Difesa totale | ---    |
| #Inchiostro     | •Inchiostro    |        |
| #Plasma         |                |        |

=====

GUARDIANO B

=====

Numero Bestiario: "392" Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 71   | Attacco ---: 250 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 50000 | Difesa ----: 235 | Difesa magica ----: 185 |
| PM -----: 5000  | Destrezza -: 50% | Destrezza magica -: 50% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 50  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 930      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Palazzo imperiale a Vector: cercando di infiltrarsi
- Thamasa: combattimento di Leo

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |



<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

HIDON

=====

Numero Bestiario: 332      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 43   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 25000 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 12500 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 55  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 448      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Megatriade:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
2. Nebbia tossica:  
Causa lievi danni fisici e status Veleno a tutti i personaggi
3. Polvere di zombie:  
Causa status Zombie ad un personaggio morto
4. Sanguisuga:  
Assorbe PV da un nemico

Magie:

5. Bio
6. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 113a

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |         |
|----------|---------------|---------|
| •Caos    | •Mutismo      | •Stop   |
| •Cecità  | •Perdita      | •Veleno |
| •Furia   | •Pietra       | •Zombie |
| •Kappa   | •Rovina       |         |
| •Morte   | •Sonno        |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |
|         |        | •Terra |

<> OGGETTI <>

|                 |                  |                  |
|-----------------|------------------|------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE         |
| #Ago dorato     | •Corona di rovi  | •Pietra TeleMoto |
| #Antidoto       | •Pietra TeleMoto |                  |
| #Ciliegia verde |                  |                  |
| #Collirio       |                  |                  |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

HONET

=====

Numero Bestiario: 12      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 6  | Attacco ---: 16  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 92  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 0   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 48 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 64 | Totale: 406      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Punte di ferro: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte di Figaro sud: solo prima dello scenario di Locke

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Levitazione  |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Pozione | ---      |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE          |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Punte di ferro |
| •Punte di ferro | •Punte di ferro |                 |

=====

HUMBABA

=====

Numero Bestiario: 309      Genere: nessuno

```

Livello -: 31          Attacco ---: 15          Magia -----: 6
PV -----: 26000     Difesa ----: 105         Difesa magica ----: 150
PM -----: 10000     Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0        Velocità --: 30         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0         Totale: 406

```

Immune al "Controlla"

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Fiato di Humbaba: Rimuove due personaggi dalla battaglia
3. Plesso solare: Causa danni fisici

Magie:

4. Tuona
5. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Mobliz: scontro finale [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 108

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Morte   | •Sonno  | ---           |
| •Caos      | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Criticità | •Perdita | •Veleno |               |
| •Furia     | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Kappa     | •Rovina  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE  |
|----------|--------|---------|
| •Fulmine | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Plesso solare  | •Plesso solare  |        |

=====

HUMBABA B

=====

Numero Bestiario: "393"    Genere: nessuno

```

Livello -: 26          Attacco ---: 53          Magia -----: 10
PV -----: 60000     Difesa ----: 102         Difesa magica ----: 153
PM -----: 10000     Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%

```

Exp -----: 0                    Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                    Totale: 448

Immune al "Controlla"  
Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Plesso solare: Causa danni fisici

Magie:

3. Tuona
4. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Mobliz: scontro contro Terra

<> STATUS

<>

---

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |     |
|------------|---------------|---------|-----|
| •Adagio    | •Morte        | •Sonno  | --- |
| •Caos      | •Mutismo      | •Stop   |     |
| •Criticità | •Perdita      | •Veleno |     |
| •Furia     | •Pietra       | •Zombie |     |
| •Kappa     | •Rovina       |         |     |

<> ELEMENTI

<>

---

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE  |
|----------|--------|---------|
| •Fulmine | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI

<>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ

<>

---

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Plesso solare  |        |

=====

HUMBABA C

=====

Numero Bestiario: "394"    Genere: nessuno

Livello -: 31                    Attacco ---: 15                    Magia -----: 6  
PV -----: 28000                Difesa ----: 105                    Difesa magica ----: 150  
PM -----: 10000                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0                    Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0                    Totale: 406

Immune al "Controlla"  
Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

- 1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
- 2. Plesso solare: Causa danni fisici

Magie:

- 3. Tuona
- 4. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Mobliz: scontro con il gruppo

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Morte   | •Sonno  | ---           |
| •Caos      | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Criticità | •Perdita | •Veleno |               |
| •Furia     | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Kappa     | •Rovina  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE  |
|----------|--------|---------|
| •Fulmine | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA          | FURORE |
|-----------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico  | ---    |
|                 | •Attacco critico |        |

=====

I.O.

=====

Numero Bestiario: 215      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 39   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 7862  | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1550  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 3253 | Velocità --: 60  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1995 | Totale: 443      |                         |

<><> ATTACCHI

- 1. Cannone a onde: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
- 2. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
- 3. Frantumazione: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Grotta
- Tempio delle anime: scontro 18

<> STATUS <>

---

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Immagine   | •Stop   | ---           |
| •Cecità    | •Invisibile | •Veleno |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Zombie |               |
| •Furia     | •Perdita    |         |               |
| •Kappa     | •Sonno      |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |         |          |
|---------|---------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE  | DEBOLE   |
| ---     | •Terra  | •Acqua   |
|         | •Veleno | •Fulmine |
|         | •Vento  | •Sacro   |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| •Armatura d'oro | ---    | ---      |
| •Elmo d'oro     |        |          |
| •Lancia dorata  |        |          |
| •Scudo d'oro    |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                |                  |
|-----------------|----------------|------------------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE           |
| •Attacco fisico | •Frantumazione | •Folgore astrale |
| •Botto          | •Plasma        |                  |
| •Frantumazione  |                |                  |
| •Plasma         |                |                  |

=====

IFRIT

=====

Numero Bestiario: 290      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21  | Attacco ---: 25  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 3300 | Difesa ----: 215 | Difesa magica ----: 115 |
| PM -----: 600  | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 150%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 567      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi

Magie

2. Fuoca
3. Fuoco
4. Fuocoga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: stanza degli Esper [Boss]

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Caos      •Invisibile  •Rovina    ---
•Criticità •Morte       •Sonno
•Furia     •Mutismo     •Stop
•Kappa     •Perdita     •Veleno
•Immagine  •Pietra      •Zombie

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
•Fuoco                                     •Acqua      •Terra      •Gelo
   •Fulmine    •Veleno
   •Sacro      •Vento

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
#Ago dorato                             ---                                    ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                                PITTURA                                FURORE
#Attacco fisico                          •Attacco fisico                        ---
#Attacco critico                         •Attacco critico

```

```

=====
IGNUDO
=====

```

Numero Bestiario: "395"    Genere: nessuno

```

Livello -: 6                Attacco ---: 13                Magia -----: 10
PV -----: 100            Difesa ----: 5                 Difesa magica ----: 150
PM -----: 100            Destrezza -: 0%                Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 18            Velocità --: 30                % Attacco -----: 100%
Guil ----: 54              Totale: 308

```

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Altro:  
Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE  
•Figaro sud: scenario di Locke; dopo aver rubato i vestiti al Mercante o al Cadetto

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Caos      •Invisibile  •Rovina    ---
•Criticità •Morte       •Sonno
•Furia     •Mutismo     •Stop
•Kappa     •Perdita     •Veleno

```

•Immagine •Pietra •Zombie

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Vento |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

IL DISTRUTTORE

=====

Numero Bestiario: 82      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 800  | Difesa ----: 200 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 35   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 592 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 400 | Totale: 453      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Colpo velenoso: Causa status Veleno

Magie:

2. Rireiz

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fabbrica Magitek: Istituto di ricerca Magitek

MdR

•Tempio delle anime: scontro 34

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Morte   | •Egida        |
| •Pietra  |               |
| •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|



•Carne essiccata

•Flash

---

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE  |
|-----------------|-----------------|---------|
| •Attacco fisico | •Colpo velenoso | •Rireiz |
| •Colpo velenoso | •Rireiz         |         |
| •Rireiz         |                 |         |

=====

IL PROVOCATORE

=====

Numero Bestiario: 88      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 20   | Attacco ---: 17  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 781   | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 60    | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 415  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 300 | Totale: 422      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Inno dei Kappa: Causa status Kappa a tutti i personaggi
2. Tocco soporifero: Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotta al portale sigillato: ingresso e 1° piano seminterrato

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |         |
|----------|---------------|---------|
| •Adagio  | •Mutismo      | •Veleno |
| •Cecità  | •Pietra       | •Zombie |
| •Furia   | •Sonno        |         |
| •Kappa   | •Stop         |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Fuoco  | ---    | •Gelo  |
| •Veleno |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE     |
|-----------------|--------------|--------------|
| •Ago dorato     | •Acqua santa | •Acqua santa |
| •Antidoto       | •Granpozione |              |
| •Ciliegia verde |              |              |
| •Collirio       |              |              |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE |
|-------------------|-------------------|--------|
| •Attacco fisico   | •Tocco soporifero | •Kappa |
| •Kappa            |                   |        |
| •Tocco soporifero |                   |        |

Numero Bestiario: 192      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 33   | Attacco ---: 10  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2000  | Difesa ----: 130 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 100   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1000 | Velocità --: 34  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 850  | Totale: 434      |                         |

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Cerkamici: Causa status Kappa

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe

<> STATUS <>

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| PROTETTO                 | STATUS ATTIVO |
| •Caos            •Pietra | •Egida        |
| •Cecità        •Rovina   |               |
| •Criticità     •Veleno   |               |
| •Morte                   |               |

<> ELEMENTI <>

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                  |        |                 |
|------------------|--------|-----------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE        |
| •Carne essiccata | ---    | •Cappa bianca   |
|                  |        | •Ciliegia verde |

<> ABILITÀ <>

|                 |           |           |
|-----------------|-----------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Gigavolt | •Gigavolt |
| •Gigavolt       | •Kappa    |           |
| •Tuonaga        |           |           |

=====

INFERNO: CORPO

=====

Numero Bestiario: 348      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 67   | Attacco ---: 10  | Magia -----: 13         |
| PV -----: 30800 | Difesa ----: 130 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 9700  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 443      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio
2. Barriera Magitek: Casta su sè stesso Egida e Reflex
3. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
4. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
5. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Sobat: Causa danni fisici

Magie:

7. Meteora
8. Tuona

Altro:

9. Può rigenerare Ketu e Rahu

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale (Gruppo 3) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 115a

<> STATUS <>

| PROTETTO    |          |         | STATUS ATTIVO |
|-------------|----------|---------|---------------|
| •Caos       | •Mutismo | •Stop   | ---           |
| •Furia      | •Perdita | •Veleno |               |
| •Invisibile | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Kappa      | •Rovina  |         |               |
| •Morte      | •Sonno   |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Fuoco  | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
|-----------------|--------------|----------|
| #Ago dorato     | •Scudo gelum | ---      |
| #Antidoto       |              |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Sobat          | •Sobat          |        |

=====

INFERNO: KETU

=====

Numero Bestiario: 350      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 67   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 7          |
| PV -----: 11000 | Difesa ----: 75 | Difesa magica ----: 185 |
| PM -----: 2600  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 26 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 406     |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Fendente: Causa danni fisici
2. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale (Gruppo 3) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 115a

<> STATUS <>

---

| PROTETTO  | STATUS ATTIVO |         |     |
|-----------|---------------|---------|-----|
| •Caos     | •Invisibile   | •Sonno  | --- |
| •Cecità   | •Kappa        | •Veleno |     |
| •Furia    | •Mutismo      | •Zombie |     |
| •Immagine | •Perdita      |         |     |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
|-----------------|--------------|----------|
| #Ago dorato     | •Scudo focum | ---      |
| #Antidoto       |              |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Fendente       | •Fendente       |        |

=====

INFERNO: RAHU

=====

Numero Bestiario: 349      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 69  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 8000 | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 190 |
| PM -----: 770  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 423     |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Stocco: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale (Gruppo 3) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 115a

<> STATUS <>

|           |             |         |               |
|-----------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO  |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos     | •Invisibile | •Sonno  | ---           |
| •Cecità   | •Kappa      | •Veleno |               |
| •Furia    | •Mutismo    | •Zombie |               |
| •Immagine | •Perdita    |         |               |

<> ELEMENTI <>

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|                 |              |          |
|-----------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Scudo focum | ---      |
| #Antidoto       |              |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Stocco         | •Stocco         |        |

=====

INNOCENT

=====

Numero Bestiario: 257      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 52   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 12         |
| PV -----: 6600  | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 390   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2400 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1950 | Totale: 468      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Caos mentale:  
Causa status Caos
2. Plasma:  
Causa gravi danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Polvere glaciale:  
Causa status Congelato a un personaggio
4. Sancta liv.?:  
Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: camminamento industriale e celle degli Esper
- Torre di Kefka: stanza dei tre pulsanti e stanza del Diavoleto
- Tempio delle anime: scontro 89a
- Arena: scommettendo lo Scudo gelum, per vincere lo Scudo focum

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|

- Kappa                      •Stop                                      •Levitazione
- Perdita                   •Veleno
- Pietra                    •Zombie

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

|                   |              |          |
|-------------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI       | RUBARE       | OTTENERE |
| •Cotta di mithril | •Scarica bio | ---      |
| •Elmo di mithril  |              |          |
| •Scudo pesante    |              |          |
| •Spada di mithril |              |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE          |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Nebbia tossica |
| •Sancta liv.?   | •Sancta liv.?   |                 |

=====

INSEGUITORE

=====

Numero Bestiario: 86            Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 1202 | Difesa ----: 200 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 140  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 691 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 380 | Totale: 511      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Cacofonia: Dimezza il livello di un personaggio
2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Plasma: Causa gravi danni di elemento Fulmine a un personaggio
4. Programma 17: Causa status Bozzolo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Vector: fuggendo dalla Fabbrica Magitek

MdR

- Tempio delle anime: scontro 14

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Veleno | •Levitazione  |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI       | RUBARE       | OTTENERE |
|-------------------|--------------|----------|
| •Cotta di mithril | •Scarica bio | ---      |
| •Elmo di mithril  |              |          |
| •Scudo pesante    |              |          |
| •Spada di mithril |              |          |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE  |
|-----------------|---------------|---------|
| •Attacco fisico | •Plasma       | •Plasma |
| •Cacofonia      | •Programma 17 |         |
| •Plasma         |               |         |
| •Programma 17   |               |         |

=====

INSETTO

=====

Numero Bestiario: 74      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 16  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 310  | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 20   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 165 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 210 | Totale: 428      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Ago pietrificante: Causa status Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•deserto della Zona 2 del Continente meridionale

MdR

•Tempio delle anime: scontro 19

<> STATUS <>

---

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Cecità  | •Levitazione  |
| •Kappa   |               |
| •Mutismo |               |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
|-----------------|--------------|----------|
| •Ago dorato     | •Ago dorato  | ---      |
| •Antidoto       | •Granpozione |          |
| •Ciliegia verde |              |          |
| •Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE |
|--------------------|--------------------|--------|
| •Attacco fisico    | •Attacco fisico    | •Stop  |
| •Ago pietrificante | •Ago pietrificante |        |

=====

INVISIBILE

=====

Numero Bestiario: 199      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 44   | Attacco ---: 25  | Magia -----: 11         |
| PV -----: 4530  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 240   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1757 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1768 | Totale: 471      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Invisibilità: Causa status Invisibile
2. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

Altro:

3. Può lanciare il Testo di fuoco, il Testo di tuono e il Testo d'acqua

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- nella pancia di Mangiazona
- Tempio delle anime: scontro 70
- Arena:

scommettendo la Maglia di cristallo, per vincere lo Scudo gelum  
scommettendo la Medaglia al valore, per vincere la Carta d'identità  
scommettendo la Zantetsuken, per vincere l'Organyx

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------------|
| •Caos      | •Mutismo | ---           |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Morte     | •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI       | RUBARE     | OTTENERE |
|-------------------|------------|----------|
| •Dardi fatali     | •Girandola | ---      |
| •Ichigeki         | •Shuriken  |          |
| •Stiletto sicario |            |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA          | PITTURA         | FURORE          |
|--------------------|-----------------|-----------------|
| •Attacco fisico    | •Invisibilità   | •Sfregio eolico |
| •Invisibilità      | •Sfregio eolico |                 |
| •Sfregio eolico    |                 |                 |
| •Turbine di foglie |                 |                 |



=====

IPOOH

=====

Numero Bestiario: 281      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 11 | Attacco ---: 18  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 360 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 60  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0  | Totale: 418      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Artigli: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Monte Kolts: durante lo scontro con Vargas [Boss]

<> STATUS <>

|             |               |         |
|-------------|---------------|---------|
| PROTETTO    | STATUS ATTIVO |         |
| •Caos       | •Morte        | •Sonno  |
| •Criticità  | •Perdita      | •Veleno |
| •Furia      | •Pietra       | •Zombie |
| •Invisibile | •Rovina       |         |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                 |              |          |
|-----------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Granpozione | ---      |
| #Antidoto       |              |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| •Artigli        | •Artigli        |        |

=====

IPPOCAMPO DELLE DUNE

=====

Numero Bestiario: 130      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 27  | Attacco ---: 15  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 1025 | Difesa ----: 135 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 475 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 726 | Totale: 444      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Sanguisuga: Causa danni fisici
2. Tempesta di sabbia: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- deserto del Continente del drago
- deserto del Continente di Figaro

<> STATUS <>

| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
|----------|----------|---------|---------------|
| •Caos    | •Kappa   | •Pietra | ---           |
| •Cecità  | •Morte   | •Rovina |               |
| •Furia   | •Mutismo | •Sonno  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE |
|------------------|--------------|----------|
| •Acqua santa     | •Granpozione | ---      |
| •Coda di fenice  |              |          |
| •Pietra TeleMoto |              |          |
| •Tenda           |              |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE              |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| •Attacco fisico     | •Sanguisuga         | •Tempesta di sabbia |
| •Sanguisuga         | •Tempesta di sabbia |                     |
| •Tempesta di sabbia |                     |                     |

=====

IPPOCAMPO DI TERRA

=====

Numero Bestiario: 236      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 37   | Attacco ---: 15  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2444  | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 82    | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 981  | Velocità --: 37  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 669 | Totale: 437      |                         |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
2. Pioggia di scintille:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Sanguisuga:

Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot

<> STATUS <>

---

|          |          |         |               |
|----------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Mutismo | •Veleno | •Levitazione  |
| •Cecità  | •Pietra  | •Zombie |               |
| •Furia   | •Sonno   |         |               |
| •Kappa   | •Stop    |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|                 |                  |                  |
|-----------------|------------------|------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE         |
| •Ago dorato     | •Pietra TeleMoto | •Pietra TeleMoto |
| •Antidoto       |                  |                  |
| •Ciliegia verde |                  |                  |
| •Collirio       |                  |                  |

<> ABILITÀ <>

---

|                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| CONTROLLA             | PITTURA               | FURORE                |
| •Attacco fisico       | •Pioggia acida        | •Pioggia di scintille |
| •Pioggia acida        | •Pioggia di scintille |                       |
| •Pioggia di scintille |                       |                       |

=====

JOKER

=====

Numero Bestiario: 69

Genere: Umano

Livello -: 17

Attacco ---: 13

Magia -----: 10

PV -----: 467

Difesa ----: 125

Difesa magica ----: 150

PM -----: 90

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 194

Velocità --: 35

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 320

Totale: 433

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Ombrello:

Causa danni fisici

2. Pioggia acida:

Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi

Magie:

3. Tuona

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianura della Zona 2 del Continente meridionale

<> STATUS <> \_\_\_\_\_  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Kappa •Levitazione

<> ELEMENTI <> \_\_\_\_\_  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- --- •Fulmine  
•Veleno

<> OGGETTI <> \_\_\_\_\_  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Ago dorato •Berretto verde •Asta di mithril  
•Antidoto •Pozione  
•Ciliegia verde  
•Collirio

<> ABILITÀ <> \_\_\_\_\_  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Ombrello •Tuona  
•Ombrello •Tuona  
•Pioggia acida  
•Tuona

=====  
KAMUI  
=====

Numero Bestiario: 200 Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 44   | Attacco ---: 19  | Magia -----: 11         |
| PV -----: 4211  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 219   | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 30% |
| Exp -----: 1583 | Velocità --: 32  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 869  | Totale: 472      |                         |

<><> ATTACCHI  
1. Tocco zombie: Causa status Zombie

Magie:  
2. Bio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MdR  
•nella pancia di Mangiazona  
•Tempio delle anime: scontro 72

<> STATUS <> \_\_\_\_\_  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Criticità •Pietra ---  
•Morte •Rovina  
•Mutismo •Sonno

<> ELEMENTI <> \_\_\_\_\_

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

- Fulmine
- Veleno

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE    | OTTENERE     |
|------------------|-----------|--------------|
| •Acqua santa     | •Ashura   | •Acqua santa |
| •Coda di fenice  | •Murasame |              |
| •Pietra TeleMoto |           |              |
| •Tenda           |           |              |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA         | PITTURA         | FURORE    |
|-------------------|-----------------|-----------|
| •Attacco fisico   | •Attacco fisico | •Tempesta |
| •Polvere glaciale | •Meteora        |           |
| •Vento bianco     |                 |           |

=====

KEFKA

=====

Numero Bestiario: 287      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 18  | Attacco ---: 25  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 3000 | Difesa ----: 55  | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 3000 | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 30% |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 454      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Magie:

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1. Bufera   | 4. Parassita |
| 2. Buferara | 5. Tuono     |
| 3. Caos     | 6. Veleno    |

Altro:

- 7. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Rupe di Narshe: proteggendo Banon [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Immagine     | •Pietra |
| •Cecità    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Criticità | •Morte        | •Sonno  |
| •Furia     | •Mutismo      | •Veleno |
| •Kappa     | •Perdita      | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE           |
|-----------------|-------------|--------------------|
| #Ago dorato     | •Elisir     | •Anello della pace |
| #Antidoto       | •Grandetere |                    |
| #Ciliegia verde |             |                    |
| #Collirio       |             |                    |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

KEFKA (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 365      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 71   | Attacco ---: 80  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 62000 | Difesa ----: 117 | Difesa magica ----: 135 |
| PM -----: 38000 | Destrezza -: 45% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 72  | % Attacco -----: 190%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 647      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Alata distruttiva:  
Causa danni fisici
2. Angelo crudele:  
Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
3. Derelitto:  
Causa danni non-elementali a tutti i personaggi
4. Iper-turbo:  
Causa danni fisici e status Perdita a un personaggio
5. Meteora:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Triade:  
Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi
7. Vendetta:  
Rimuove gli status Andante, Bozzolo, Egida, Immagine, Invisibile, Levitazione, Reflex, Rigene e Rireiz a tutti i personaggi

Magie:

8. Buferaga
9. Fuocoga
10. Tuonaga
11. Ultima

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: battaglia finale [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Furia      | •Reflex | •Levitazione  |
| •Andante   | •Immagine   | •Rigene |               |
| •Bozzolo   | •Invisibile | •Rovina |               |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Perdita    | •Veleno |               |
| •Egida     | •Pietra     | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE  | DEBOLE |
|---------|---------|--------|
| ---     | •Veleno | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
|-----------------|-------------|----------|
| #Ago dorato     | •Megaelisir | ---      |
| #Antidoto       |             |          |
| #Ciliegia verde |             |          |
| #Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE |
|--------------------|--------------------|--------|
| #Attacco fisico    | •Alata distruttiva | ---    |
| #Alata distruttiva | •Ultima            |        |

=====

KILLER METALLICO

=====

Numero Bestiario: 261      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 52   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 25         |
| PV -----: 2000  | Difesa ----: 20  | Difesa magica ----: 165 |
| PM -----: 800   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2000 | Velocità ---: 31 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 700  | Totale: 354      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Cacofonia: Dimezza il livello di un personaggio
2. Sterminio: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale e celle degli Esper
- Arena: scommettendo lo Scudo focum, per vincere lo Scudo gelum

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Kappa   | •Veleno | ---           |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |                    |
|---------|--------|--------------------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE             |
| ---     | ---    | •Acqua<br>•Fulmine |

<> OGGETTI <>

|                                                                              |               |          |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI                                                                  | RUBARE        | OTTENERE |
| •Cotta di mithril<br>•Elmo di mithril<br>•Scudo pesante<br>•Spada di mithril | •Autobalestra | ---      |

<> ABILITÀ <>

|                                                               |                          |            |
|---------------------------------------------------------------|--------------------------|------------|
| CONTROLLA                                                     | PITTURA                  | FURORE     |
| •Attacco fisico<br>•Cacofonia<br>•Laser Magitek<br>•Sterminio | •Cacofonia<br>•Sterminio | •Cacofonia |

=====

KOMBATTENTE

=====

Numero Bestiario: 252      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 53   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 7200  | Difesa ----: 185 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 1600  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2500 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 800  | Totale: 488      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Caos liv.3: Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
2. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio
3. Megashock: Causa danni fisici
4. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale
- Tempio delle anime: scontro 94
- Arena:  
scommettendo l'Elmo di cristallo, per vincere l'Elmo adamantino  
scommettendo la Fascia d'osso, per vincere la Maschera di Balac

<> STATUS <>

|                     |               |
|---------------------|---------------|
| PROTETTO            | STATUS ATTIVO |
| •Kappa      •Veleno | ---           |
| •Perdita    •Zombie |               |
| •Pietra             |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |                    |
|---------|--------|--------------------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE             |
| ---     | ---    | •Acqua<br>•Fulmine |

<> OGGETTI <>

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|



- Cotta di mithril      •Motosega                      ---
- Elmo di mithril
- Scudo pesante
- Spada di mithril

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE    |
|-----------------|------------|-----------|
| •Attacco fisico | •Gigavolt  | •Megavolt |
| •Gigavolt       | •Megashock |           |
| •Megashock      |            |           |
| •Megavolt       |            |           |

=====  
 KYACTUS  
 =====

Numero Bestiario: 176      Genere: nessuno

|                  |                   |                          |
|------------------|-------------------|--------------------------|
| Livello -: 27    | Attacco ---: 1    | Magia -----: 50          |
| PV -----: 3      | Difesa ----: 255  | Difesa magica ----: 255  |
| PM -----: 60000  | Destrezza -: 250% | Destrezza magica -: 250% |
| Exp -----: 0     | Velocità --: 39   | % Attacco -----: 100%    |
| Guil ----: 10000 | Totale: 1200      |                          |

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Chiodo fisso: Causa status Furia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- deserto del Continente dell'Opera
- Tempio delle anime: scontro 35a
- Arena:
  - scommettendo la Coda di fenice, per vincere il pezzo di Magilite
  - scommettendo l'Elisir, per vincere la Carta d'identità

<> STATUS <>

---

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Immagine   | •Rovina | ---           |
| •Cecità    | •Invisibile | •Sonno  |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Kappa     | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI      | RUBARE      | OTTENERE    |
|------------------|-------------|-------------|
| •Akkappatoio     | •Ago dorato | •Ago dorato |
| •Pikka           |             |             |
| •Skodella        |             |             |
| •Skudo tartaruga |             |             |

<> ABILITÀ <>

|                 |               |            |
|-----------------|---------------|------------|
| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE     |
| •Attacco fisico | •1000 aghi    | •1000 aghi |
| •1000 aghi      | •Chiodo fisso |            |
| •Chiodo fisso   |               |            |

=====

LANCIATOR CIPOLLA

=====

Numero Bestiario: 190      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 33  | Attacco ---: 10  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 500 | Velocità --: 32  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 150 | Totale: 422      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Inno dei Kappa: Causa status Kappa a tutti i personaggi
2. Scatto: Causa status Andante

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta dello Yeti a Narshe: stanza di Umaro
- Arena: scommettendo l'Excalipur, per vincere la Medaglia al valore

<> STATUS

|                     |               |
|---------------------|---------------|
| PROTETTO            | STATUS ATTIVO |
| •Kappa      •Veleno | ---           |
| •Perdita    •Zombie |               |
| •Pietra             |               |

<> ELEMENTI

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI

|                   |        |                 |
|-------------------|--------|-----------------|
| METAMORFOSI       | RUBARE | OTTENERE        |
| •Cotta di mithril | ---    | •Ciliegia verde |
| •Elmo di mithril  |        |                 |
| •Scudo pesante    |        |                 |
| •Spada di mithril |        |                 |

<> ABILITÀ

|                 |         |         |
|-----------------|---------|---------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE  |
| •Attacco fisico | •Scatto | •Viavai |
| •Scatto         | •Viavai |         |
| •Viavai         |         |         |

=====

LARAGORN

=====

Numero Bestiario: 324      Genere: Umano

|               |                |                |
|---------------|----------------|----------------|
| Livello -: 47 | Attacco ---: 2 | Magia -----: 5 |
|---------------|----------------|----------------|

PV -----: 10000      Difesa ----: 90      Difesa magica ----: 120  
PM -----: 2000      Destrezza -: 0%      Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 0      Velocità --: 30      % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 0      Totale: 347

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio

Magie:

2. Buferaga
3. Buferara
4. Reflex

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 110

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Criticità | •Perdita | •Stop   | •Levitazione  |
| •Furia     | •Pietra  | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Sonno   | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |
| •Vento  |        |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====  
LARVA  
=====

Numero Bestiario: 175      Genere: nessuno

Livello -: 49      Attacco ---: 54      Magia -----: 22  
PV -----: 12018      Difesa ----: 130      Difesa magica ----: 60  
PM -----: 10500      Destrezza -: 30%      Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 7524      Velocità --: 54      % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 10000      Totale: 450

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

- 1. Frantumazione: Causa danni fisici
- 2. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia
- 3. Tempesta di sabbia: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- deserto del Continente dell'Opera
- Arena: scommettendo la Buffa del gatto, per vincere la Medaglia al valore

<> STATUS

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Kappa   | ---           |
| •Pietra  |               |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI | RUBARE   | OTTENERE |
|-------------|----------|----------|
| •Elisir     | •Panacea | ---      |
| •Pozione    |          |          |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE              |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| •Attacco fisico     | •Frantumazione      | •Tempesta di sabbia |
| •Frantumazione      | •Tempesta di sabbia |                     |
| •Sisma              |                     |                     |
| •Tempesta di sabbia |                     |                     |

=====

LENERJA

=====

Numero Bestiario: 83      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 470  | Difesa ----: 170 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 63   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 250 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 438 | Totale: 441      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

- 1. Colpo mutismo: Causa status Mutismo
- 2. Shamshir: Dimezza i PV di un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: Istituto di ricerca Magitek

MdR

- Tempio delle anime: scontro 34

|             |                  |                 |               |
|-------------|------------------|-----------------|---------------|
| <> STATUS   | <>               |                 |               |
|             | PROTETTO         |                 | STATUS ATTIVO |
|             | •Kappa           |                 | •Levitazione  |
| <> ELEMENTI | <>               |                 |               |
|             | ASSORBE          | IMMUNE          | DEBOLE        |
|             | ---              | ---             | ---           |
| <> OGGETTI  | <>               |                 |               |
|             | METAMORFOSI      | RUBARE          | OTTENERE      |
|             | •Acqua santa     | •Ciliegia verde | ---           |
|             | •Coda di fenice  | •Granpozione    |               |
|             | •Pietra TeleMoto |                 |               |
|             | •Tenda           |                 |               |
| <> ABILITÀ  | <>               |                 |               |
|             | CONTROLLA        | PITTURA         | FURORE        |
|             | •Attacco fisico  | •Colpo mutismo  | •Shamshir     |
|             | •Colpo mutismo   | •Shamshir       |               |
|             | •Shamshir        |                 |               |

=====

LEPRE DEL DESERTO

=====

Numero Bestiario: 133      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26 | Attacco ---: 7   | Magia -----: 30         |
| PV -----: 75  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 200 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0  | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0  | Totale: 367      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Carota: Causa danni fisici

Magie:

2. Energia
3. Energira
4. Esna

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura, foresta e terreno del Continente di Figaro

|             |            |        |               |
|-------------|------------|--------|---------------|
| <> STATUS   | <>         |        |               |
|             | PROTETTO   |        | STATUS ATTIVO |
|             | •Criticità |        | ---           |
|             | •Furia     |        |               |
|             | •Mutismo   |        |               |
|             | •Rovina    |        |               |
| <> ELEMENTI | <>         |        |               |
|             | ASSORBE    | IMMUNE | DEBOLE        |
|             | ---        | ---    | •Acqua        |

<> OGGETTI <>  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Carne essiccata •Panacea •Granpozione

<> ABILITÀ <>  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Energia •Energira  
•Energia •Energira  
•Energira  
•Esna

=====

LEPRE ERBINA

=====

Numero Bestiario: 7      Genere: nessuno

Livello -: 5      Attacco ---: 13      Magia -----: 10  
PV -----: 33      Difesa ----: 60      Difesa magica ----: 140  
PM -----: 0      Destrezza -: 0%      Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 24      Velocità --: 30      % Attacco -----: 100%  
Guil -----: 45      Totale: 353

<><> ATTACCHI

Incisivi: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura e foresta della Zona 1 del Continente occidentale
- ovunque sull'isola triangolare

<> STATUS <>  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
--- ---

<> ELEMENTI <>  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Gelo --- •Acqua  
•Fuoco

<> OGGETTI <>  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Carne essiccata •Pozione •Pozione

<> ABILITÀ <>  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Attacco fisico •Incisivi  
•Incisivi •Incisivi

=====

LESTOFANTE

=====

Numero Bestiario: 64      Genere: Umano

Livello -: 15      Attacco ---: 13      Magia -----: 10  
PV -----: 350      Difesa ----: 85      Difesa magica ----: 155

PM -----: 20                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 104                  Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 126                    Totale: 393

<><> ATTACCHI

1. Chiave dorata: Causa danni fisici

Magie:

2. Vanish

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Zozo

MdR

- Zozo
- Tempio delle anime: scontro 11

<> STATUS

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE |
|-----------------|-----------------|----------|
| •Ago dorato     | •Coda di fenice | ---      |
| •Antidoto       | •Collirio       |          |
| •Ciliegia verde |                 |          |
| •Collirio       |                 |          |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE  |
|-----------------|----------------|---------|
| •Attacco fisico | •Chiave dorata | •Vanish |
| •Chiave dorata  | •Vanish        |         |
| •Vanish         |                |         |

=====

LEVIATANO

=====

Numero Bestiario: 346            Genere: nessuno

Livello -: 91                    Attacco ---: 22                    Magia -----: 14  
PV -----: 32000                Difesa ----: 140                    Difesa magica ----: 120  
PM -----: 7000                  Destrezza -: 20%                    Destrezza magica -: 20%  
Exp -----: 0                    Velocità --: 61                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 10000                  Totale: 497

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi

3. Trappola: Causa status Adagio

4. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Oceano: prendendo il traghetto da Nikeah o da Figaro sud [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Acqua  | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE |
|-----------------|-----------|--------|
| #Attacco fisico | •Trappola | ---    |
|                 | •Tsunami  |        |

=====

LICAONE

=====

Numero Bestiario: 180      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 50   | Attacco ---: 30  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 250   | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 200 |
| PM -----: 20    | Destrezza -: 50% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1356 | Velocità --: 70  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1524 | Totale: 560      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Graffio: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno del Continente dell'Opera
- pianura dell'isola di Narshe
- pianura dell'isola dei dinosauri e isola del castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 63

<> STATUS <>



PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Morte ---  
•Mutismo  
•Rovina

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |

<> OGGETTI <>

---

|             |               |          |
|-------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE        | OTTENERE |
| •Pozione    | •Extrapozione | ---      |
| •Sonaglio   |               |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |          |        |
|-----------------|----------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE |
| •Attacco fisico | •Botto   | •Botto |
| •Graffio        | •Graffio |        |
| •Pioggia acida  |          |        |

=====

LOMBRICO

=====

Numero Bestiario: 247      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 59   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 8          |
| PV -----: 12000 | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 1300  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 4600 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 351     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Chicco di grandine: Causa danni per il 75% dei PV del personaggio
2. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
3. Soffocamento: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza dopo Inferno
- Covo del drago: Labirinto dell'intuizione
- Tempio delle anime: scontro 36
- Arena: scommettendo la Lancia radiosa, per vincere la Mutsunokami

<> STATUS <>

---

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | ---           |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Terra  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

|             |               |          |
|-------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE        | OTTENERE |
| •Elisir     | •Extrapozione | ---      |
| •Pozione    |               |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA           | PITTURA        | FURORE         |
|---------------------|----------------|----------------|
| •Attacco fisico     | •Magnitudine 8 | •Magnitudine 8 |
| •Chicco di grandine | •Soffocamento  |                |
| •Magnitudine 8      |                |                |
| •Soffocamento       |                |                |

=====

LOPRO MINORE

=====

Numero Bestiario: 21      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 12  | Attacco ---: 25 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 380  | Difesa ----: 65 | Difesa magica ----: 180 |
| PM -----: 70   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 464 | Velocità --: 45 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 325 | Totale: 425     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Alata: Causa status Perdita
2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE  
•Fiume Lethe

MdR  
•Tempio delle anime: scontro 3a

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Kappa   | •Levitazione  |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE               | OTTENERE     |
|-----------------|----------------------|--------------|
| •Ago dorato     | •Coltello di mithril | •Granpozione |
| •Antidoto       | •Spadino             |              |
| •Ciliegia verde |                      |              |
| •Collirio       |                      |              |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
|------------------|------------------|------------------|
| •Attacco fisico  | •Alata           | •Palla infuocata |
| •Alata           | •Palla infuocata |                  |
| •Palla infuocata |                  |                  |

=====

LUKHAVI

=====

Numero Bestiario: 184      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 32   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1877  | Difesa ----: 145 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 100   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 697  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 298 | Totale: 408      |                         |

<><> ATTACCHI

Artigli fugaci: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Narshe

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Morte   | •Egida        |
| •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                  |              |              |
|------------------|--------------|--------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE     |
| •Carne essiccata | •Granpozione | •Granpozione |
|                  | •Pozione     |              |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |           |
|-----------------|-----------------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Tormenta |
| •Artigli fugaci | •Artigli fugaci |           |

=====

LUNATYS

=====

Numero Bestiario: 217      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 45   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 7          |
| PV -----: 4020  | Difesa ----: 90 | Difesa magica ----: 250 |
| PM -----: 105   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1504 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 465 | Totale: 490     |                         |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Elettrodo: Causa danni fisici
2. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio

Magie:

3. Meteora

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Antico castello: interni

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |
|------------|---------------|
| •Criticità | •Levitazione  |
| •Kappa     | •Reflex       |
| •Veleno    |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE    | OTTENERE |
|-------------|-----------|----------|
| •Briglia    | •Antidoto | ---      |
| •Pozione    |           |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA           | PITTURA    | FURORE   |
|---------------------|------------|----------|
| •Attacco fisico     | •Elettrodo | •Meteora |
| •Chicco di grandine | •Meteora   |          |
| •Elettrodo          |            |          |
| •Meteora            |            |          |

=====

LUPO ARGENTEO

=====

Numero Bestiario: 2      Genere: nessuno

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 5  | Attacco ---: 20 | Magia -----: 3          |
| PV -----: 27  | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 5   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 37 | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 50 | Totale: 358     |                         |

<><> ATTACCHI

Zannata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Narshe: città, scenario di Terra, Wedge e Biggs, e Casa dell'avventuriero
- Miniere di Narshe: battaglia a squadre con i moguri

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE   | OTTENERE |
|------------------|----------|----------|
| •Carne essiccata | •Pozione | •Pozione |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE   |
|-----------------|-----------------|----------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Zannata |
| •Zannata        | •Zannata        |          |

=====

LUPO SOLITARIO

=====

Numero Bestiario: 120      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 582  | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 25   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 308 | Velocità --: 25  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 247 | Totale: 448      |                         |

<><> ATTACCHI

Zannata violenta: Causa status Cecità

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•terreno del Continente di Kefka

<> STATUS <>

| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
|------------|---------|---------------|
| •Criticità | •Rovina | ---           |
| •Morte     | •Sonno  |               |
| •Mutismo   |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE |
|------------------|--------------|----------|
| •Carne essiccata | •Granpozione | ---      |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE            |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| •Attacco fisico   | •Attacco fisico   | •Zannata violenta |
| •Zannata violenta | •Zannata violenta |                   |

=====

LURIDAN

=====

Numero Bestiario: 150      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 34   | Attacco ---: 12  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2079  | Difesa ----: 210 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 122   | Destrezza -: 25% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 707  | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1000 | Totale: 515      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Meerkat: Attiva status Andante ai mostri alleati
2. Percossa: Causa danni fisici
3. Soccorso forestale: Cura gli status di tutti i mostri alleati

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Monte Zozo: zone esterne e zona esterna con il ponte

<> STATUS <>

|          |        |               |
|----------|--------|---------------|
| PROTETTO |        | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Kappa | •Levitazione  |
| •Cecità  | •Sonno |               |
| •Furia   |        |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Vento |

<> OGGETTI <>

|                 |              |          |
|-----------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Granpozione | ---      |
| •Antidoto       |              |          |
| •Ciliegia verde |              |          |
| •Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |              |              |
|-----------------|--------------|--------------|
| CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE       |
| •Attacco fisico | •Percossa    | •Smottamento |
| •Franamento     | •Smottamento |              |
| •Percossa       |              |              |
| •Smottamento    |              |              |

=====

LYTHOS DI VECTOR

=====

Numero Bestiario: 245      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 59   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 2800  | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 180   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1400 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 350  | Totale: 410      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Zannata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zone esterne, zone interne e stanza del Demonio
- Covo del drago: Labirinto delle fiamme, Gran caverna e Respiro di Kaiser
- Tempio delle anime: scontro 65a
- Arena: scommettendo la Micimaschera, per vincere la Chocomaschera

<> STATUS <>

|            |         |         |               |
|------------|---------|---------|---------------|
| PROTETTO   |         |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Furia  | •Stop   | ---           |
| •Caos      | •Morte  | •Veleno |               |
| •Cecità    | •Rovina |         |               |
| •Criticità | •Sonno  |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|                 |                    |          |
|-----------------|--------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE             | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Shuriken di Fuuma | ---      |
| •Antidoto       |                    |          |
| •Ciliegia verde |                    |          |
| •Collirio       |                    |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |               |               |
|-----------------|---------------|---------------|
| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE        |
| •Attacco fisico | •Vento bianco | •Vento bianco |
| •Vento bianco   | •Zannata      |               |
| •Zannata        |               |               |

=====

MACCHINA LETALE

=====

Numero Bestiario: 260      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 52   | Attacco ---: 10  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 6000  | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 550   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2300 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 670  | Totale: 430      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Botto: Causa morte immediata a un personaggio
2. Fermatesta: Causa status Stop
3. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5

Magie:

4. Morte

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale e celle degli Esper
- Tempio delle anime: scontro 94
- Arena:
  - scommettendo l'Anello funebre, per vincere l'Armilla nemifuga
  - scommettendo la Lancia sacra, per vincere la Murakumo
  - scommettendo il Vestito regale, per vincere la Cotta Minerva

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Veleno | ---           |
| •Perdita | •Zombie |               |

•Pietra

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

|                   |        |          |
|-------------------|--------|----------|
| METAMORFOSI       | RUBARE | OTTENERE |
| •Cotta di mithril | •Flash | ---      |
| •Elmo di mithril  |        |          |
| •Scudo pesante    |        |          |
| •Spada di mithril |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |           |        |
|-----------------|-----------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE |
| •Attacco fisico | •Gigavolt | •Morte |
| •Morte          | •Morte    |        |

=====  
MAGIA LIV.10  
=====

Numero Bestiario: 222      Genere: Non-morto, Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 48  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 22         |
| PV -----: 1000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 300  | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 33   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 615       |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Andante | 4. Fuoco |
| 2. Adagio  | 5. Stop  |
| 3. Bufera  | 6. Tuono |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR  
•Torre dei fanatici: 1°, 2° e 3° zona  
•Tempio delle anime: scontro 73a e 75

<> STATUS <>

---

|            |         |               |
|------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Rovina | •Levitazione  |
| •Criticità | •Sonno  |               |
| •Kappa     | •Stop   |               |
| •Morte     |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>



|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Etere | •Etere   |
| •Antidoto       |        |          |
| •Ciliegia verde |        |          |
| •Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |         |        |
|-----------------|---------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
| •Attacco fisico | •Adagio | ---    |
| •Adagio         | •Tuono  |        |
| •Andante        |         |        |
| •Tuono          |         |        |

=====

MAGIA LIV.20

=====

Numero Bestiario: 223      Genere: Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 51  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 21         |
| PV -----: 2000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 500  | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 35   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 611       |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. Antima   | 5. Oblio   |
| 2. Antimaga | 6. Pietra  |
| 3. Caos     | 7. Puntura |
| 4. Egida    |            |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 1° e 2° zona
- Tempio delle anime: scontro 73a

<> STATUS <>

|          |          |               |
|----------|----------|---------------|
| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Mutismo | •Reflex       |
| •Furia   | •Pietra  |               |
| •Kappa   | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Etere | •Etere   |
| •Antidoto       |        |          |
| •Ciliegia verde |        |          |
| •Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|           |         |        |
|-----------|---------|--------|
| CONTROLLA | PITTURA | FURORE |
|-----------|---------|--------|

- Attacco fisico                   •Antimaga                   ---
- Antimaga                         •Puntura
- Egida
- Puntura

=====

MAGIA LIV.30

=====

Numero Bestiario: 224           Genere: nessuno

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 54  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 700  | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 36   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 606       |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 1. Buferara | 4. Osmosi |
| 2. Fuoca    | 5. Reflex |
| 3. Kappa    | 6. Tuona  |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 1°, 2° e 3° zona
- Tempio delle anime: scontro 74 e 75

<> STATUS   <>

|          |          |               |
|----------|----------|---------------|
| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Mutismo | ---           |
| •Cecità  | •Stop    |               |
| •Kappa   |          |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| •Sacro  | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Etere | •Etere   |
| •Antidoto       |        |          |
| •Ciliegia verde |        |          |
| •Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |         |        |
|-----------------|---------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
| •Attacco fisico | •Osmosi | ---    |
| •Osmosi         | •Tuona  |        |
| •Reflex         |         |        |
| •Tuona          |         |        |

=====

MAGIA LIV.40

=====

Numero Bestiario: 225      Genere: Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 55  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 19         |
| PV -----: 4000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 135 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 38   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 602       |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. Novox     | 4. Sonno  |
| 2. Parassita | 5. Vanish |
| 3. Pietra    |           |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 1°, 2° e 3° zona
- Tempio delle anime: scontro 76a

<> STATUS <>

| PROTETTO                     | STATUS ATTIVO |
|------------------------------|---------------|
| •Adagio    •Furia    •Rovina | ---           |
| •Caos      •Kappa    •Sonno  |               |
| •Cecità    •Morte    •Stop   |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Veleno | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| •Ago dorato     | •Etere | •Etere   |
| •Antidoto       |        |          |
| •Ciliegia verde |        |          |
| •Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE |
|-----------------|------------|--------|
| •Attacco fisico | •Novox     | ---    |
| •Novox          | •Parassita |        |
| •Parassita      |            |        |
| •Vanish         |            |        |

=====

MAGIA LIV.50

=====

Numero Bestiario: 226      Genere: Non-morto

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 57  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 18         |
| PV -----: 5000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 130 |
| PM -----: 2000 | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 45   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 603       |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Magie:

- 1. Adagio            5. Esna
- 2. Andantega       6. Furia
- 3. Antimaga        7. Morte
- 4. Bio               8. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre dei fanatici: 2°, 3° zona e interni

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Sonno  | ---           |
| •Furia   | •Veleno |               |
| •Kappa   | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE      | OTTENERE |
|-------------|-------------|----------|
| •Panacea    | •Grandetere | •Etere   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
|-----------------|---------|--------|
| •Attacco fisico | •Bio    | ---    |
| •Andantega      | •Furia  |        |
| •Bio            |         |        |
| •Furia          |         |        |

=====

MAGIA LIV.60

=====

Numero Bestiario: 227      Genere: Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 58  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 17         |
| PV -----: 6000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 5000 | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 35   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 587       |                         |

Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"  
 0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

- 1. Adagioga        4. Sancta
- 2. Osmosi         5. Sisma
- 3. Rigene         6. Tornado

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 2°, 3° e 4° zona
- Tempio delle anime: scontro 75 e 76a

|           |    |          |               |
|-----------|----|----------|---------------|
| <> STATUS | <> | _____    |               |
|           |    | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|           |    | •Caos    | •Morte        |
|           |    | •Cecità  | •Rovina       |
|           |    | •Furia   | •Stop         |
|           |    | •Kappa   | •Veleno       |

|             |    |         |        |        |
|-------------|----|---------|--------|--------|
| <> ELEMENTI | <> | _____   |        |        |
|             |    | ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|             |    | •Gelo   | ---    | •Fuoco |

|            |    |             |             |          |
|------------|----|-------------|-------------|----------|
| <> OGGETTI | <> | _____       |             |          |
|            |    | METAMORFOSI | RUBARE      | OTTENERE |
|            |    | •Briglia    | •Grandetere | •Etere   |
|            |    | •Pozione    |             |          |

|            |    |                 |           |        |
|------------|----|-----------------|-----------|--------|
| <> ABILITÀ | <> | _____           |           |        |
|            |    | CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE |
|            |    | #Attacco fisico | •Adagioga | ---    |
|            |    | #Adagioga       | •Sisma    |        |
|            |    | #Rigene         |           |        |
|            |    | #Sisma          |           |        |

=====

MAGIA LIV.70

=====

Numero Bestiario: 228      Genere: Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 56  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 16         |
| PV -----: 7000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 3000 | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 40   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 586       |                         |

0 PM=Morte

- <><> ATTACCHI
- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. Bozzolo  | 4. Puntura |
| 2. Buferaga | 5. Sonno   |
| 3. Fuocoga  | 6. Tuonaga |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 3° zona
- Tempio delle anime: scontro 76a

|           |    |            |               |     |
|-----------|----|------------|---------------|-----|
| <> STATUS | <> | _____      |               |     |
|           |    | PROTETTO   | STATUS ATTIVO |     |
|           |    | •Caos      | •Kappa        | --- |
|           |    | •Criticità | •Sonno        |     |
|           |    | •Furia     | •Veleno       |     |

<> ELEMENTI <>

|         |        |                 |
|---------|--------|-----------------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE          |
| •Fuoco  | ---    | •Acqua<br>•Gelo |

<> OGGETTI <>

|                     |             |          |
|---------------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI         | RUBARE      | OTTENERE |
| •Elisir<br>•Pozione | •Grandetere | •Etere   |

<> ABILITÀ <>

|                                                      |                       |        |
|------------------------------------------------------|-----------------------|--------|
| CONTROLLA                                            | PITTURA               | FURORE |
| •Attacco fisico<br>•Buferaga<br>•Fuocoga<br>•Tuonaga | •Buferaga<br>•Fuocoga | ---    |

=====

MAGIA LIV.80

=====

Numero Bestiario: 229      Genere: Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 53  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 15         |
| PV -----: 8000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 115 |
| PM -----: 2800 | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 37   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 577       |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

- |             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|
| 1. Andante  | 6. Energiga | 11. Sancta  |
| 2. Antimaga | 7. Energira | 12. Stop    |
| 3. Bio      | 8. Esna     | 13. Tuonaga |
| 4. Buferaga | 9. Fuocoga  | 14. Veleno  |
| 5. Energia  | 10. Rireiz  |             |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 4° zona
- Tempio delle anime: scontro 77

<> STATUS <>

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| PROTETTO              | STATUS ATTIVO |
| •Adagio      •Kappa   | ---           |
| •Caos        •Mutismo |               |
| •Furia       •Stop    |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|                     |             |          |
|---------------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI         | RUBARE      | OTTENERE |
| •Fiocco<br>•Pozione | •Grandetere | •Etere   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE |
|-----------------|-----------|--------|
| •Attacco fisico | •Energiga | ---    |
| •Energiga       | •Reflex   |        |
| •Esna           |           |        |
| •Reflex         |           |        |

=====

MAGIA LIV.90

=====

Numero Bestiario: 230      Genere: Umano

|                |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 55  | Attacco ---: 10   | Magia -----: 14         |
| PV -----: 9000 | Difesa ----: 200  | Difesa magica ----: 110 |
| PM -----: 9000 | Destrezza -: 100% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 38   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 572       |                         |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

- |                 |            |
|-----------------|------------|
| 1. Antimagia    | 5. Rireiz  |
| 2. Fusione      | 6. Stop    |
| 3. Liquefazione | 7. Tuonaga |
| 4. Meteora      |            |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre dei fanatici: 4° zona e interni
- Tempio delle anime: scontro 77

<> STATUS <>

| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
|------------|---------|---------------|
| •Criticità | •Pietra | •Reflex       |
| •Kappa     | •Rovina |               |
| •Morte     | •Sonno  |               |
| •Mutismo   |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Vento  | •Acqua | ---    |
|         | •Terra |        |
|         | •Sacro |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE      | OTTENERE |
|-------------|-------------|----------|
| •Briglia    | •Grandetere | •Etere   |
| •Pozione    |             |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE |
|-----------------|---------------|--------|
| •Attacco fisico | •Liquefazione | ---    |
| •Liquefazione   | •Meteora      |        |
| •Meteora        |               |        |
| •Tornado        |               |        |

=====

MAGO

=====

Numero Bestiario: 183      Genere: Umano

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 32  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1677 | Difesa ----: 50 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 200  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 587 | Velocità --: 33 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 388 | Totale: 366     |                         |

<><> ATTACCHI

1. Orme tenebrose: Causa status Zombie

Magie:

|           |            |
|-----------|------------|
| 1. Caos   | 4. Puntura |
| 2. Novox  | 5. Sonno   |
| 3. Osmosi | 6. Stop    |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Miniere di Narshe: altre grotte ovest
- Rupe di Narshe

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Caos    | ---           |
| •Cecità  | •Morte        |
| •Furia   | •Pietra       |
| •Kappa   | •Rovina       |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Veleno  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE      |
|-----------------|---------------|---------------|
| •Ago dorato     | •Ferula gelum | •Ferula focum |
| •Antidoto       | •Ferula tonum |               |
| •Ciliegia verde |               |               |
| •Collirio       |               |               |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE  |
|-----------------|----------|---------|
| •Attacco fisico | •Antima  | •Antima |
| •Antima         | •Puntura |         |
| •Puntura        |          |         |
| •Stop           |          |         |

=====

MAHADEVA

=====

Numero Bestiario: 232      Genere: Non-morto



|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 38   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3826  | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 135 |
| PM -----: 1327  | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1510 | Velocità --: 44  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 393  | Totale: 482      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Costola: Causa danni fisici
2. Polvere di zombie: Causa status Zombie ad un personaggio morto

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot: zone con gli scrigni del corallo
- Tempio delle anime: scontro 54

<> STATUS

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Pietra | ---           |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE           |
|---------|--------|------------------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco<br>•Sacro |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI | RUBARE           | OTTENERE         |
|-------------|------------------|------------------|
| •Panacea    | •Pietra TeleMoto | •Pietra TeleMoto |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE |
|-----------------|----------|--------|
| •Attacco fisico | •Costola | •Morte |
| •Costola        | •Morte   |        |
| •Morte          |          |        |
| •Oblio          |          |        |

MANDRAGORA

Numero Bestiario: 102      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 23  | Attacco ---: 16  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1150 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 104  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 378 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 450 | Totale: 396      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Sanguisuga: Assorbe PV da un personaggio
2. Tocco pietra: Causa status Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte degli Esper: zone esterne

<> STATUS <>

| PROTETTO |             |         | STATUS ATTIVO |
|----------|-------------|---------|---------------|
| •Caos    | •Immagine   | •Pietra | •Caos         |
| •Cecità  | •Invisibile | •Rovina |               |
| •Furia   | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Mutismo    | •Veleno |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Acqua  | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE       | OTTENERE |
|-------------|--------------|----------|
| •Panacea    | •Granpozione | •Panacea |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE      |
|-----------------|---------------|-------------|
| •Attacco fisico | •Sanguisuga   | •Sanguisuga |
| •Sanguisuga     | •Tocco pietra |             |
| •Tocco pietra   |               |             |

=====

MANGIAFIAMME

=====

Numero Bestiario: 298      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 8400 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 480  | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 34  | % Attacco -----: 130%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 459      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Bomblet: Evoca alcuni Palloni in battaglia
2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

Magie:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 3. Antimaga | 7. Fuocoga |
| 4. Egida    | 8. Fusione |
| 5. Fuoca    | 9. Reflex  |
| 6. Fuoco    |            |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Casa in fiamme di Thamasa [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 84a

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Caos •Kappa •Sonno ---  
•Cecità •Morte •Stop  
•Criticità •Mutismo •Veleno  
•Furia •Perdita •Zombie  
•Immagine •Pietra  
•Invisibile •Rovina

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Fuoco •Fulmine •Gelo  
•Sacro  
•Terra  
•Veleno

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
#Ago dorato •Lama focum ---  
#Antidoto  
#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
#Attacco fisico •Attacco fisico ---  
#Attacco critico •Attacco critico

=====  
MANGIATERRA  
=====

Numero Bestiario: 370 Genere: nessuno

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 70 | Magia -----: 30        |
| PV -----: 36000 | Difesa ----: 10 | Difesa magica ----: 80 |
| PM -----: 1400  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 5000 | Velocità---: 45 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 0    | Totale: 335     |                        |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI  
Ultrapugno: Uccide un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MdR  
•Covo del drago: Chiostro delle prove [Boss]  
•Tempio delle anime: scontro 81b

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Cecità •Morte •Sonno ---  
•Criticità •Mutismo •Veleno  
•Invisibile •Pietra

•Kappa •Rovina

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|                 |                  |          |
|-----------------|------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Pietra TeleMoto | ---      |
| #Antidoto       |                  |          |
| #Ciliegia verde |                  |          |
| #Collirio       |                  |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
|                 | •Ultrapugno     |        |

=====

MANGIAZONA

=====

Numero Bestiario: 195      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 61   | Attacco ---: 23  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 7700  | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 57000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2000 | Velocità --: 60  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2000 | Totale: 463      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Inspira: Ingoia un personaggio
2. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio

Magie:

3. Antima

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•ovunque sull'isola triangolare

<> STATUS <>

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Kappa   | •Sonno        |
| •Caos      | •Morte   | •Stop         |
| •Cecità    | •Mutismo | •Veleno       |
| •Criticità | •Perdita | •Zombie       |
| •Furia     | •Pietra  |               |
| •Immagine  | •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Gelo   | •Acqua | •Terra |
|         |        | •Sacro |

- Fulmine
- Veleno
- Fuoco
- Vento

<> OGGETTI <>

---

|                 |                  |          |
|-----------------|------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Pietra TeleMoto | ---      |
| #Antidoto       |                  |          |
| #Ciliegia verde |                  |          |
| #Collirio       |                  |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

MANTA DEL DESERTO

=====

Numero Bestiario: 9            Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 6  | Attacco ---: 20  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 67  | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 10  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 41 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 54 | Totale: 415      |                         |

<><> ATTACCHI  
Codata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MiE  
•deserto della Zona 1 del Continente occidentale  
•deserto della Zona 3 del Continente occidentale

<> STATUS <>

---

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

|                 |           |           |
|-----------------|-----------|-----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE  |
| •Ago dorato     | •Antidoto | •Antidoto |
| •Antidoto       |           |           |
| •Ciliegia verde |           |           |
| •Collirio       |           |           |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |         |
|-----------------|-----------------|---------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE  |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Codata |
| •Codata         | •Codata         |         |

=====

MANTA TERRENA

Numero Bestiario: 119      Genere: nessuno

|               |                 |                        |
|---------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 23 | Attacco ---: 6  | Magia -----: 10        |
| PV -----: 1   | Difesa ----: 5  | Difesa magica ----: 5  |
| PM -----: 18  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 1  | Velocità --: 45 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 0  | Totale: 171     |                        |

<><> ATTACCHI

Codata velenosa: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- deserto dell'isola solitaria
- deserto del Continente di Kefka
- Tempio delle anime: scontro 29a

<> STATUS <>

|                      |               |
|----------------------|---------------|
| PROTETTO             | STATUS ATTIVO |
| •Cecità      •Rovina | •Egida        |
| •Kappa      •Sonno   | •Perdita      |
| •Pietra              |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |

<> OGGETTI <>

|                 |             |          |
|-----------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Megaelisir | ---      |
| •Antidoto       |             |          |
| •Ciliegia verde |             |          |
| •Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |                |
|------------------|------------------|----------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE         |
| •Attacco fisico  | •Codata velenosa | •Difesa totale |
| •Codata velenosa | •Difesa totale   |                |
| •Difesa totale   |                  |                |

MANTIDE KILLER

Numero Bestiario: 115      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 16  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1412 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 110  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 559 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 756 | Totale: 416      |                         |

<><> ATTACCHI

Falcetto: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura e foresta del Continente di Kefka

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Caos    | •Rovina | ---           |
| •Kappa   | •Sonno  |               |
| •Morte   |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE           | OTTENERE |
|------------------|------------------|----------|
| •Acqua santa     | •Artigli tossici | ---      |
| •Coda di fenice  |                  |          |
| •Pietra TeleMoto |                  |          |
| •Tenda           |                  |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA             | FURORE          |
|-----------------|---------------------|-----------------|
| •Attacco fisico | •Chicco di grandine | •Lama metallica |
| •Falchetto      | •Falchetto          |                 |
| •Lama metallica |                     |                 |

=====

MARCHOSIAS

=====

Numero Bestiario: 140      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 29   | Attacco ---: 19  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1418  | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 100   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 449  | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 909 | Totale: 414      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Agguanta: Causa danni fisici
2. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura e foresta del Continente del drago

<> STATUS <>

| PROTETTO   |         |         | STATUS ATTIVO |
|------------|---------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Kappa  | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Morte  | •Sonno  |               |
| •Criticità | •Pietra | •Stop   |               |

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

•Vento

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

•Pozione  
•Uovo nutriente

RUBARE

•Coda di fenice

OTTENERE

---

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

•Attacco fisico  
•Aeroga  
•Agguanta

PITTURA

•Aeroga  
•Agguanta

FURORE

•Aeroga

=====

MASTRO TOMBERRY

=====

Numero Bestiario: 328

Genere: nessuno

Livello -: 73

Attacco ---: 13

Magia -----: 9

PV -----: 22000

Difesa ----: 100

Difesa magica ----: 165

PM -----: 1200

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità --: 45

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 0

Totale: 432

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Cambio barriera:

Cambia gli attributi elementali del mostro

2. Coltello:

Causa danni fisici

3. Tsunami:

Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

4. Viavai:

1/32 dei passi fatti dal gruppo viene convertito in danni subiti da un personaggio

Magie:

5. Bio

9. Sisma

6. Buferaga

10. Tornado

7. Fuocoga

8. Sancta

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta per l'Antico castello: mostro nel baule [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 86

<> STATUS <>

PROTETTO

•Caos  
•Criticità  
•Morte  
•Mutismo  
•Rovina  
•Sonno

STATUS ATTIVO

---



- Furia                   •Perdita     •Zombie
- Kappa                   •Pietra

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Acqua  | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
|-----------------|-------------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir     | •Gladio  |
| #Antidoto       | •Megaelisir |          |
| #Ciliegia verde |             |          |
| #Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Coltello       | •Coltello       |        |

=====

MAXICHIMERA

=====

Numero Bestiario: 271      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 89   | Attacco ---: 31  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 32000 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 2000  | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 30% |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 64  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 524      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
3. Sguardo di pietra: Causa status Pietra
4. Zero assoluto: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Chiostro delle prove e Palazzo sacro
- Tempio delle anime: scontro 20b

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Kappa        | •Rovina |
| •Caos      | •Morte        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Mutismo      | •Stop   |
| •Criticità | •Perdita      |         |
| •Furia     | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE      | OTTENERE |
|-------------|-------------|----------|
| #Ago dorato | •Grandetere | ---      |
| #Antidoto   |             |          |

#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE |
|--------------------|--------------------|--------|
| •Attacco fisico    | •Attacco fisico    | ---    |
| •Idrorespiro       | •Sguardo di pietra |        |
| •Sguardo di pietra |                    |        |
| •Zero assoluto     |                    |        |

=====

MEGABLINDATO

=====

Numero Bestiario: 93      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21  | Attacco ---: 19  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1000 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 50   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 350 | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 394      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
2. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
3. Pugno metallico: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Posto di controllo sul portale: parlando con il soldato sul Blindato Magitek
- Palazzo imperiale a Vector: parlando con il soldato sul Blindato Magitek

MdR

- Tempio delle anime: scontro 23a

<> STATUS <>

---

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Kappa   | •Veleno | •Egida        |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
|-----------------|--------------|----------|
| #Ago dorato     | •Granpozione | ---      |
| #Antidoto       |              |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA | PITTURA | FURORE |
|-----------|---------|--------|
|-----------|---------|--------|

```
#Attacco fisico      •Laser Magitek      ---
#Laser Magitek      •Pugno metallico
#Pugno metallico
```

```
=====
MEGALODOT
=====
```

```
Numero Bestiario: 3      Genere: nessuno
```

```
Livello -: 1      Attacco ---: 110      Magia -----: 0
PV -----: 115      Difesa ----: 75      Difesa magica ----: 160
PM -----: 30      Destrezza -: 0%      Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 50      Velocità --: 25      % Attacco -----: 100%
Guil ----: 90      Totale: 470
```

```
<><> ATTACCHI
```

1. Zampata d'orso: Causa danni fisici
2. Tormenta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

```
<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
```

```
MiE
```

- Narshe: città, scenario di Terra, Wedge e Biggs
- Narshe: battaglia a squadre con i moguri

```
<> STATUS
```

```
<> _____
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Sonno                                    ---
```

```
<> ELEMENTI <>
```

```
_____
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                    ---                                    •Fuoco
```

```
<> OGGETTI <>
```

```
_____
METAMORFOSI                            RUBARE                            OTTENERE
•Carne essicata                        •Granpozione                    •Granpozione
•Pozione
```

```
<> ABILITÀ <>
```

```
_____
CONTROLLA                                PITTURA                                FURORE
•Attacco fisico                        •Tormenta                        •Tormenta
•Tormenta                                •Zampata d'orso
•Zampata d'orso
```

```
=====
MERCANTE
=====
```

```
Numero Bestiario: "396"      Genere: Umano
```

```
Livello -: 5      Attacco ---: 10      Magia -----: 10
PV -----: 119      Difesa ----: 50      Difesa magica ----: 150
PM -----: 20      Destrezza -: 0%      Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 26      Velocità --: 30      % Attacco -----: 100%
Guil ----: 60      Totale: 350
```

```
Immune allo Scan
Immune al "Controlla"
```

<><> ATTACCHI

- 1. Attacco fisico

Altro:

- 2. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Figaro sud: scenario di Locke

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Stop   |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Veleno |               |
| •Immagine  | •Pietra     | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE            | OTTENERE |
|-----------------|-------------------|----------|
| #Ago dorato     | •Cappello piumato | ---      |
| #Antidoto       | •Spadino          |          |
| #Ciliegia verde |                   |          |
| #Collirio       |                   |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

MIETITORE

=====

Numero Bestiario: 62      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 16  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 428  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 85   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 291 | Velocità --: 50  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 314 | Totale: 428      |                         |

<><> ATTACCHI

- 1. Falce: Causa danni fisici

Altro:

- 4. Può usare l'abilità Ruba
- 5. Può usare l'abilità Scippo
- 6. Può lanciare il Coltello di mithril

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Zozo

MdR

- Zozo
- Tempio delle anime: scontro 12a

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Andante      |
| •Kappa   | •Levitazione  |
| •Stop    |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|                 |                    |                   |
|-----------------|--------------------|-------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE             | OTTENERE          |
| •Ago dorato     | •Occhiali argentei | •Anello difensivo |
| •Antidoto       | •Stivali di drago  |                   |
| •Ciliegia verde |                    |                   |
| •Collirio       |                    |                   |

<> ABILITÀ <>

|                 |                   |          |
|-----------------|-------------------|----------|
| CONTROLLA       | PITTURA           | FURORE   |
| •Attacco fisico | •Falce            | •Andante |
| •Falce          | •Valzer di fiamme |          |
| •Parassita      |                   |          |

=====

MISSI

=====

Numero Bestiario: 156      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 37   | Attacco ---: 1   | Magia -----: 8          |
| PV -----: 3580  | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 500   | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1151 | Velocità---: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1260 | Totale: 419      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Fumo negli occhi: Causa status Cecità

Magie:

2. Buferara
3. Energira
4. Novox
5. Tuona

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor: sala dei quadri, esaminando il quadro di donna

<> STATUS <>

---

|            |          |         |               |
|------------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Kappa   | •Rovina | ---           |
| •Cecità    | •Morte   | •Sonno  |               |
| •Criticità | •Mutismo | •Zombie |               |
| •Furia     | •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

---

|             |               |          |
|-------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE        | OTTENERE |
| •Fiocco     | •Mogumaschera | ---      |
| •Pozione    |               |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |           |           |
|-----------------|-----------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Energira | •Energira |
| •Energira       | •Novox    |           |
| •Novox          |           |           |

=====

MOEBIUS

=====

Numero Bestiario: 325      Genere: Umano

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 47   | Attacco ---: 4  | Magia -----: 6          |
| PV -----: 12500 | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 130 |
| PM -----: 2000  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 25 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 345     |                         |

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Attacco delta: Causa status Pietra ad un personaggio

Magie:

|             |            |
|-------------|------------|
| 2. Andante  | 6. Reflex  |
| 3. Bozzolo  | 7. Tuona   |
| 4. Egida    | 8. Tuonaga |
| 5. Energira |            |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Il sogno di Cyan: Labirinto onirico [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 110

<> STATUS <>

---

|          |          |         |               |
|----------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Morte   | •Rovina | •Levitazione  |
| •Caos    | •Mutismo | •Sonno  |               |

•Criticità •Perdita •Veleno  
•Kappa •Pietra •Zombie

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
|----------|--------|--------|
| •Fulmine | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

MOLBORO

=====

Numero Bestiario: 144      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 30   | Attacco ---: 20 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2900  | Difesa ----: 95 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 980   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 780  | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2292 | Totale: 380     |                         |

<><> ATTACCHI

1. Alito fetido:

Causa status Caos, Cecità, Kappa, Mutismo, Sonno e Veleno a un personaggio

2. Bava:

Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Tomba di Darill: 2° e 3° piano seminterrato  
•Tempio delle anime: scontro 43a

<> STATUS <>

---

| PROTETTO                | STATUS ATTIVO |
|-------------------------|---------------|
| •Criticità      •Rovina | ---           |
| •Kappa          •Sonno  |               |
| •Mutismo                |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Acqua  | ---    | •Fuoco |
| •Veleno |        |        |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI | RUBARE        | OTTENERE     |
|-------------|---------------|--------------|
| •Panacea    | •Extrapozione | •Acqua santa |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE        |
|-----------------|---------------|---------------|
| •Attacco fisico | •Alito fetido | •Alito fetido |
| •Alito fetido   | •Bava         |               |
| •Bava           |               |               |

=====

MOLBORO BETA

=====

Numero Bestiario: 372      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 92   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 15000 | Difesa ----: 144 | Difesa magica ----: 109 |
| PM -----: 2000  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 49  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 424      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Alito fetido:  
Causa status Caos, Cecità, Kappa, Mutismo, Sonno e Veleno a un personaggio
2. Botto:  
Causa morte immediata a un personaggio
3. Sibilo diabolico:  
Causa status Adagio, Kappa e Rovina a tutti i personaggi
4. Tentacoli:  
Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

- MdR
- Covo del drago: Chiostro delle prove [Boss]
  - Tempio delle anime: scontro 109b

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |          |
|------------|---------------|----------|
| •Caos      | •Furia        | •Mutismo |
| •Cecità    | •Invisibile   | •Pietra  |
| •Criticità | •Kappa        | •Stop    |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE  | DEBOLE |
|----------|---------|--------|
| •Acqua   | •Terra  | •Fuoco |
| •Fulmine | •Veleno |        |
| •Gelo    | •Vento  |        |
| •Sacro   |         |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE       | OTTENERE |
|-------------|--------------|----------|
| #Ago dorato | •Granpozione | •Pozione |
| #Antidoto   | •Pozione     |          |



#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Alito fetido   | •Tentacoli      |        |
| #Tentacoli      |                 |        |

=====

MORTIFERO

=====

Numero Bestiario: 331      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 68   | Attacco ---: 35  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 55555 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 170 |
| PM -----: 38000 | Destrezza -: 30% | Destrezza magica -: 30% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 95  | % Attacco -----: 150%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 668      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Artigli tossici: Causa status Veleno
3. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5

Magie:

3. Buferaga
4. Morte

Altro

5. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- in volo con il Falcon [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 114

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Kappa   | •Rovina | •Bozzolo      |
| •Caos      | •Morte   | •Sonno  | •Egida        |
| •Cecità    | •Mutismo | •Stop   | •Levitazione  |
| •Criticità | •Perdita | •Veleno |               |
| •Furia     | •Pietra  | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |
| •Veleno |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|
|-------------|--------|----------|

#Ago dorato ---  
#Antidoto ---  
#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
#Attacco fisico •Attacco fisico ---  
#Artigli tossici •Artigli tossici

=====

MORTO VIVENTE

Numero Bestiario: 46 Genere: Non-morto, Umano

Livello -: 12 Attacco ---: 10 Magia -----: 10  
PV -----: 200 Difesa ----: 100 Difesa magica ----: 150  
PM -----: 84 Destrezza -: 0% Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 54 Velocità --: 30 % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 135 Totale: 400

<><> ATTACCHI  
Tocco soporifero: Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MiE  
•Treno fantasma: ovunque tranne nella zona esterna dei vagoni

MdR  
•Tempio delle anime: scontro 5 e 7a

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Cecità •Pietra ---  
•Furia •Sonno  
•Kappa •Veleno  
•Mutismo •Zombie

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Veleno ---  
•Fuoco  
•Sacro

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Ago dorato ---  
•Antidoto •Granpozione  
•Ciliegia verde  
•Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Attacco fisico •Osmosi  
•Tocco soporifero •Tocco soporifero

=====

MOUSSE

Numero Bestiario: 142      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 28  | Attacco ---: 11  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 900  | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 189 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 287 | Totale: 366      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Saliva:

Causa status Adagio

2. Trasfusione:

il mostro si sacrifica per curare un mostro alleato, annullandone anche gli status negativi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•pianura, foresta e terreno del Continente del drago

<> STATUS <>

|            |         |         |               |
|------------|---------|---------|---------------|
| PROTETTO   |         |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Morte  | •Veleno | •Bozzolo      |
| •Criticità | •Pietra | •Zombie |               |
| •Furia     | •Rovina |         |               |
| •Kappa     | •Sonno  |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |                   |        |
|---------|-------------------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE            | DEBOLE |
| ---     | •Acqua    •Veleno | ---    |
|         | •Terra    •Vento  |        |
|         | •Sacro            |        |

<> OGGETTI <>

|                 |                    |          |
|-----------------|--------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE             | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Pezzo di Magilite | ---      |
| •Antidoto       |                    |          |
| •Ciliegia verde |                    |          |
| •Collirio       |                    |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |              |              |
|-----------------|--------------|--------------|
| CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE       |
| •Attacco fisico | •Saliva      | •Trasfusione |
| •Saliva         | •Trasfusione |              |
| •Trasfusione    |              |              |

MU

Numero Bestiario: 16      Genere: nessuno

Livello -: 7                    Attacco ---: 11                    Magia -----: 10  
PV -----: 119                Difesa ----: 100                    Difesa magica ----: 155  
PM -----: 100                Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 59                Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 80                    Totale: 406

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Mazzapicchio: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianura e foresta della Zona 4 del Continente occidentale

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Cecità  | ---           |
| •Furia   |               |
| •Mutismo |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE    | OTTENERE |
|------------------|-----------|----------|
| •Carne essiccata | •Antidoto | ---      |
|                  | •Pozione  |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE    |
|-----------------|---------------|-----------|
| •Attacco fisico | •Mazzapicchio | •Trappola |
|                 | •Trappola     |           |

=====

MULFUS

=====

Numero Bestiario: 117            Genere: nessuno

Livello -: 26                    Attacco ---: 13                    Magia -----: 10  
PV -----: 1111                Difesa ----: 140                    Difesa magica ----: 80  
PM -----: 60                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 321                Velocità --: 25                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 356                    Totale: 268

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Carapace: Causa danni fisici
2. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno del Continente di Kefka
- Tempio delle anime: scontro 16

<> STATUS <>

---

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Morte   | •Egida        |
| •Mutismo |               |
| •Pietra  |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

|                  |              |          |
|------------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE |
| •Carne essiccata | •Granpozione | •Panacea |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Stop  |
| •Carapace       | •Carapace       |        |

=====

MUUD SUUD

=====

Numero Bestiario: 241      Genere: nessuno

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 54   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 15        |
| PV -----: 25000 | Difesa ----: 5  | Difesa magica ----: 70 |
| PM -----: 350   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 4200 | Velocità --: 45 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil -----: 100 | Totale: 248     |                        |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Impeto: Causa danni fisici
4. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio
5. Tormenta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza imperiale
- Tempio delle anime: scontro 92b
- Arena:
  - scommettendo l'Anello maledetto, per vincere l'Aeroancora
  - scommettendo il Gungnir, per vincere il Longinus
  - scommettendo lo Skudo tartaruga, per vincere la Skodella
  - scommettendo la Spada tonum, per vincere l'Organyx
  - scommettendo l'Uovo nutriente, per vincere il Sonaglio

<> STATUS <>

---

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
| PROTETTO                         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità      •Morte      •Rovina | ---           |
| •Criticità   •Mutismo   •Sonno   |               |
| •Kappa      •Pietra    •Veleno   |               |

| <> ELEMENTI <>  |              |           |  |
|-----------------|--------------|-----------|--|
| ASSORBE         | IMMUNE       | DEBOLE    |  |
| ---             | ---          | •Sacro    |  |
| <> OGGETTI <>   |              |           |  |
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE  |  |
| •Organyx        | •Scudo tonum | ---       |  |
| •Pozione        |              |           |  |
| <> ABILITÀ <>   |              |           |  |
| CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE    |  |
| •Attacco fisico | •Impeto      | •Tormenta |  |
| •Botto          | •Slavina     |           |  |
| •Impeto         |              |           |  |
| •Tormenta       |              |           |  |

=====

NATURA MORTA

=====

Numero Bestiario: 158      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 37   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4889  | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 390   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2331 | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1574 | Totale: 468      |                         |

0 PM=Morte

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Bacio velenoso: Causa status Veleno
2. Ninnananna: Causa status Sonno a tutti i personaggi
3. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor: sala con gli scrigni fluttuanti

| <> STATUS <> |             |               |     |
|--------------|-------------|---------------|-----|
| PROTETTO     |             | STATUS ATTIVO |     |
| •Adagio      | •Invisibile | •Rovina       | --- |
| •Caos        | •Kappa      | •Sonno        |     |
| •Cecità      | •Morte      | •Stop         |     |
| •Criticità   | •Mutismo    | •Veleno       |     |
| •Furia       | •Perdita    | •Zombie       |     |
| •Immagine    | •Pietra     |               |     |

| <> ELEMENTI <> |              |          |  |
|----------------|--------------|----------|--|
| ASSORBE        | IMMUNE       | DEBOLE   |  |
| ---            | ---          | •Fuoco   |  |
| <> OGGETTI <>  |              |          |  |
| METAMORFOSI    | RUBARE       | OTTENERE |  |
| •Elixir        | •Baffi finti | ---      |  |
| •Pozione       |              |          |  |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE      |
|-----------------|-----------------|-------------|
| •Attacco fisico | •Bacio velenoso | •Ninnananna |
| •Bacio velenoso | •Ninnananna     |             |
| •Ninnananna     |                 |             |
| •Rovina         |                 |             |

=====

NAUDE

=====

Numero Bestiario: 113      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 24  | Attacco ---: 11  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3000 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 195  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 48  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 429      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio
2. Tormenta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie;

3. Buferara
4. Kappa
5. Novox

Altro:

6. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante: durante la fuga

<> STATUS <>

---

| PROTETTO   |           |          | STATUS ATTIVO |
|------------|-----------|----------|---------------|
| •Adagio    | •Furia    | •Perdita | •Egida        |
| •Caos      | •Immagine | •Rovina  | •Levitazione  |
| •Criticità | •Morte    | •Stop    |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE  | DEBOLE   |
|---------|---------|----------|
| •Gelo   | •Acqua  | •Fulmine |
|         | •Terra  | •Fuoco   |
|         | •Veleno | •Sacro   |
|         | •Vento  |          |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|
| #Ago dorato | ---    | ---      |
| #Antidoto   |        |          |

#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

NAUTILOID

=====

Numero Bestiario: 22      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 18  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 236  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 216 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 173 | Totale: 413      |                         |

<><> ATTACCHI

Inchiostro: Causa status Cecità

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fiume Lethe

MdR

•Tempio delle anime: scontro 3a

<> STATUS <>

---

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Kappa   | •Egida        |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Fuoco   |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE  |
|-----------------|--------------|-----------|
| •Ago dorato     | •Granpozione | •Collirio |
| •Antidoto       | •Pozione     |           |
| •Ciliegia verde |              |           |
| •Collirio       |              |           |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE      |
|-----------------|-----------------|-------------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Inchiostro |
| •Inchiostro     | •Inchiostro     |             |

=====

NECROFANTINO

=====

Numero Bestiario: 269      Genere: Non-morto, Umano



|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 76   | Attacco ---: 48  | Magia -----: 19         |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1200  | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 20% |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 65  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 6600 | Totale: 572      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Botto:

Causa morte immediata a un personaggio

2. Iper-turbo:

Causa danni fisici e status Perdita a un personaggio

3. Lama metallica:

Causa moderati danni fisici a un personaggio

4. Poltergeist:

i PV dei personaggi iniziano a diminuire costantemente. Non può essere curato

5. Polvere glaciale:

Causa status Congelato a un personaggio

6. Rompicollo:

Causa danni fisici

Magie:

7. Morte

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Chiostro delle prove e Tempio del drago - chiostro
- Covo del drago: Tempio del drago e Tempio del drago - sala del tesoro
- Tempio delle anime: scontro 46b

<> STATUS <>

|             |         |               |
|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO    |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos       | •Pietra | ---           |
| •Criticità  | •Rovina |               |
| •Invisibile | •Stop   |               |
| •Kappa      | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Fuoco  |
|         |        | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|                 |        |               |
|-----------------|--------|---------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE      |
| #Ago dorato     | ---    | •Giacca rossa |
| #Antidoto       |        |               |
| #Ciliegia verde |        |               |
| #Collirio       |        |               |

<> ABILITÀ <>

|           |         |        |
|-----------|---------|--------|
| CONTROLLA | PITTURA | FURORE |
|-----------|---------|--------|

- Attacco fisico
- Lama metallica
- Morte
- Rompicollo
- Iper-turbo
- Lama metallica

=====

NECROMANTE

=====

Numero Bestiario: 168      Genere: Non-morto, Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 48   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 3525  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 900   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1510 | Velocità --: 25  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 791  | Totale: 395      |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Bacchetta zombie: Causa status Zombie

Magie:

- |             |          |
|-------------|----------|
| 2. Antima   | 5. Morte |
| 3. Antimaga | 6. Oblio |
| 4. Fusione  |          |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

- MdR
- Grotta della fenice: piano superiore
  - Tempio delle anime: scontro 67 e 68

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|                 |                 |              |
|-----------------|-----------------|--------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE     |
| •Ago dorato     | •Coda di fenice | •Acqua santa |
| •Antidoto       |                 |              |
| •Ciliegia verde |                 |              |
| •Collirio       |                 |              |

<> ABILITÀ <>

|                 |         |        |
|-----------------|---------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
| •Attacco fisico | •Morte  | •Morte |
| •Fusione        | •Oblio  |        |
| •Morte          |         |        |

=====

NELAPA

=====

Numero Bestiario: 308      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 11  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2800 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 280  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 48  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 424      |                         |

Immune al "Controlla"  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
2. Roulette: Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso
3. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio

Magie:

4. Fuoca
5. Fuocoga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante: durante la fuga [Boss]

<> STATUS <>

---

|            |             |               |              |
|------------|-------------|---------------|--------------|
| PROTETTO   |             | STATUS ATTIVO |              |
| •Adagio    | •Invisibile | •Pietra       | •Levitazione |
| •Cecità    | •Kappa      | •Sonno        | •Reflex      |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno       |              |
| •Immagine  | •Perdita    | •Zombie       |              |

<> ELEMENTI <>

---

|         |         |          |
|---------|---------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE  | DEBOLE   |
| •Fuoco  | •Acqua  | •Fulmine |
|         | •Terra  | •Gelo    |
|         | •Veleno | •Sacro   |
|         | •Vento  |          |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

NINJA

=====

Numero Bestiario: 112      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 27  | Attacco ---: 22  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 1650 | Difesa ----: 135 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 130  | Destrezza -: 50% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 694 | Velocità --: 37  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 520 | Totale: 489      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Sotterfugio: Rende invisibile il Ninja

Altro:

2. Può lanciare il Testo di tuono, il Testo di fuoco e il Testo d'acqua

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Grotta al portale sigillato: 3° piano seminterrato, premendo il pulsante
- Continente fluttuante

MdR

- Tempio delle anime: scontro 27

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Caos    | •Sonno  |               |
| •Cecità  | •Stop   |               |
| •Perdita |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Veleno | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Sacro   |

<> OGGETTI <>

---

|                   |                |                    |
|-------------------|----------------|--------------------|
| METAMORFOSI       | RUBARE         | OTTENERE           |
| •Dardi fatali     | •Ali angeliche | •Shuriken di Fuuma |
| •Ichigeki         |                |                    |
| •Stiletto sicario |                |                    |

<> ABILITÀ <>

---

|                   |                 |                |
|-------------------|-----------------|----------------|
| CONTROLLA         | PITTURA         | FURORE         |
| •Attacco fisico   | •Testo di fuoco | •Testo d'acqua |
| •Testo di fulmine | •Testo d'acqua  |                |
| •Testo di fuoco   |                 |                |
| •Testo d'acqua    |                 |                |

=====

NOTTAMBULO

=====

Numero Bestiario: 124      Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 9   | Magia -----: 6          |
| PV -----: 265  | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 115 |
| PM -----: 190  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 258 | Velocità --: 20  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 491 | Totale: 390      |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Tocco soporifero: Causa status Perdita

Magie:

2. Parassita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Casa fatiscante a Tzen: incontro casuale e mostro nel baule

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  | •Perdita      |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|                 |               |          |
|-----------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Extrapozione | ---      |
| •Antidoto       |               |          |
| •Ciliegia verde |               |          |
| •Collirio       |               |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |            |            |
|-----------------|------------|------------|
| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE     |
| •Attacco fisico | •Parassita | •Parassita |
| •Bio            | •Veleno    |            |
| •Parassita      |            |            |
| •Veleno         |            |            |

=====

NUMERO 024

=====

Numero Bestiario: 292      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 24  | Attacco ---: 20  | Magia -----: 3          |
| PV -----: 4777 | Difesa ----: 170 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 777  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 433      |                         |

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Boom sonico:  
Dimezza i PV di un personaggio
2. Cambio barriera:  
Cambia gli attributi elementali del mostro
3. Colpo di vento:  
Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
4. Idrorespiro:  
Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
5. Insolazione:  
Ripristina parte dei PV dei mostri alleati
6. Lepre artica:  
Ripristina completamente i PV agli alleati
7. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
8. Palla infuocata:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
9. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
10. Polarità inversa:  
Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa
11. Smottamento:  
Causa gravi danni di elemento Terra a un personaggio
12. Traboccamento:  
Causa status Caos

Magie:

- |              |              |           |
|--------------|--------------|-----------|
| 13. Bufera   | 16. Energira | 19. Scan  |
| 14. Buferara | 17. Fuoco    | 20. Tuono |
| 15. Energia  | 18. Fuoca    | 21. Tuona |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: Istituto di ricerca Magitek [Boss]

MdR

- Tempio delle anime: scontro 82

<> STATUS

<>

PROTETTO

- Adagio
- Caos
- Cecità
- Morte
- Mutismo
- Perdita
- Stop
- Veleno
- Zombie

STATUS ATTIVO

---

•Criticità •Pietra  
•Furia •Rovina

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

---

|                 |               |               |
|-----------------|---------------|---------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE      |
| #Ago dorato     | •Spada Emorys | •Brando gelum |
| #Antidoto       | •Spada runica | •Lama focum   |
| #Ciliegia verde |               |               |
| #Collirio       |               |               |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Traboccamento  | •Traboccamento  |        |

=====

NUMERO 128: CORPO

=====

Numero Bestiario: 293      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 23  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 3          |
| PV -----: 3276 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 810  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 391      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Botto: Causa morte immediata a un personaggio
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi
3. Emorragia: Assorbe PV da un personaggio
4. Onda d'urto: Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi
5. Raggio atomico: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
6. Rete: Causa status Stop a un personaggio

Magie:

7. Andante
8. Bufera

Altro:

9. Può rigenerare la Lama destra e la Lama sinistra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fabbrica Magitek: fuga sul carrello [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 83

<> STATUS <>

---

|             |          |               |
|-------------|----------|---------------|
| PROTETTO    |          | STATUS ATTIVO |
| •Caos       | •Mutismo | •Stop         |
| •Immagine   | •Perdita | •Veleno       |
| •Invisibile | •Pietra  | •Zombie       |
| •Kappa      | •Rovina  |               |
| •Morte      | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Gelo   | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |           |          |
|-----------------|-----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Kazekiri | •Tenda   |
| #Antidoto       |           |          |
| #Ciliegia verde |           |          |
| #Collirio       |           |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Emorragia      | •Emorragia      |        |

=====

NUMERO 128: LAMA DESTRA

=====

Numero Bestiario: 294      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21 | Attacco ---: 20  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 400 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 150 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0  | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0  | Totale: 425      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Stocco: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE  
•Fabbrica Magitek: fuga sul carrello [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 83

<> STATUS <>

|           |             |               |
|-----------|-------------|---------------|
| PROTETTO  |             | STATUS ATTIVO |
| •Caos     | •Invisibile | •Sonno        |
| •Cecità   | •Kappa      | •Veleno       |
| •Furia    | •Mutismo    | •Zombie       |
| •Immagine | •Perdita    |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Gelo   | ---    | ---    |



```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Etere          ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA           PITTURA           FURORE
#Attacco fisico     •Attacco fisico   ---
#Stocco             •Stocco

```

```

=====
NUMERO 128: LAMA SINISTRA
=====

```

Numero Bestiario: 295      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 22 | Attacco ---: 13  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 700 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 470 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0  | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0  | Totale: 418      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Fendente: Causa danni fisici
2. Shamshir: Dimezza i PV di un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: fuga sul carrello [Boss]

MdR

- Tempio delle anime: scontro 83

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO           STATUS ATTIVO
•Caos              •Invisibile       •Sonno             ---
•Cecità            •Kappa            •Veleno
•Furia             •Mutismo          •Zombie
•Immagine          •Perdita

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE           IMMUNE           DEBOLE
•Gelo             ---             ---

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Etere          ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA           PITTURA           FURORE

```

#Attacco fisico      •Attacco fisico      ---  
#Fendente            •Fendente

=====

OCEANO

=====

Numero Bestiario: 132      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 27  | Attacco ---: 15  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 1700 | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 612 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 971 | Totale: 424      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
2. Spirale: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- foresta del Continente di Figaro

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Morte  | ---           |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

|                  |                |           |
|------------------|----------------|-----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE         | OTTENERE  |
| •Acqua santa     | •Abito di Gaia | •Antidoto |
| •Coda di fenice  |                |           |
| •Pietra TeleMoto |                |           |
| •Tenda           |                |           |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |                |
|-----------------|----------------|----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE         |
| •Attacco fisico | •Magnitudine 8 | •Magnitudine 8 |
| •Magnitudine 8  | •Spirale       |                |
| •Spirale        |                |                |

=====

OMEGA WEAPON

=====

Numero Bestiario: 384      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 97   | Attacco ---: 111 | Magia -----: 30         |
| PV -----: 65000 | Difesa ----: 222 | Difesa magica ----: 222 |
| PM -----: 65000 | Destrezza -: 55% | Destrezza magica -: 55% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 88  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 883      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Aeroga:  
Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi
2. Angelo crudele:  
Riduce a 1 i PV di uno o di tutti i personaggi
3. Attacco delta:  
Causa status Pietra ad un personaggio
4. Bombantimateria:  
Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali
5. Botto:  
Causa morte immediata a un personaggio
6. Cacofonia:  
Dimezza il livello di un personaggio
7. Caos liv.3:  
Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
8. Cannone a onde:  
Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
9. Croce del sud:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
10. Derelitto:  
Causa danni non-elementali a tutti i personaggi
11. Folgore astrale:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
12. Fusione liv.4:  
Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
13. Lama metallica:  
Causa moderati danni fisici a un personaggio
14. Lanciatore:  
Causa danni fisici
15. Magnitudine 8:  
Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
16. Megatriade:  
Attacco non-elementale a tutti i personaggi
17. Missile:  
Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
18. Morte liv.5:  
Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5

19. Offensiva Omega:  
Causa danni fisici
20. Polvere glaciale:  
Causa status Congelato a un personaggio
21. Raggio atomico:  
Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
22. Sancta liv.?:  
Casta Sancta su un personaggio il cui livello è multiplo dell'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo
23. Scarica mentale:  
Causa ad ogni personaggio uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Pietra, Rovina, Sonno, Stop, Veleno e Zombie
24. Tsunami:  
Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi
25. Vendetta:  
Rimuove gli status Andante, Bozzolo, Egida, Immagine, Invisibile, Levitazione, Reflex, Rigene e Rireiz a tutti i personaggi
26. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

27. Meteora
28. Sisma
29. Tornado

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Covo del drago: Tana di Kaiser, dopo la sconfitta del Drago Kaiser [Boss]

| <> STATUS <> |             | _____   |               |
|--------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO     |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio      | •Invisibile | •Rovina | •Levitazione  |
| •Caos        | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità      | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità   | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia       | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine    | •Pietra     |         |               |

| <> ELEMENTI <> |        |  | _____  |  |  |
|----------------|--------|--|--------|--|--|
| ASSORBE        | IMMUNE |  | DEBOLE |  |  |
| ---            | ---    |  | ---    |  |  |

| <> OGGETTI <>   |             |  | _____     |  |  |
|-----------------|-------------|--|-----------|--|--|
| METAMORFOSI     | RUBARE      |  | OTTENERE  |  |  |
| #Ago dorato     | •Megaelisir |  | •Murakumo |  |  |
| #Antidoto       |             |  |           |  |  |
| #Ciliegia verde |             |  |           |  |  |
| #Collirio       |             |  |           |  |  |

| <> ABILITÀ <> |  | _____ |  |
|---------------|--|-------|--|
|---------------|--|-------|--|

CONTROLLA  
#Attacco fisico

PITTURA  
•Attacco fisico  
•Megatriade

FURORE  
---

=====

ORBE

=====

Numero Bestiario: 243      Genere: nessuno

|                 |                   |                         |
|-----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 51   | Attacco ---: 20   | Magia -----: 10         |
| PV -----: 120   | Difesa ----: 115  | Difesa magica ----: 254 |
| PM -----: 10500 | Destrezza -: 225% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1500 | Velocità --: 85   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 809       |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Difesa totale: Casta Egida e Bozzolo sui mostri alleati
3. Tocco mutismo: Causa status Mutismo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: stanza imperiale
- Tempio delle anime: scontro 96

<> STATUS <>

|            |               |         |
|------------|---------------|---------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
| •Caos      | •Immagine     | •Rovina |
| •Criticità | •Mutismo      | •Sonno  |
| •Furia     | •Perdita      |         |
| •Kappa     | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|             |             |                    |
|-------------|-------------|--------------------|
| METAMORFOSI | RUBARE      | OTTENERE           |
| •Panacea    | •Pallapazza | •Pezzo di Magilite |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |               |
|-----------------|-----------------|---------------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE        |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Liquefazione |
| •Difesa totale  | •Calamità       |               |

=====

ORSO DORATO

=====

Numero Bestiario: 29      Genere: nessuno

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 13 | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 275 | Difesa ----: 40 | Difesa magica ----: 140 |

PM -----: 0                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 160                  Velocità --: 25                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 185                    Totale: 328

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Estirpazione: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte di Figaro sud: dallo scenario di Locke in poi

<> STATUS

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI      | RUBARE                   | OTTENERE     |
|------------------|--------------------------|--------------|
| •Carne essiccata | •Granpozione<br>•Pozione | •Granpozione |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA                        | PITTURA                          | FURORE        |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------|
| •Attacco fisico<br>•Estirpazione | •Attacco fisico<br>•Estirpazione | •Estirpazione |

=====

ORSO MONTANO

=====

Numero Bestiario: 148            Genere: nessuno

Livello -: 34                    Attacco ---: 15                    Magia -----: 10  
PV -----: 2409                  Difesa ----: 165                    Difesa magica ----: 140  
PM -----: 74                    Destrezza -: 110%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 882                  Velocità --: 34                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 2000                    Totale: 574

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Graffio: Causa danni fisici

Altro:

2. Può usare l'abilità Ruba
3. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Monte Zozo: caverne e zone esterne
- Tempio delle anime: scontro 46a

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Caos                                  •Veleno                                ---
•Invisibile                            •Zombie
•Mutismo

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                    ---                                    •Fuoco

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
•Carne essiccata                        •Bracciale del ladro                  ---

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                               PITTURA                              FURORE
•Attacco fisico                         •Fuoca                                •Rete
•Graffio                                 •Graffio

```

```

=====
ORSO SBIRCIONE
=====

```

Numero Bestiario: 116      Genere: nessuno

```

Livello -: 23                    Attacco ---: 7                    Magia -----: 10
PV -----: 1                    Difesa ----: 5                    Difesa magica ----: 7
PM -----: 19                   Destrezza -: 0%                   Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 2                   Velocità --: 35                   % Attacco -----: 100%
Guil -----: 0                   Totale: 162

```

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Codata: Causa danni fisici
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno e deserto dell'isola solitaria
- deserto del Continente di Kefka
- Tempio delle anime: scontro 29a

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Veleno                                  •Perdita

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
---                                    ---                                    •Acqua
   •Gelo

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
•Carne essiccata                        •Elisir                                ---

```

```

<> ABILITÀ <>
-----

```

|                 |               |               |
|-----------------|---------------|---------------|
| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE        |
| •Attacco fisico | •Codata       | •Vento bianco |
| •Codata         | •Vento bianco |               |
| •Vento bianco   |               |               |

=====

OUTSIDER

=====

Numero Bestiario: 250      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 18   | Attacco ---: 15  | Magia -----: 4          |
| PV -----: 8050  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 400   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2600 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2800 | Totale: 419      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Distruzione: Uccide un personaggio

Altro:

2. Può lanciare l'Ashura, la Girandola, l'Ichigeki, il Kazekiri, il Kodachi, il Kotetsu, il Kikuichimonji, il Kunai, la Murasame, la Sakura, il Sasuke, lo Shuriken e lo Shuriken di Fuuma

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona metallica e stanza dopo il Drago aureo
- Torre di Kefka: stanza del Drago osseo e successiva, e Stanza della Dea
- Covo del drago: Tempio del drago e Tempio del drago - chiostro
- Tempio delle anime: scontro 95
- Arena:

scommettendo l'Amuleto di Molulu, per vincere l'Armilla nemifuga  
scommettendo la Behemaschera, per vincere la Sciarpa da neve  
scommettendo la Luna pallida, per vincere lo Zorlin Shape  
scommettendo la Scimitarra, per vincere lo Scudo focum  
scommettendo lo Scudo tonum, per vincere lo Scudo di Genji

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Kappa  | •Andante      |
| •Cecità  | •Sonno  |               |
| •Furia   | •Veleno |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|                   |                |          |
|-------------------|----------------|----------|
| METAMORFOSI       | RUBARE         | OTTENERE |
| •Dardi fatali     | •Lama fragacea | ---      |
| •Ichigeki         |                |          |
| •Stiletto sicario |                |          |

<> ABILITÀ <>



|                 |                 |         |
|-----------------|-----------------|---------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE  |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Sancta |
| •Distruzione    | •Distruzione    |         |
| •Fusione        |                 |         |
| •Oblio          |                 |         |

=====

PALLONE

=====

Numero Bestiario: 98      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 22  | Attacco ---: 11 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 555  | Difesa ----: 20 | Difesa magica ----: 130 |
| PM -----: 80   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 369 | Velocità --: 25 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 300 | Totale: 296     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Autodistruzione:  
il mostro si suicida causando danni a un personaggio, pari ai PV che il mostro possiede prima di morire
  
2. Vampata:  
Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Casa in fiamme a Thamasa

MdR

- Tempio delle anime: scontro 21

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Levitazione  |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fuoco  | ---    | •Acqua |
|         |        | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|              |                 |          |
|--------------|-----------------|----------|
| METAMORFOSI  | RUBARE          | OTTENERE |
| •Pozione     | •Coda di fenice | ---      |
| •Scudo focum |                 |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
| •Attacco fisico  | •Autodistruzione | •Autodistruzione |
| •Autodistruzione | •Vampata         |                  |

=====

Numero Bestiario: 212      Genere: Non-morto

|                |                  |                        |
|----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 39  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10        |
| PV -----: 1522 | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 80 |
| PM -----: 350  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 622 | Velocità --: 25  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 461 | Totale: 368      |                        |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Gas ipnotico:  
Causa status Sonno
  
2. Ira vendicativa:  
Causa danni pari alla differenza tra i PV massimi e i PV attuali del mostro
  
3. Sibilo diabolico:  
Causa a tutti i personaggi uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Rovina Veleno
  
4. Zero assoluto:  
Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico e Labirinto onirico - Treno fantasma
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 60a

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
| •Fiocco     | ---    | ---      |
| •Pozione    |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
| •Attacco fisico  | •Gas ipnotico    | •Ira vendicativa |
| •Gas ipnotico    | •Ira vendicativa |                  |
| •Ira vendicativa |                  |                  |

=====

PARALADIA

=====

Numero Bestiario: 61      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 15  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 492  | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 219 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 365 | Totale: 503      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Tocco velenoso: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foresta della Zona 1 del Continente occidentale
- foresta della Zona 2 del Continente occidentale

MdR

- Tempio delle anime: scontro 10

<> STATUS <>

---

|          |          |               |
|----------|----------|---------------|
| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Mutismo | •Levitazione  |
| •Cecità  | •Sonno   |               |
| •Kappa   | •Zombie  |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

---

|             |              |          |
|-------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE       | OTTENERE |
| •Panacea    | •Granpozione | ---      |
|             | •Panacea     |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE          |
| •Attacco fisico | •Tocco velenoso | •Tocco velenoso |
| •Caos           | •Veleno         |                 |
| •Tocco velenoso |                 |                 |

=====

PARASSITA

=====

Numero Bestiario: 213      Genere: nessuno

|                |                  |                        |
|----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 39  | Attacco ---: 1   | Magia -----: 1         |
| PV -----: 1000 | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 5  |
| PM -----: 230  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 455 | Velocità --: 20  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 461 | Totale: 267      |                        |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Fermatesta: Causa status Stop
2. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico e Labirinto onirico - Treno fantasma
- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 59

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| •Ago dorato     | ---    | ---      |
| •Antidoto       |        |          |
| •Ciliegia verde |        |          |
| •Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA     | FURORE    |
|-----------------|-------------|-----------|
| •Attacco fisico | •Fermatesta | •Gigavolt |
| •Fermatesta     | •Gigavolt   |           |
| •Gigavolt       |             |           |

=====

PESCE OPINICUS

=====

Numero Bestiario: 49

Genere: nessuno

Livello -: 9

Attacco ---: 13

Magia -----: 10

PV -----: 10

Difesa ----: 100

Difesa magica ----: 150

PM -----: 60

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità --: 30

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 0

Totale: 403

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Cascate di Baren

MdR

•Tempio delle anime: scontro 6

|             |    |                  |                  |               |
|-------------|----|------------------|------------------|---------------|
| <> STATUS   | <> | _____            |                  |               |
|             |    | PROTETTO         |                  | STATUS ATTIVO |
|             |    | •Kappa           | •Veleno          | •Levitazione  |
|             |    | •Morte           | •Zombie          |               |
|             |    | •Pietra          |                  |               |
| <> ELEMENTI | <> | _____            |                  |               |
|             |    | ASSORBE          | IMMUNE           | DEBOLE        |
|             |    | ---              | ---              | •Fulmine      |
| <> OGGETTI  | <> | _____            |                  |               |
|             |    | METAMORFOSI      | RUBARE           | OTTENERE      |
|             |    | #Ago dorato      | ---              | •Pozione      |
|             |    | #Antidoto        |                  |               |
|             |    | #Ciliegia verde  |                  |               |
|             |    | #Collirio        |                  |               |
| <> ABILITÀ  | <> | _____            |                  |               |
|             |    | CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE        |
|             |    | #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---           |
|             |    | #Attacco critico | •Attacco critico |               |

=====

PESTOCCHIO

=====

Numero Bestiario: 366      Genere: nessuno

|                 |                   |                          |
|-----------------|-------------------|--------------------------|
| Livello -: 79   | Attacco ---: 31   | Magia -----: 20          |
| PV -----: 22000 | Difesa ----: 130  | Difesa magica ----: 160  |
| PM -----: 12000 | Destrezza -: 250% | Destrezza magica -: 180% |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 80   | % Attacco -----: 100%    |
| Guil ----: 0    | Totale: 933       |                          |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Roulette: Uccide all'istante un personaggio o un mostro alleato a caso
2. Rovina: Infligge status Rovina a un personaggio
3. Sguardo: Causa status Caos
4. Triade: Causa status Cecità e Mutismo a tutti i personaggi

Magie:

Andante

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro (mostro nel baule) [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 89b

<> STATUS <> \_\_\_\_\_

|             |         |               |
|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO    |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos       | •Morte  | ---           |
| •Criticità  | •Pietra |               |
| •Invisibile | •Rovina |               |
| •Kappa      |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |                    |
|-----------------|--------|--------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE           |
| #Ago dorato     | ---    | •Pennello d'angelo |
| #Antidoto       |        |                    |
| #Ciliegia verde |        |                    |
| #Collirio       |        |                    |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Roulette       | •Rovina         |        |
| #Rovina         |                 |        |

=====

PIÙ TOMBERRY

=====

Numero Bestiario: 321      Genere: nessuno

|                 |                   |                         |
|-----------------|-------------------|-------------------------|
| Livello -: 99   | Attacco ---: 5    | Magia -----: 1          |
| PV -----: 14001 | Difesa ----: 100  | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 11000 | Destrezza -: 150% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 70   | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 576       |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Coltello: Causa danni fisici

Magie:

2. Sancta

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe: mostro nel baule

•Tempio delle anime: scontro 41a

<> STATUS <>

|            |         |               |
|------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Pietra | ---           |
| •Criticità | •Rovina |               |
| •Furia     | •Sonno  |               |
| •Morte     | •Stop   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|

•Acqua

---

•Fuoco

<> OGGETTI <>

|                  |                |                |
|------------------|----------------|----------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE         | OTTENERE       |
| •Akkappatoio     | •Cotta Minerva | •Cotta Minerva |
| •Pikka           |                |                |
| •Skodella        |                |                |
| •Skudo tartaruga |                |                |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |

=====

PLUTOBLINDATO

=====

Numero Bestiario: 210      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 39  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 2850 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 220  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 853 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 629 | Totale: 412      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Lanciatore: Causa danni fisici
2. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio
3. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
4. Percossa: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Grotta
- Tempio delle anime: scontro 58

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Veleno | ---           |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

|                   |        |          |
|-------------------|--------|----------|
| METAMORFOSI       | RUBARE | OTTENERE |
| •Cotta di mithril | ---    | ---      |
| •Elmo di mithril  |        |          |
| •Scudo pesante    |        |          |
| •Spada di mithril |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |                |
|-----------------|----------------|----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE         |
| •Attacco fisico | •Laser Magitek | •Laser Magitek |
| •Lama metallica | •Percossa      |                |

- Laser Magitek
- Percossa

=====

POPLIUM

=====

Numero Bestiario: 41      Genere: Non-morto

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 11 | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 145 | Difesa ----: 55 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 25  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 55 | Velocità --: 25 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 55 | Totale: 353     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Invischiamento: Causa status Adagio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Foresta dei fantasmi

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|                 |              |          |
|-----------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Granpozione | •Pozione |
| •Antidoto       |              |          |
| •Ciliegia verde |              |          |
| •Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE          |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Invischiamento |
| •Adagio         | •Adagio         |                 |

=====

PROMETEO

=====

Numero Bestiario: 262      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 56   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 14500 | Difesa ----: 170 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 2050  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |



Exp -----: 5200                    Velocità --: 47                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 1300                    Totale: 490

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio
4. Trivella: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: camminamento industriale e celle degli Esper
- Torre di Kefka: stanza dei tre pulsanti e stanza del Diavoletto
- Tempio delle anime: scontro 93
- Arena: scommettendo il Longinus, per vincere il Gungnir

<> STATUS <>

---

| PROTETTO    |          | STATUS ATTIVO |
|-------------|----------|---------------|
| •Caos       | •Kappa   | •Sonno        |
| •Cecità     | •Morte   | •Stop         |
| •Criticità  | •Mutismo | •Veleno       |
| •Furia      | •Perdita | •Zombie       |
| •Immagine   | •Pietra  |               |
| •Invisibile | •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
|-----------------|--------------|----------|
| #Ago dorato     | •Indebolente | ---      |
| #Antidoto       |              |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE |
|-----------------|----------------|--------|
| •Attacco fisico | •Croce del sud | ---    |
| •Croce del nord | •Trivella      |        |
| •Croce del sud  |                |        |
| •Trivella       |                |        |

=====  
PROTESIX  
=====

Numero Bestiario: 255            Genere: nessuno

Livello -: 54                    Attacco ---: 5                    Magia -----: 10  
PV -----: 9800                Difesa ----: 160                   Difesa magica ----: 150  
PM -----: 700                   Destrezza -: 0%                   Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 3500                Velocità --: 35                   % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 250                   Totale: 460

<><> ATTACCHI

1. Braccio doppio: Causa danni fisici

2. Missile: Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio
3. Palle di neve: Dimezza i PV di un personaggio
4. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona industriale e celle degli Esper
- Tempio delle anime: scontro 93 e 94
- Arena: scommettendo l'Elmo di Genji, per vincere l'Elmo di cristallo

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Kappa   | •Veleno | ---           |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE             |
|---------|--------|--------------------|
| ---     | ---    | •Acqua<br>•Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI                                                                  | RUBARE    | OTTENERE |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|
| •Cotta di mithril<br>•Elmo di mithril<br>•Scudo pesante<br>•Spada di mithril | •Trivella | ---      |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA                                                                | PITTURA                            | FURORE           |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|------------------|
| •Attacco fisico<br>•Braccio doppio<br>•Palla infuocata<br>•Palle di neve | •Braccio doppio<br>•Lama metallica | •Palla infuocata |

=====

PROTOBLINDATO

=====

Numero Bestiario: 78      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 12  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 670  | Difesa ----: 230 | Difesa magica ----: 110 |
| PM -----: 125  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 499 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 296 | Totale: 489      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Lanciatore: Causa danni fisici
2. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
3. Programma 35: Causa danni fisici
4. Scintillamento: Causa status Cecità

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Posto di controllo sul portale: parlando con il soldato sul Blindato Magitek
- Vector: prima visita, parlando con il soldato sul Blindato Magitek
- Fabbrica Magitek: 1° e 2° stanza

MdR

•Tempio delle anime: scontro 23a

|             |    |                      |                   |
|-------------|----|----------------------|-------------------|
| <> STATUS   | <> | _____                |                   |
|             |    | PROTETTO             | STATUS ATTIVO     |
|             |    | •Kappa               | •Veleno           |
|             |    | •Perdita             | •Zombie           |
|             |    | •Pietra              | ---               |
| <> ELEMENTI | <> | _____                |                   |
|             |    | ASSORBE              | IMMUNE            |
|             |    | ---                  | ---               |
|             |    |                      | DEBOLE            |
|             |    |                      | •Fulmine          |
| <> OGGETTI  | <> | _____                |                   |
|             |    | METAMORFOSI          | RUBARE            |
|             |    | •Cristalda           | •Cotta di mithril |
|             |    | •Elmo di cristallo   | •Granpozione      |
|             |    | •Maglia di cristallo |                   |
|             |    | •Scudo di cristallo  |                   |
| <> ABILITÀ  | <> | _____                |                   |
|             |    | CONTROLLA            | PITTURA           |
|             |    | •Attacco fisico      | •Attacco fisico   |
|             |    | •Programma 35        | •Programma 35     |
|             |    |                      | FURORE            |
|             |    |                      | ---               |

=====

PSICOPATICO

=====

Numero Bestiario: 187      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 32  | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 900  | Difesa ----: 165 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 55   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 347 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 275 | Totale: 447      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Shock mentale: Assorbe PM

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Miniere di Narshe: altre grotte ovest

•Rupe di Narshe

|             |    |          |               |
|-------------|----|----------|---------------|
| <> STATUS   | <> | _____    |               |
|             |    | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|             |    | •Cecità  | •Rovina       |
|             |    | •Kappa   | •Sonno        |
|             |    | •Morte   | •Veleno       |
|             |    | •Pietra  | ---           |
| <> ELEMENTI | <> | _____    |               |
|             |    | ASSORBE  | IMMUNE        |
|             |    |          | DEBOLE        |

•Fuoco

---

•Gelo

<> OGGETTI <>

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Pozione | •Pozione |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |             |
|-----------------|----------------|-------------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE      |
| •Attacco fisico | •Falciavite    | •Falciavite |
| •Falciavite     | •Shock mentale |             |
| •Shock mentale  |                |             |

=====

PUGNO DI FERRO

=====

Numero Bestiario: 58

Genere: Umano

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 15  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 333  | Difesa ----: 75 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 65   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 144 | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 249 | Totale: 378     |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Ginocchiata: Causa danni fisici
2. Sassata: Attacco fisico che infligge anche lo status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foresta della Zona 1 del Continente occidentale
- pianura e foresta della Zona 2 del Continente occidentale

MdR

- Tempio delle anime: scontro 10

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |               |                      |
|-----------------|---------------|----------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE             |
| •Ago dorato     | •Fascia torta | •Coltello di mithril |
| •Antidoto       | •Pozione      |                      |
| •Ciliegia verde |               |                      |
| •Collirio       |               |                      |

<> ABILITÀ <>

|           |         |        |
|-----------|---------|--------|
| CONTROLLA | PITTURA | FURORE |
|-----------|---------|--------|

- Attacco fisico                   •Ginocchiata                   •Sassata
- Ginocchiata                   •Sassata
- Sassata

=====

PUNGIGLIONA

=====

Numero Bestiario: 34           Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 11   | Attacco ---: 10 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 243   | Difesa ----: 50 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 80    | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 89   | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 145 | Totale: 355     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Colpo d'ali: Causa status Furia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- foresta della Zona 1 del Continente orientale
- pianura e foresta della Zona 2 del Continente orientale
- pianura della Zona 3 del Continente orientale

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Levitazione  |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Vento |

<> OGGETTI <>

|                 |           |              |
|-----------------|-----------|--------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE     |
| •Ago dorato     | •Antidoto | •Granpozione |
| •Antidoto       |           |              |
| •Ciliegia verde |           |              |
| •Collirio       |           |              |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Furia |
| •Colpo d'ali    | •Colpo d'ali    |        |

=====

PURUSA

=====

Numero Bestiario: 198       Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 41  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3300 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 155 |

PM -----: 188                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 1396                    Velocità --: 35                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 773                    Totale: 428

<><> ATTACCHI

Abbraccio d'orso: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- ovunque sull'isola di Thamasa
- Tempio delle anime: scontro 66

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |
|------------|---------------|
| •Caos      | ---           |
| •Criticità |               |
| •Pietra    |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE |
|------------------|--------------|----------|
| •Carne essiccata | •Lama lunare | ---      |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE       |
|-------------------|-------------------|--------------|
| •Attacco fisico   | •Attacco fisico   | •Smottamento |
| •Abbraccio d'orso | •Abbraccio d'orso |              |
| •Sassata          |                   |              |

=====

RAFFLESIA

=====

Numero Bestiario: 157            Genere: nessuno

Livello -: 37                    Attacco ---: 13                    Magia -----: 9  
PV -----: 2200                    Difesa ----: 110                    Difesa magica ----: 140  
PM -----: 305                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 872                    Velocità --: 35                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 767                    Totale:

<><> ATTACCHI

1. Semi velenosi:  
Causa status Veleno

2. Tentazione:  
il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo.  
L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene  
eliminato

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Villa di Owzer a Jidoor: sala dei quadri, esaminando il quadro del fiore
- Tempio delle anime: scontro 53

<> STATUS <>

---

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Acqua  | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

---

|             |                   |          |
|-------------|-------------------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE            | OTTENERE |
| •Panacea    | •Scoiattomaschera | ---      |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                |             |
|-----------------|----------------|-------------|
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE      |
| •Attacco fisico | •Semi velenosi | •Tentazione |
| •Semi velenosi  | •Tentazione    |             |
| •Tentazione     |                |             |

=====

RANA PALLA

=====

Numero Bestiario: 174      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 52   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 3511  | Difesa ----: 130 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 220   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1550 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2600 | Totale: 430      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Lingua: Causa status Perdita

Altro:

2. Può usare l'abilità Salto

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura e foresta del Continente dell'Opera
- pianura dell'isola di Narshe
- Tempio delle anime: scontro 64a

<> STATUS <>

---

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | ---           |
| •Furia   |               |
| •Sonno   |               |
| •Veleno  |               |

<> ELEMENTI <>

---

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

•Gelo

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

- Ago dorato
- Antidoto
- Ciliegia verde
- Collirio

RUBARE

- Girandola
- Granpozione

OTTENERE

---

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

- Attacco fisico
- Lingua
- Mucopus

PITTURA

- Lingua
- Mucopus

FURORE

- Mucopus

=====

RANA TORO

=====

Numero Bestiario: 118

Genere: nessuno

Livello -: 26

Attacco ---: 11

Magia -----: 10

PV -----: 458

Difesa ----: 100

Difesa magica ----: 130

PM -----: 20

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 235

Velocità --: 30

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 340

Totale: 381

<><> ATTACCHI

1. Anatema: Scambia i propri status con quelli di un personaggio
2. Gorgoglio: Causa danni fisici
3. Mucopus: Causa status Adagio a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno del Continente di Kefka

<> STATUS <>

PROTETTO

- Morte
- Rovina
- Veleno

STATUS ATTIVO

---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

•Gelo

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

- Ago dorato
- Antidoto
- Ciliegia verde
- Collirio

RUBARE

---

OTTENERE

- Sacco a pelo

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

- Attacco fisico
- Gorgoglio

PITTURA

- Gorgoglio
- Mucopus

FURORE

- Mucopus



=====

RATTIVELLO

=====

Numero Bestiario: 193      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 33  | Attacco ---: 5   | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1000 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 800 | Velocità --: 34  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 350 | Totale: 409      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Kodata: Causa status Kappa
2. Sassata: Attacco fisico che infligge anche lo status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta dello Yeti a Narshe: ovunque tranne nella stanza di Umaro
- Tempio delle anime: scontro 44

<> STATUS

|    |          |               |
|----|----------|---------------|
| <> | _____    | _____         |
|    | PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|    | •Kappa   | •Egida        |

<> ELEMENTI

|    |         |        |        |
|----|---------|--------|--------|
| <> | _____   | _____  | _____  |
|    | ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|    | ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI

|    |                  |        |                 |
|----|------------------|--------|-----------------|
| <> | _____            | _____  | _____           |
|    | METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE        |
|    | •Carne essiccata | ---    | •Ciliegia verde |

<> ABILITÀ

|    |                 |          |          |
|----|-----------------|----------|----------|
| <> | _____           | _____    | _____    |
|    | CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE   |
|    | •Attacco fisico | •Kappa   | •Sassata |
|    | •Kappa          | •Sassata |          |
|    | •Sassata        |          |          |

=====

RATTO LIGNEO

=====

Numero Bestiario: 66      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 16  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 299  | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 20   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 108 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 156 | Totale: 423      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Incisivi: Causa danni fisici

Altro:

2. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Teatro dell'opera: sulle impalcature

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
--- ---

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Veleno --- •Fuoco

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Carne essiccata •Granpozione ---

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Attacco fisico •Incisivi  
•Incisivi •Incisivi

=====  
RATTO MANNARO  
=====

Numero Bestiario: 4      Genere: nessuno

Livello -: 4      Attacco ---: 13      Magia -----: 10  
PV -----: 24      Difesa ----: 100      Difesa magica ----: 150  
PM -----: 0      Destrezza -: 0%      Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 21      Velocità --: 30      % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 22      Totale: 403

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Morso: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Miniere di Narshe: 1°, 2° grotta nord e tutte le grotte ovest

•Miniere di Narshe: zona successiva al sistema di sicurezza

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Cecità ---  
•Sonno

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
•Veleno --- •Fuoco

<> OGGETTI <>

|                  |          |          |
|------------------|----------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE   | OTTENERE |
| •Carne essiccata | •Pozione | •Pozione |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |         |
|-----------------|-----------------|---------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE  |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Veleno |
| •Morso          | •Morso          |         |

=====

RATTO SELVATICO

=====

Numero Bestiario: 31      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 12  | Attacco ---: 10 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 10   | Difesa ----: 85 | Difesa magica ----: 100 |
| PM -----: 160  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 135 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 135 | Totale: 335     |                         |

<><> ATTACCHI

Graffio: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Miniere di Narshe: altre grotte ovest, scenario di Terra, Wedge e Biggs

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                  |          |          |
|------------------|----------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE   | OTTENERE |
| •Carne essiccata | •Pozione | ---      |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |          |
|-----------------|-----------------|----------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE   |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Graffio |
| •Graffio        | •Graffio        |          |

=====

RE BEHEMOTH MARRONE

=====

Numero Bestiario: 318      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 49   | Attacco ---: 27  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 19000 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 9999  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 39  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 431      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

- 1. Gas di Morfeo: Causa status Sonno

Magie:

- 2. Meteora
- 3. Morte

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta sul Veldt [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 109a
- Arena:
  - scommettendo l'Anima di Thamasa, per vincere il Triostella
  - scommettendo l'Armatura potente, per vincere l'Armatura potente
  - scommettendo l'Organyx, per vincere l'Efferata

<> STATUS <>

| PROTETTO  | STATUS ATTIVO |         |     |
|-----------|---------------|---------|-----|
| •Adagio   | •Kappa        | •Sonno  | --- |
| •Caos     | •Mutismo      | •Stop   |     |
| •Furia    | •Perdita      | •Veleno |     |
| •Immagine | •Pietra       |         |     |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE           |
|---------|--------|------------------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco<br>•Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI                                             | RUBARE | OTTENERE      |
|---------------------------------------------------------|--------|---------------|
| •Anello funebre<br>•Anello maledetto<br>•Corona di rovi | ---    | •Behemaschera |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA                    | FURORE   |
|-----------------|----------------------------|----------|
| #Attacco fisico | •Fuocoga<br>•Gas di Morfeo | •Fuocoga |

=====

RE BEHEMOTH NERO

=====

Numero Bestiario: 317      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 43   | Attacco ---: 11  | Magia -----: 9          |
| PV -----: 19000 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 130 |
| PM -----: 1600  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 60  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 430      |                         |

Immune al "Controlla"

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Artigli infernali: Rimuove lo status Reflex

Magie:

- 2. Buferaga            5. Meteora
- 3. Buferara           6. Sancta
- 4. Kappa

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta sul Veldt [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 109a

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Morte        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Mutismo      | •Veleno |
| •Criticità | •Perdita      | •Zombie |
| •Furia     | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco  |
|         |        | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE      |
|-----------------|-----------|---------------|
| #Ago dorato     | •Murasame | •Behemaschera |
| #Antidoto       |           |               |
| #Ciliegia verde |           |               |
| #Collirio       |           |               |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA          | PITTURA            | FURORE   |
|--------------------|--------------------|----------|
| #Attacco fisico    | •Attacco fisico    | •Fuocoga |
| #Artigli infernali | •Artigli infernali |          |

=====

REQUIEM

=====

Numero Bestiario: "397"    Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 13  | Attacco ---: 10  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 255  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 85   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 165 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 138 | Totale: 398      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Tocco sporifero: Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Miniere di Narshe: zona del sistema di sicurezza, attivandolo

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  | •Perdita      |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|                 |          |              |
|-----------------|----------|--------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE     |
| •Ago dorato     | •Pozione | •Granpozione |
| •Antidoto       |          |              |
| •Ciliegia verde |          |              |
| •Collirio       |          |              |

<> ABILITÀ <>

---

|                   |                   |           |
|-------------------|-------------------|-----------|
| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE    |
| •Attacco fisico   | •Fuocoga          | •Buferara |
| •Fuocoga          | •Tocco soporifero |           |
| •Tocco soporifero |                   |           |

=====

RETTILE

=====

Numero Bestiario: 128      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1280 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 70   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 297 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 356 | Totale: 409      |                         |

<><> ATTACCHI

Okkiata: Causa status Kappa

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•pianura, foresta e terreno nord della Via del serpente

<> STATUS <>

---

|            |  |               |
|------------|--|---------------|
| PROTETTO   |  | STATUS ATTIVO |
| •Criticità |  | ---           |
| •Mutismo   |  |               |
| •Pietra    |  |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

|             |               |             |
|-------------|---------------|-------------|
| METAMORFOSI | RUBARE        | OTTENERE    |
| •Ago dorato | •Spada Emorys | •Ago dorato |

- Antidoto
- Ciliegia verde
- Collirio

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE  |
|-----------------|---------|---------|
| •Attacco fisico | •Esna   | •Pietra |
| •Cacofonia      | •Kappa  |         |
| •Pietra         |         |         |

=====

RETTILE DI FIGARO

=====

Numero Bestiario: 218      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 45   | Attacco ---: 29 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4220  | Difesa ----: 90 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 140   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1219 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 554  | Totale: 509     |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Cacofonia: Dimezza il livello di un personaggio
2. Sanguisuga: Assorbe PV da un personaggio

Magie

3. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta per l'Antico castello
- Antico castello
- Tempio delle anime: scontro 57

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Veleno  | •Reflex       |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
|-----------------|--------------|----------|
| •Ago dorato     | •Granpozione | ---      |
| •Antidoto       |              |          |
| •Ciliegia verde |              |          |
| •Collirio       |              |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE     |
|-----------------|------------|------------|
| •Attacco fisico | •Cacofonia | •Cacofonia |
| •Cacofonia      | •Veleno    |            |

•Veleno

=====

RHIZOPAS

=====

Numero Bestiario: 285      Genere: nessuno

|               |                  |                         |
|---------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 13 | Attacco ---: 14  | Magia -----: 3          |
| PV -----: 775 | Difesa ----: 110 | Difesa magica ----: 175 |
| PM -----: 39  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0  | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0  | Totale: 442      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Bufera: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
2. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
3. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio
4. Morso: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Cascate di Baren [Boss]

MdR

•Tempio delle anime: scontro 6

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Rovina | •Levitazione  |
| •Morte   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | •Panacea |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Morso          | •Morso          |        |

=====

RIMORTO

=====



Numero Bestiario: 147      Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 30  | Attacco ---: 45  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1584 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 143  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 770 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 542 | Totale: 458      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Ossa rotte: Causa status Zombie
2. Polvere di zombie: Causa status Zombie ad un personaggio morto

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tomba di Darill: 1° piano seminterrato
- Tempio delle anime: scontro 42

<> STATUS

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Pietra | ---           |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE           |
|---------|--------|------------------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco<br>•Sacro |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI | RUBARE   | OTTENERE     |
|-------------|----------|--------------|
| •Panacea    | •Panacea | •Acqua santa |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Oblio |
| •Ossa rotte     | •Ossa rotte     |        |

=====  
RUKH  
=====

Numero Bestiario: 122      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 12  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 850  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 120 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 249 | Velocità --: 25  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 596 | Totale: 372      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Becco: Causa status Pietra
2. Shamshir: Dimezza i PV di un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•terreno ovest del Continente di Kefka

<> STATUS <>

| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
|------------|---------|---------------|
| •Criticità | •Pietra | •Levitazione  |
| •Kappa     | •Rovina |               |
| •Mutismo   | •Sonno  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE       |
|------------------|--------|----------------|
| •Acqua santa     | ---    | •Fumo dell'eco |
| •Coda di fenice  |        |                |
| •Pietra TeleMoto |        |                |
| •Tenda           |        |                |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE    |
|-----------------|-----------|-----------|
| •Attacco fisico | •Becco    | •Shamshir |
| •Becco          | •Shamshir |           |
| •Shamshir       |           |           |

=====

SALMA CIONDOLANTE

=====

Numero Bestiario: 202      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 43   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3850  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 185   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1399 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 826  | Totale: 416      |                         |

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Falciavite:

il mostro assorbe da un personaggio tanti PV quanti ne ha persi subendo gli attacchi di questo personaggio

2. Kaffè di Figaro:

Causa status Kappa

Magie:

3. Fusione
4. Pietra
5. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- nella pancia di Mangiazona: ovunque tranne nella stanza di Gogo
- Tempio delle anime: scontro 71a
- Arena: scommettendo il Gladio, per vincere il Pugnale

```
<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Caos                                  •Kappa
•Cecità                                •Morte
•Criticità                              •Rovina
•Furia                                  •Sonno
```

```
<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
•Veleno                                ---
   •Fuoco
   •Sacro
```

```
<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
•Panacea                                •Efferata
   •Spada di mithril
   ---
```

```
<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                                PITTURA                                FURORE
•Attacco fisico                          •Pietra
•Fusione                                  •Tuonaga
•Pietra
•Tuonaga
```

```
=====
SAMURAI
=====
```

Numero Bestiario: 205      Genere: Umano

```
Livello -: 40                      Attacco ---: 13                      Magia -----: 10
PV -----: 3000                      Difesa ----: 10                      Difesa magica ----: 20
PM -----: 500                      Destrezza -: 0%                      Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 1545                      Velocità --: 20                      % Attacco -----: 100%
Guil ----: 791                      Totale: 173
```

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

```
<><> ATTACCHI
Massacro: Uccide un personaggio
```

```
<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MdR
•Antico castello: zone esterne
•Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Treno fantasma
•Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Castello di Doma
•Tempio delle anime: scontro 61
```

```
<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Caos                      •Kappa                      •Pietra
•Furia                      •Morte                      •Rovina
•Immagine                      •Mutismo                      •Zombie
   ---
```

| <> ELEMENTI <>   |          |             |  |
|------------------|----------|-------------|--|
| ASSORBE          | IMMUNE   | DEBOLE      |  |
| ---              | ---      | •Veleno     |  |
| <> OGGETTI <>    |          |             |  |
| METAMORFOSI      | RUBARE   | OTTENERE    |  |
| •Guanto di Genji | ---      | ---         |  |
| •Pozione         |          |             |  |
| <> ABILITÀ <>    |          |             |  |
| CONTROLLA        | PITTURA  | FURORE      |  |
| •Attacco fisico  | •Fusione | •Ninnananna |  |
| •Andantega       | •Morte   |             |  |
| •Fusione         |          |             |  |
| •Morte           |          |             |  |

=====

SATANA

=====

Numero Bestiario: 219      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 46   | Attacco ---: 18 | Magia -----: 7          |
| PV -----: 5555  | Difesa ----: 70 | Difesa magica ----: 250 |
| PM -----: 1150  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2189 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 960  | Totale: 475     |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Caos liv.3: Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
2. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
3. Fusione liv.4: Casta Fusione sui personaggi il cui livello è multiplo di 4
4. Morte liv.5: Casta Morte sui personaggi il cui livello è multiplo di 5
5. Spazzata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta per l'Antico castello
- Antico castello: zone esterne
- Tempio delle anime: scontro 57

| <> STATUS <>   |                    |               |  |
|----------------|--------------------|---------------|--|
| PROTETTO       |                    | STATUS ATTIVO |  |
| •Furia         | •Rovina            | •Reflex       |  |
| •Kappa         | •Sonno             |               |  |
| •Mutismo       |                    |               |  |
| <> ELEMENTI <> |                    |               |  |
| ASSORBE        | IMMUNE             | DEBOLE        |  |
| ---            | ---                | •Sacro        |  |
| <> OGGETTI <>  |                    |               |  |
| METAMORFOSI    | RUBARE             | OTTENERE      |  |
| •Elisir        | •Guanto di mithril | ---           |  |

•Pozione

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE   |
|-----------------|----------|----------|
| •Attacco fisico | •Fuocoga | •Tuonaga |
| •Buferaga       | •Tuonaga |          |
| •Fuocoga        |          |          |
| •Tuonaga        |          |          |

=====

SATELLITE

=====

Numero Bestiario: 39      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 14  | Attacco ---: 20  | Magia -----: 13         |
| PV -----: 1800 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 250  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 438      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Allarme: richiama alcuni Soldati imperiali
2. Cacofonia: Dimezza il livello di un personaggio
3. Laser Magitek: Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio
4. Megafuria: Causa status Furia a un personaggio
5. Missile: causa danni fisici più status Perdita ad un personaggio
6. Scintillamento: Causa status Cecità
7. Ultrasuoni: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Accampamento imperiale: nell'accampamento, mostro nel baule

MdR

•Tempio delle anime: scontro 4

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Immagine   | •Pietra | •Levitazione  |
| •Cecità    | •Invisibile | •Rovina |               |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI       | RUBARE        | OTTENERE        |
|-------------------|---------------|-----------------|
| •Cotta di mithril | •Extrapozione | •Berretto verde |
| •Elmo di mithril  |               |                 |
| •Scudo pesante    |               |                 |

•Spada di mithril

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA        | FURORE       |
|------------------|----------------|--------------|
| #Attacco fisico  | •Lanciatore    | •Boom sonico |
| #Laser Magitek   | •Laser Magitek |              |
| #Palla infuocata |                |              |

=====

SBALORDO: CORAZZA

=====

Numero Bestiario: 314      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19   | Attacco ---: 53  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 9230  | Difesa ----: 160 | Difesa magica ----: 195 |
| PM -----: 1600  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1000 | Totale: 548      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Gigavolt: Causa gravi danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
3. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tomba di Darill: 2° piano seminterrato [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 79

<> STATUS <>

| PROTETTO   |           |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-----------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Immagine | •Stop   | •Levitazione  |
| •Caos      | •Kappa    | •Veleno |               |
| •Cecità    | •Mutismo  | •Zombie |               |
| •Criticità | •Perdita  |         |               |
| •Furia     | •Sonno    |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
|----------|--------|--------|
| •Acqua   | ---    | •Fuoco |
| •Fulmine |        |        |
| •Gelo    |        |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE          |
|-----------------|--------|-------------------|
| #Ago dorato     | ---    | •Artigli di drago |
| #Antidoto       |        |                   |
| #Ciliegia verde |        |                   |
| #Collirio       |        |                   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |

=====

SBALORDO: TESTA

=====

Numero Bestiario: 315      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 31   | Attacco ---: 75 | Magia -----: 7          |
| PV -----: 9845  | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1600  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1000 | Totale: 447     |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Colpo pietra: Causa status Pietra
2. El Niño: Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi
3. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Tomba di Darill: 2° piano seminterrato [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 79

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |          | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|----------|---------------|
| •Caos      | •Immagine   | •Perdita | ---           |
| •Criticità | •Invisibile | •Veleno  |               |
| •Furia     | •Kappa      | •Zombie  |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE  | DEBOLE |
|----------|---------|--------|
| •Acqua   | •Veleno | •Fuoco |
| •Fulmine |         |        |
| •Gelo    |         |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE          |
|-----------------|--------|-------------------|
| #Ago dorato     | ---    | •Artigli di drago |
| #Antidoto       |        |                   |
| #Ciliegia verde |        |                   |
| #Collirio       |        |                   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Colpo pietra   | •Colpo pietra   |        |

=====

SCARABEO DELTA

=====

Numero Bestiario: 126      Genere: nessuno

|                |                  |                        |
|----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 11  | Magia -----: 10        |
| PV -----: 243  | Difesa ----: 220 | Difesa magica ----: 5  |
| PM -----: 80   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 89  | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 145 | Totale: 376      |                        |

<><> ATTACCHI

1. Impeto: Causa danni fisici
2. Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno della Via del serpente

<> STATUS <>

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Kappa  | ---           |
| •Cecità  | •Veleno |               |
| •Furia   |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                 |          |               |
|-----------------|----------|---------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE      |
| •Ago dorato     | •Pozione | •Sacco a pelo |
| •Antidoto       |          |               |
| •Ciliegia verde |          |               |
| •Collirio       |          |               |

<> ABILITÀ <>

|                 |           |           |
|-----------------|-----------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Impeto   | •Megavolt |
| •Impeto         | •Megavolt |           |
| •Megavolt       |           |           |

=====

SCHMIDT

=====

Numero Bestiario: 209      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 40   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 3262  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 200   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1253 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 441  | Totale: 411      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Ancora Morfeo:  
Causa status Perdita
2. Laser Magitek:  
Causa danni di elemento Fulmine a un personaggio



3. Missile:

Causa danni fisici più status Perdita a un personaggio

4. Polarità inversa:

Sposta i personaggi dalla prima alla seconda linea e viceversa.

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Il sogno di Cyan: Labirinto onirico - Grotta
- Tempio delle anime: scontro 58

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Kappa   | •Veleno | •Levitazione  |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |
|         |        | •Vento   |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI       | RUBARE | OTTENERE |
|-------------------|--------|----------|
| •Cotta di mithril | ---    | ---      |
| •Elmo di mithril  |        |          |
| •Scudo pesante    |        |          |
| •Spada di mithril |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE     |
|-----------------|-----------------|------------|
| •Attacco fisico | •Ancora Morfeo  | •Megafuria |
| •Ancora Morfeo  | •Raggio atomico |            |
| •Laser Magitek  |                 |            |

=====

SCORPION

=====

Numero Bestiario: 125      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 26  | Attacco ---: 10 | Magia -----: 9          |
| PV -----: 290  | Difesa ----: 5  | Difesa magica ----: 215 |
| PM -----: 19   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 199 | Velocità --: 20 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 336 | Totale: 359     |                         |

<><> ATTACCHI

Puntura letale: Causa status Rovina

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Casa fatisciente a Tzen

```

<> STATUS <>
PROTETTO STATUS ATTIVO
•Caos •Kappa ---
•Cecità •Mutismo
•Criticità •Pietra
•Furia

```

```

<> ELEMENTI <>
ASSORBE IMMUNE DEBOLE
--- --- ---

```

```

<> OGGETTI <>
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE
•Ago dorato •Pozione •Pozione
•Antidoto
•Ciliegia verde
•Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
CONTROLLA PITTURA FURORE
•Attacco fisico •Attacco fisico •Veleno
•Puntura letale •Puntura letale

```

```

=====
SEGUGIO DI VECTOR
=====

```

Numero Bestiario: 26      Genere: nessuno

```

Livello -: 11            Attacco ---: 14            Magia -----: 10
PV -----: 166        Difesa ----: 80            Difesa magica ----: 150
PM -----: 10           Destrezza -: 0%           Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 128        Velocità --: 25           % Attacco -----: 100%
Guil ----: 83           Totale: 379

```

```

<><> ATTACCHI
1. Morso: Causa danni fisici

```

```

Altro:
2. Può fuggire dalla battaglia

```

```

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MiE
•Figaro sud: passaggio segreto

```

```

MdR
•Figaro sud: passaggio segreto

```

```

<> STATUS <>
PROTETTO STATUS ATTIVO
--- •Andante

```

```

<> ELEMENTI <>
ASSORBE IMMUNE DEBOLE
--- --- •Fuoco

```

```

<> OGGETTI <>

```

|                  |          |          |
|------------------|----------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE   | OTTENERE |
| •Carne essiccata | •Pozione | ---      |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Morso |
| •Morso          | •Morso          |        |

=====

SERGEANTE

=====

Numero Bestiario: 76      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 18  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 580  | Difesa ----: 210 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 35   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 252 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 273 | Totale: 508      |                         |

<><> ATTACCHI

Programma 65: Causa status Mutismo

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Posto di controllo sul portale: parlando con il soldato che cammina
- Vector: prima visita, parlando con il soldato che cammina
- Fabbrica Magitek: 1° e 2° stanza
- Vector: fuggendo dalla Fabbrica Magitek
- Palazzo imperiale a Vector: prima del banchetto, parlando con alcuni soldati

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Veleno | ---           |
| •Perdita | •Zombie |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

---

|                 |                     |          |
|-----------------|---------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE              | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Corazza di mithril | •Tenda   |
| •Antidoto       | •Tenda              |          |
| •Ciliegia verde |                     |          |
| •Collirio       |                     |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |         |
|-----------------|-----------------|---------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE  |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Reflex |
| •Bozzolo        | •Programma 65   |         |
| •Programma 65   |                 |         |

=====

SGUARDO PROFONDO

Numero Bestiario: 141      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 28  | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1334 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 385 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 485 | Totale:          |                         |

<><> ATTACCHI

1. Il mondo dei sogni: Causa status Sonno

Altro:

2. Può fuggire dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- foresta e terreno del Continente del drago

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Sonno        |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|                 |           |          |
|-----------------|-----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Collirio | ---      |
| •Antidoto       |           |          |
| •Ciliegia verde |           |          |
| •Collirio       |           |          |

<> ABILITÀ <>

|                     |                     |                  |
|---------------------|---------------------|------------------|
| CONTROLLA           | PITTURA             | FURORE           |
| •Attacco fisico     | •Il mondo dei sogni | •Sguardo pauroso |
| •Il mondo dei sogni | •Sguardo pauroso    |                  |
| •Sguardo pauroso    |                     |                  |

SHIVA

Numero Bestiario: 291      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 21  | Attacco ---: 15  | Magia -----: 7          |
| PV -----: 3000 | Difesa ----: 200 | Difesa magica ----: 110 |
| PM -----: 500  | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 150%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 537      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Tormenta: Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Magie:

- 2. Bufera
- 3. Buferara
- 4. Reflex

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fabbrica Magitek: stanza degli Esper [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Invisibile   | •Rovina |
| •Criticità | •Morte        | •Sonno  |
| •Furia     | •Mutismo      | •Stop   |
| •Kappa     | •Perdita      | •Veleno |
| •Immagine  | •Pietra       | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE   | DEBOLE  |
|---------|----------|---------|
| •Gelo   | •Acqua   | •Terra  |
|         | •Fulmine | •Veleno |
|         | •Sacro   | •Vento  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

SICARIO

=====

Numero Bestiario: 136      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 27  | Attacco ---: 6   | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1000 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 80   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 398 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 427 | Totale: 396      |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

Segnale caotico: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Castello di Figaro: sala motori
- Tempio delle anime: scontro 39

<> STATUS

<>

---

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Immagine   | •Pietra | •Perdita      |
| •Cecità    | •Invisibile | •Rovina |               |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Zombie |               |

<> ELEMENTI

<>

---

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |

<> OGGETTI

<>

---

|                   |        |          |
|-------------------|--------|----------|
| METAMORFOSI       | RUBARE | OTTENERE |
| •Cotta di mithril | •Etere | •Etere   |
| •Elmo di mithril  |        |          |
| •Scudo pesante    |        |          |
| •Spada di mithril |        |          |

<> ABILITÀ

<>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| •Attacco fisico  | •Caos            | •Caos  |
| •Caos            | •Segnale caotico |        |
| •Segnale caotico |                  |        |

=====

SIEGFRIED

=====

Numero Bestiario: 48

Genere: Umano

Livello -: 7

Attacco ---: 1

Magia -----: 30

PV -----: 100

Difesa ----: 50

Difesa magica ----: 150

PM -----: 5

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità---: 10

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 1

Totale: 341

Immune allo Scan

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Treno fantasma: vagoni con gli scompartimenti, avvicinandosi allo scrigno

<> STATUS

<>

---

|          |             |         |               |
|----------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos    | •Immagine   | •Pietra | ---           |
| •Cecità  | •Invisibile | •Rovina |               |

- Criticità      • Morte              • Sonno
- Furia            • Mutismo            • Veleno
- Kappa            • Perdita             • Zombie

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |                  |
|-----------------|--------|------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE         |
| #Ago dorato     | ---    | • Ciliegia verde |
| #Antidoto       |        |                  |
| #Ciliegia verde |        |                  |
| #Collirio       |        |                  |

<> ABILITÀ <>

|                  |                   |           |
|------------------|-------------------|-----------|
| CONTROLLA        | PITTURA           | FURORE    |
| #Attacco fisico  | • Attacco fisico  | • Fusione |
| #Attacco critico | • Attacco critico |           |

=====

SIEGFRIED (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 238      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 53   | Attacco ---: 53  | Magia -----: 25         |
| PV -----: 32760 | Difesa ----: 160 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 6000  | Destrezza -: 25% | Destrezza magica -: 25% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 90  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 628      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Iper-turbo: Causa danni fisici e status Perdita a un personaggio
2. Lama metallica: Causa moderati danni fisici a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Arena: scommettendo un Megaelisir, per vincere un Sonaglio

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| • Morte  | • Egida       |
| • Pietra |               |
| • Rovina |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |                       |
|---------|--------|-----------------------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE                |
| ---     | ---    | • Acqua      • Sacro  |
|         |        | • Fulmine    • Terra  |
|         |        | • Fuoco      • Veleno |
|         |        | • Gelo        • Vento |

<> OGGETTI <>

|                  |        |          |
|------------------|--------|----------|
| METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE |
| • Anello funebre | ---    | ---      |

- Anello maledetto
- Corona di rovi

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE   |
|-----------------|-----------------|----------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Fusione |
| •Iper-turbo     |                 |          |
| •Lama metallica |                 |          |

=====

SOFFIOSCURO

=====

Numero Bestiario: 8      Genere: nessuno

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 5  | Attacco ---: 16 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 34  | Difesa ----: 55 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 0   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 28 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 41 | Totale: 348     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Apnea: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura e foresta della Zona 3 del Continente occidentale
- ovunque sull'isola triangolare

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Kappa   | •Levitazione  |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
|-----------------|----------|----------|
| •Ago dorato     | •Pozione | ---      |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE  |
|-----------------|-----------------|---------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Pietra |
| •Apnea          | •Apnea          |         |

=====

SOLDATO

=====

Numero Bestiario: "398"      Genere: Umano





PROTETTO

STATUS ATTIVO

•Cecità

---

•Sonno

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

•Veleno

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

•Ago dorato

•Granpozione

•Pozione

•Antidoto

•Pozione

•Ciliegia verde

•Collirio

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

•Attacco fisico

•Attacco fisico

•Fuoco

•Scan

•Scan

=====

SORATH

=====

Numero Bestiario: 233

Genere: nessuno

Livello -: 37

Attacco ---: 13

Magia -----: 10

PV -----: 2600

Difesa ----: 125

Difesa magica ----: 145

PM -----: 97

Destrezza -: 20%

Destrezza magica -: 10%

Exp -----: 830

Velocità --: 35

% Attacco -----: 100%

Guil -----: 415

Totale: 458

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Soffocamento: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Rupe di Ebot: ovunque tranne nelle zone con gli scrigni del corallo

•Tempio delle anime: scontro 55a

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

•Criticità

•Pietra

---

•Morte

•Rovina

•Mutismo

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

•Carne essiccata

•Pietra TeleMoto

•Pietra TeleMoto

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

- Attacco fisico                      •Shamshir                                      •Franamento
- Soffocamento                        •Soffocamento

=====

SPETTRO

=====

Numero Bestiario: "399"      Genere: Non-morto, Umano

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 13  | Attacco ---: 1  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 235  | Difesa ----: 0  | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 120  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 220 | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 138 | Totale: 304     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Bastone: Causa danni fisici

Magie:

2. Bufera
3. Fuoco
4. Tuono

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Miniere di Narshe: zona del sistema di sicurezza, attivandolo

<> STATUS      <>

|                                       |               |
|---------------------------------------|---------------|
| PROTETTO                              | STATUS ATTIVO |
| •Cecità                      •Pietra  | ---           |
| •Furia                        •Sonno  |               |
| •Kappa                        •Veleno |               |
| •Mutismo                      •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

|                 |               |          |
|-----------------|---------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Ferula gelum | •Pozione |
| •Antidoto       | •Pozione      |          |
| •Ciliegia verde |               |          |
| •Collirio       |               |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |         |        |
|-----------------|---------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FUORE  |
| •Attacco fisico | •Fuoco  | •Fuoco |
| •Bufera         | •Tuono  |        |
| •Fuoco          |         |        |
| •Tuono          |         |        |

=====

SPRINTER

Numero Bestiario: 178      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 53   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 4500  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 350   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2293 | Velocità --: 55  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1420 | Totale: 428      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Becco osmosi: Assorbe PM
2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- terreno del Continente dell'Opera
- pianura dell'isola di Narshe
- pianura dell'isola dei dinosauri e isola del Castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 63

<> STATUS <>

|            |               |
|------------|---------------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | ---           |
| •Cecità    | •Pietra       |
| •Criticità | •Stop         |
| •Kappa     | •Veleno       |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| ---     | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

|                 |        |              |
|-----------------|--------|--------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE     |
| •Ago dorato     | ---    | •Akkappatoio |
| •Antidoto       |        |              |
| •Ciliegia verde |        |              |
| •Collirio       |        |              |

<> ABILITÀ <>

|                  |               |         |
|------------------|---------------|---------|
| CONTROLLA        | PITTURA       | FURORE  |
| •Attacco fisico  | •Aeroga       | •Aeroga |
| •Becco osmosi    | •Becco osmosi |         |
| •Vento di guerra |               |         |

SPRITZER

Numero Bestiario: 5      Genere: Non-morto

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 5  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 15  | Difesa ----: 95 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 0   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 23 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 29 | Totale: 398     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Invischiamento: Causa status Adagio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Miniere di Narshe: 2° grotta nord, inizio del gioco
- Miniere di Narshe: zona successiva al sistema di sicurezza
- Monte Kolts: zona oltre Vargas

MdR

- Tempio delle anime: scontro 2

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  |               |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

---

|          |        |        |
|----------|--------|--------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fulmine | ---    | •Fuoco |
|          |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

---

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Pozione | •Pozione |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                 |           |
|-----------------|-----------------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Fiammata |
| •Adagio         | •Adagio         |           |

=====  
SPUTAFUOCO  
=====

Numero Bestiario: 105      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 25  | Attacco ---: 17  | Magia -----: 4          |
| PV -----: 1400 | Difesa ----: 155 | Difesa magica ----: 130 |
| PM -----: 180  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 550 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 300 | Totale: 441      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Diffrazione: Causa danni di elemento Fulmine a tutti i personaggi
2. Propulsore: Causa danni fisici
3. Zero assoluto: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•viaggiando verso il Continente fluttuante: sul ponte del Blackjack

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Adagio •Stop ---  
•Kappa •Veleno  
•Perdita •Zombie  
•Pietra

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- ---  
•Fulmine  
•Vento

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
•Armatura d'oro •Elisir  
•Elmo d'oro •Etere  
•Lancia dorata  
•Scudo d'oro

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
•Attacco fisico •Laser Magitek •Laser Magitek  
•Laser Magitek •Propulsore  
•Propulsore  
•Scintillamento

=====

STRADISTA MAGNUS GIALLO

=====

Numero Bestiario: 185      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 32  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1777 | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 621 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 352 | Totale: 416      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI  
1. Ruota d'urto: Causa danni fisici

Magie:  
2. Bufera  
3. Buferara

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR  
•Miniere di Narshe: grotte nord e 1° grotta ovest  
•Tempio delle anime: scontro 51a

<> STATUS <>  
-----

PROTETTO

STATUS ATTIVO

- Kappa
- Mutismo
- Pietra
- Veleno

---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

- Armatura d'oro
- Elmo d'oro
- Lancia dorata
- Scudo d'oro

- Shuriken
- Testo di tuono

- Testo d'acqua

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

- Attacco fisico
- Ruota d'urto

- Attacco fisico
- Ruota d'urto

- Andante

=====

STRADISTA MAGNUS MARRONE

=====

Numero Bestiario: 186

Genere: nessuno

Livello -: 32

Attacco ---: 14

Magia -----: 10

PV -----: 1380

Difesa ----: 105

Difesa magica ----: 150

PM -----: 70

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 647

Velocità --: 33

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 284

Totale: 412

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Impeto: Causa danni fisici
2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi

Magie:

3. Fuoca
4. Fuoco

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Miniere di Narshe: grotte nord e 1° grotta ovest
- Tempio delle anime: scontro 51a

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

- Cecità
- Kappa
- Mutismo
- Veleno

- Andante

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

---

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

- Cotta di mithril
- Elmo di mithril
- Scudo pesante
- Spada di mithril

- Shuriken
- Testo di tuono

- Testo di fuoco

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA

PITTURA

FURORE

- Attacco fisico
- Impeto

- Attacco fisico
- Impeto

- Fusione liv.4

=====

STRADISTA MAGNUS ROSSO

=====

Numero Bestiario: 85

Genere: nessuno

Livello -: 18

Attacco ---: 10

Magia -----: 1

PV -----: 250

Difesa ----: 20

Difesa magica ----: 140

PM -----: 100

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 198

Velocità --: 25

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 300

Totale: 296

<><> ATTACCHI

1. Impeto: Causa danni fisici

Magie:

2. Bufera
3. Buferara

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Fabbrica Magitek: fuga sul carrello

MdR

- Tempio delle anime: scontro 50

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

- Criticità
- Furia
- Kappa
- Morte

- Pietra
- Rovina
- Sonno

- Andante

<> ELEMENTI <>

ASSORBE

IMMUNE

DEBOLE

---

---

- Gelo

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI

RUBARE

OTTENERE

- Cotta di mithril
- Elmo di mithril
- Scudo pesante

- Shuriken
- Testo di tuono

- Testo di fuoco



•Spada di mithril

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Novox |
| •Impeto         | •Impeto         |        |

=====

STRADISTA MAGNUS VIOLA

=====

Numero Bestiario: 84      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 12 | Magia -----: 1          |
| PV -----: 420  | Difesa ----: 25 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 232 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 277 | Totale: 308     |                         |

<><> ATTACCHI

1. Ruota d'urto: Causa danni fisici

Magie:

2. Fuoca  
3. Fuoco

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fabbrica Magitek: fuga sul carrello

MdR

•Tempio delle anime: scontro 50

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------------|
| •Caos      | •Mutismo | •Egida        |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Kappa     | •Rovina  |               |
| •Morte     | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI       | RUBARE          | OTTENERE       |
|-------------------|-----------------|----------------|
| •Cotta di mithril | •Shuriken       | •Testo d'acqua |
| •Elmo di mithril  | •Testo di tuono |                |
| •Scudo pesante    |                 |                |
| •Spada di mithril |                 |                |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Bio   |
| •Ruota d'urto   | •Ruota d'urto   |        |

=====

STREGONE

=====

Numero Bestiario: 231      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 38  | Attacco ---: 10  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1300 | Difesa ----: 180 | Difesa magica ----: 225 |
| PM -----: 1250 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 970 | Velocità --: 39  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 333 | Totale: 564      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Magiparassita: Assorbe PM

Magie:

2. Sancta

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Ebot: ovunque tranne nelle zone con gli scrigni del corallo
- Tempio delle anime: scontro 55a

<> STATUS

|          |          |               |  |
|----------|----------|---------------|--|
| <>       |          | -----         |  |
| PROTETTO |          | STATUS ATTIVO |  |
| •Caos    | •Mutismo | ---           |  |
| •Furia   | •Pietra  |               |  |
| •Kappa   | •Rovina  |               |  |
| •Morte   |          |               |  |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |  |
|---------|--------|----------|--|
| <>      |        | -----    |  |
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |  |
| ---     | ---    | •Fulmine |  |
|         |        | •Veleno  |  |

<> OGGETTI <>

|                 |                  |                  |  |
|-----------------|------------------|------------------|--|
| <>              |                  | -----            |  |
| METAMORFOSI     | RUBARE           | OTTENERE         |  |
| •Ago dorato     | •Pietra TeleMoto | •Pietra TeleMoto |  |
| •Antidoto       |                  |                  |  |
| •Ciliegia verde |                  |                  |  |
| •Collirio       |                  |                  |  |

<> ABILITÀ <>

|                 |                |         |  |
|-----------------|----------------|---------|--|
| <>              |                | -----   |  |
| CONTROLLA       | PITTURA        | FURORE  |  |
| •Attacco fisico | •Magiparassita | •Sancta |  |
| •Magiparassita  | •Sancta        |         |  |
| •Sancta         |                |         |  |

=====

SUSSURRO D'ANGELO

=====

Numero Bestiario: 43      Genere: Non-morto

|               |                 |                 |
|---------------|-----------------|-----------------|
| Livello -: 12 | Attacco ---: 12 | Magia -----: 10 |
|---------------|-----------------|-----------------|

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| PV -----: 230  | Difesa ----: 95 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 90   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 42  | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 125 | Totale: 397     |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Incubo Kappa: Causa status Kappa

Magie:

2. Antima

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Treno fantasma

MdR

•Tempio delle anime: scontro 7a

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Furia   | •Sonno  | •Perdita      |
| •Kappa   | •Veleno |               |
| •Mutismo | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Veleno | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Sacro |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE    |
|-----------------|--------------|-------------|
| •Ago dorato     | •Granpozione | •Ago dorato |
| •Antidoto       |              |             |
| •Ciliegia verde |              |             |
| •Collirio       |              |             |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE  |
|-----------------|-----------|---------|
| •Attacco fisico | •Antima   | •Antima |
| •Antima         | •Antimaga |         |
| •Fuoco          |           |         |

=====

TEMPLARE

=====

Numero Bestiario: 38      Genere: Umano

|               |                 |                         |
|---------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 11 | Attacco ---: 16 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 205 | Difesa ----: 50 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 50  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0  | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 96 | Totale: 356     |                         |

<><> ATTACCHI

Ascia: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Accampamento imperiale: nell'accampamento

<> STATUS

<>

PROTETTO

---

STATUS ATTIVO

•Egida

<> ELEMENTI

<>

ASSORBE

---

IMMUNE

---

DEBOLE

•Veleno

<> OGGETTI

<>

METAMORFOSI

- Acqua santa
- Coda di fenice
- Pietra TeleMoto
- Tenda

RUBARE

- Pozione

OTTENERE

- Granpozione

<> ABILITÀ

<>

CONTROLLA

- Attacco fisico
- Ascia

PITTURA

- Attacco fisico
- Ascia

FURORE

- Fuoca

=====

TENTACOLO A

=====

Numero Bestiario: 310

Genere: nessuno

Livello -: 31

Attacco ---: 13

Magia -----: 8

PV -----: 7000

Difesa ----: 102

Difesa magica ----: 153

PM -----: 800

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità --: 25

% Attacco -----: 100%

Guil -----: 0

Totale: 401

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Afferra:

il Tentacolo afferra un personaggio rendendolo inabile alla battaglia.  
Ogni attacco subito dal mostro si ripercuote sul personaggio catturato

2. Rilascia:

il Tentacolo libera il personaggio catturato

3. Stordimento:

Causa status Adagio

4. Trappola:

Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:

5. Bio

## 6. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Castello di Figaro: sala motori [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 106

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Invisibile | •Stop   | ---           |
| •Criticità | •Morte      | •Zombie |               |
| •Furia     | •Perdita    |         |               |
| •Kappa     | •Rovina     |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE          |
|---------|--------|-----------------|
| •Fuoco  | ---    | •Acqua<br>•Gelo |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Stordimento    | •Stordimento    |        |

=====

TENTACOLO B

=====

Numero Bestiario: 311      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 33  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 5000 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 600  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 411      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Afferra:

il Tentacolo afferra un personaggio rendendolo inabile alla battaglia.  
Ogni attacco subito dal mostro si ripercuote sul personaggio catturato

2. Rilascia:

il Tentacolo libera il personaggio catturato

3. Stordimento:

Causa status Adagio

4. Trappola:

Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:

5. Bio

6. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Castello di Figaro: sala motori [Boss]

•Tempio delle anime: scontro 106

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Invisibile   | •Stop   |
| •Criticità | •Morte        | •Zombie |
| •Furia     | •Perdita      |         |
| •Kappa     | •Rovina       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
|----------|--------|--------|
| •Acqua   | ---    | ---    |
| •Fulmine |        |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Stordimento    | •Stordimento    |        |

=====

TENTACOLO C

=====

Numero Bestiario: 312      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 32  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 6000 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 700  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 406      |                         |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Afferra:

il Tentacolo afferra un personaggio rendendolo inabile alla battaglia.  
Ogni attacco subito dal mostro si ripercuote sul personaggio catturato

2. Rilascia:

il Tentacolo libera il personaggio catturato

3. Stordimento:  
Causa status Adagio

4. Trappola:  
Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:  
5. Bio  
6. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MdR

- Castello di Figaro: sala motori [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 106

| <> STATUS <> |                   |
|--------------|-------------------|
| PROTETTO     | STATUS ATTIVO     |
| •Caos        | •Invisibile •Stop |
| •Criticità   | •Mutismo •Zombie  |
| •Furia       | •Pietra           |
| •Kappa       | •Sonno            |

| <> ELEMENTI <> |        |        |
|----------------|--------|--------|
| ASSORBE        | IMMUNE | DEBOLE |
| •Acqua         | ---    | •Fuoco |
| •Gelo          |        |        |

| <> OGGETTI <>   |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

| <> ABILITÀ <>   |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Stordimento    | •Stordimento    |        |

=====

TENTACOLO D

=====

Numero Bestiario: 313      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 34  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 8          |
| PV -----: 4000 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 500  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 416      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Afferra:  
il Tentacolo afferra un personaggio rendendolo inabile alla battaglia.  
Ogni attacco subito dal mostro si ripercuote sul personaggio catturato
2. Rilascia:  
il Tentacolo libera il personaggio catturato
3. Stordimento:  
Causa status Adagio
4. Trappola:  
Causa status Adagio a tutti i personaggi

Magie:

5. Bio
6. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Castello di Figaro: sala motori [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 106

<> STATUS <>

| PROTETTO    |          |         | STATUS ATTIVO |
|-------------|----------|---------|---------------|
| •Caos       | •Kappa   | •Sonno  | ---           |
| •Cecità     | •Morte   | •Veleno |               |
| •Furia      | •Mutismo | •Zombie |               |
| •Invisibile | •Rovina  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Acqua  | ---    | ---    |
| •Terra  |        |        |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Stordimento    | •Stordimento    |        |

=====

TESTA DI BONZO

=====

Numero Bestiario: 106      Genere: Non-morto

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 25  | Attacco ---: 24  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1300 | Difesa ----: 120 | Difesa magica ----: 110 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 550 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 600 | Totale: 399      |                         |



Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Ghigno: Causa status Stop

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Continente fluttuante

MdR

- Tempio delle anime: scontro 25

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Cecità  | •Sonno  | •Levitazione  |
| •Furia   | •Veleno |               |
| •Kappa   | •Zombie |               |
| •Mutismo |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Veleno | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Fuoco   |
|         |        | •Sacro   |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE     | OTTENERE |
|------------------|------------|----------|
| •Acqua santa     | •Orecchino | ---      |
| •Coda di fenice  |            |          |
| •Pietra TeleMoto |            |          |
| •Tenda           |            |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE     |
|-----------------|------------|------------|
| •Attacco fisico | •1000 aghi | •1000 aghi |
| •1000 aghi      | •Ghigno    |            |
| •Ghigno         |            |            |

=====

TOMBERRY

=====

Numero Bestiario: 189      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 27   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 8000  | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 180 |
| PM -----: 15500 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 50% |
| Exp -----: 1200 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 3333 | Totale: 588      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Coltello:  
Causa danni fisici

2. Viavai:

1/32 dei passi fatti dal gruppo viene convertito in danni subiti da un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe: ovunque tranne nella stanza di Umaro

•Arena:

scommettendo l'Asta curativa, per vincere la Ferula superiore

scommettendo la Briglia, per vincere il Corno di drago

scommettendo la Cotta Minerva, per vincere il Vestito regale

scommettendo il Zorlin Shape, per vincere la Luna pallida

<> STATUS <>

---

| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
|----------|----------|---------|---------------|
| •Adagio  | •Morte   | •Rovina | ---           |
| •Caos    | •Mutismo | •Sonno  |               |
| •Furia   | •Perdita | •Stop   |               |

<> ELEMENTI <>

---

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Fuoco   |

<> OGGETTI <>

---

| METAMORFOSI      | RUBARE | OTTENERE  |
|------------------|--------|-----------|
| •Akkappatoio     | ---    | •Sonaglio |
| •Pikka           |        |           |
| •Skodella        |        |           |
| •Skudo tartaruga |        |           |

<> ABILITÀ <>

---

| CONTROLLA       | PITTURA   | FURORE  |
|-----------------|-----------|---------|
| •Attacco fisico | •Coltello | •Pietra |
| •Coltello       | •Pietra   |         |
| •Pietra         |           |         |

=====

TRENO FANTASMA

=====

Numero Bestiario: 284      Genere: Non-morto

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 14  | Attacco ---: 10 | Magia -----: 5          |
| PV -----: 1900 | Difesa ----: 30 | Difesa magica ----: 210 |
| PM -----: 350  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 385     |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Fascio sacro:

Causa danni di elemento Sacro a tutti i personaggi

2. Pioggia acida:

Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi

3. Ruota d'urto:

Causa danni fisici a un personaggio

4. Sibilo diabolico:

Causa status Adagio, Kappa e Rovina a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Treno fantasma: oltre la motrice [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO |          |         | STATUS ATTIVO |
|----------|----------|---------|---------------|
| •Adagio  | •Kappa   | •Sonno  | ---           |
| •Caos    | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Cecità  | •Perdita | •Veleno |               |
| •Furia   | •Pietra  | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Veleno | ---    | •Fulmine |
|         |        | •Fuoco   |
|         |        | •Sacro   |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | •Tenda   |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Ruota d'urto   | •Ruota d'urto   |        |

=====

TRILLIUM

=====

Numero Bestiario: 18      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 9   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 147  | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 170 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 97  | Velocità --: 32  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 134 | Totale: 425      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Tocco velenoso: Causa status Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Monte Kolts: zona di Vargas e zona oltre Vargas

MdR

•Tempio delle anime: scontro 2

|             |                 |                 |               |
|-------------|-----------------|-----------------|---------------|
| <> STATUS   | <>              |                 |               |
|             | PROTETTO        |                 | STATUS ATTIVO |
|             | •Kappa          |                 | ---           |
| <> ELEMENTI | <>              |                 |               |
|             | ASSORBE         | IMMUNE          | DEBOLE        |
|             | •Acqua          | ---             | •Fuoco        |
| <> OGGETTI  | <>              |                 |               |
|             | METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE      |
|             | •Panacea        | •Panacea        | ---           |
|             |                 | •Pozione        |               |
| <> ABILITÀ  | <>              |                 |               |
|             | CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE        |
|             | •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Bio          |
|             | •Tocco velenoso | •Tocco velenoso |               |

=====

TYFON

=====

Numero Bestiario: 300

Genere: nessuno

|                 |                  |                        |
|-----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 26   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10        |
| PV -----: 10000 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 55 |
| PM -----: 40000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 10  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 0    | Totale: 288      |                        |

Immune allo Scan

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Attacco fisico: Causa status Veleno
2. Palla infuocata: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•viaggiando verso il Continente fluttuante: sul ponte del Blackjack [Boss]

|             |            |          |               |
|-------------|------------|----------|---------------|
| <> STATUS   | <>         |          |               |
|             | PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
|             | •Caos      | •Morte   | •Rovina       |
|             | •Criticità | •Perdita | •Veleno       |
|             | •Kappa     | •Pietra  | •Zombie       |
| ---         |            |          |               |
| <> ELEMENTI | <>         |          |               |
|             | ASSORBE    | IMMUNE   | DEBOLE        |
|             | •Fuoco     | ---      | •Acqua        |
|             |            |          | •Gelo         |

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          •Pugnale          ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA          PITTURA          FURORE
#Attacco fisico    •Attacco fisico  •Tornado
#Attacco critico   •Attacco critico

```

```

=====
TYFON (2° scontro)
=====

```

Numero Bestiario: "400" Genere: nessuno

```

Livello -: 53          Attacco ---: 13          Magia -----: 10
PV -----: 50305     Difesa ----: 150         Difesa magica ----: 190
PM -----: 55530     Destrezza -: 0%          Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0         Velocità --: 99          % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0          Totale: 602

```

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

```

<><> ATTACCHI
Sbuffata: Allontana un personaggio dalla battaglia

```

```

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MdR

```

•Arena:  
scommettendo l'Anello del ricordo, per vincere l'Anello del ricordo  
scommettendo l'Ichigeki, per vincere l'Ichigeki  
scommettendo tutti gli oggetti che fanno vincere l'Elisir

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO          STATUS ATTIVO
•Caos          •Morte          •Rovina          ---
•Criticità    •Perdita        •Veleno
•Kappa        •Pietra          •Zombie

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE          IMMUNE          DEBOLE
•Fuoco          ---          •Acqua
•Gelo

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
•Anello angelico    ---          ---
•Bracciale difensivo
•Briglia

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA          PITTURA          FURORE

```

#Attacco fisico  
#Sbuffata

•Attacco fisico

•Tornado

=====

TYRANNOSAURUS

=====

Numero Bestiario: 172      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 57   | Attacco ---: 33  | Magia -----: 16         |
| PV -----: 12770 | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 420   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 8800 | Velocità --: 55  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 489      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Morso: Causa danni fisici

Magie:

2. Meteora

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- foresta dell'isola dei dinosauri e isola del castello di Doma
- Tempio delle anime: scontro 62
- Arena: scommettendo le Scarpe miracolose, per vincere il Sonaglio

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Immagine     | •Rovina |
| •Cecità    | •Morte        | •Sonno  |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Kappa     | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE       | OTTENERE |
|------------------|--------------|----------|
| •Carne essiccata | •Akkappatoio | •Pikka   |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE   |
|-----------------|---------|----------|
| •Attacco fisico | •Aeroga | •Meteora |
| •Adagio         | •Morso  |          |
| •Andante        |         |          |
| •Morso          |         |          |

=====

TZAKMAQIEL

=====

Numero Bestiario: 194      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 33   | Attacco ---: 10  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2000  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 100   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1000 | Velocità --: 33  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 750  | Totale: 403      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Bekkata: Causa status Kappa

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe: ovunque tranne nella stanza di Umaro

<> STATUS <>

---

|            |               |
|------------|---------------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |
| •Criticità | ---           |
| •Kappa     |               |
| •Mutismo   |               |
| •Pietra    |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |                 |
|-----------------|--------|-----------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE        |
| •Ago dorato     | ---    | •Cappa bianca   |
| •Antidoto       |        | •Ciliegia verde |
| •Ciliegia verde |        |                 |
| •Collirio       |        |                 |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |                  |        |
|-----------------|------------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA          | FURORE |
| •Attacco fisico | •Kappa           | •Kappa |
| •Esna           | •Vento di guerra |        |

=====  
UFFICIALE  
=====

Numero Bestiario: "401"      Genere: Umano

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 13  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 380  | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 140 |
| PM -----: 48   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 144 | Totale: 373     |                         |

<><> ATTACCHI

Ascia: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Accampamento imperiale: in aiuto di Cyan

|             |                 |                 |               |
|-------------|-----------------|-----------------|---------------|
| <> STATUS   | <>              |                 |               |
|             | PROTETTO        |                 | STATUS ATTIVO |
|             | ---             |                 | •Egida        |
| <> ELEMENTI | <>              |                 |               |
|             | ASSORBE         | IMMUNE          | DEBOLE        |
|             | ---             | ---             | •Veleno       |
| <> OGGETTI  | <>              |                 |               |
|             | METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE      |
|             | #Ago dorato     | •Pozione        | •Pozione      |
|             | #Antidoto       |                 |               |
|             | #Ciliegia verde |                 |               |
|             | #Collirio       |                 |               |
| <> ABILITÀ  | <>              |                 |               |
|             | CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE        |
|             | •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---           |
|             | •Ascia          | •Ascia          |               |

=====

ULTIMA

=====

Numero Bestiario: 307      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 37   | Attacco ---: 45  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 24000 | Difesa ----: 142 | Difesa magica ----: 97  |
| PM -----: 5000  | Destrezza -: 20% | Destrezza magica -: 10% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 67  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 486      |                         |

Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"  
 0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. A tutto gas!  
Causa danni fisici
2. Fiammata:  
Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
3. Folgore astrale:  
Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Scarica mentale:  
Causa ad ogni personaggio uno status a caso tra Adagio, Caos, Cecità, Furia, Kappa, Perdita, Pietra, Rovina, Sonno, Stop, Veleno e Zombie

Magie:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 5. Antimaga | 9. Meteora  |
| 6. Bio      | 10. Puntura |
| 7. Fuoca    | 11. Sisma   |
| 8. Fusione  | 12. Tornado |



<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Continente fluttuante [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Caos      | •Morte   | •Sonno  | •Levitazione  |
| •Criticità | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Furia     | •Pietra  | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Rovina  | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE |
|-----------------|---------|----------|
| #Ago dorato     | •Elisir | •Elisir  |
| #Antidoto       | •Fiocco |          |
| #Ciliegia verde |         |          |
| #Collirio       |         |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #A tutto gas!   | •A tutto gas!   |        |

=====

ULTIMA X

=====

Numero Bestiario: 351      Genere: nessuno

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 67   | Attacco ---: 20 | Magia -----: 10        |
| PV -----: 55000 | Difesa ----: 75 | Difesa magica ----: 70 |
| PM -----: 19000 | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 63 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil -----: 0   | Totale: 338     |                        |

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Croce del nord: Causa status Congelato a tutti i personaggi
2. Croce del sud: Causa danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
3. Folgore astrale: Causa gravi danni di elemento Fuoco a tutti i personaggi
4. Tsunami: Attacco di elemento Acqua a tutti i personaggi

Magie:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 5. Buferaga | 8. Sisma   |
| 6. Fuocoga  | 9. Tuonaga |
| 7. Meteora  | 10. Ultima |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Torre di Kefka: prigionieri (Gruppo 2) [Boss]

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Caos      •Morte      •Sonno      ---
•Criticità •Mutismo    •Stop
•Furia     •Pietra     •Veleno
•Kappa     •Rovina     •Zombie

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE                                IMMUNE                                DEBOLE
•Acqua    •Veleno    ---                                ---
•Terra    •Vento
•Sacro

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI                            RUBARE                                OTTENERE
#Ago dorato                             •Sfera di cristallo                  ---
#Antidoto                               •Spada Emorys
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA                                PITTURA                                FURORE
#Attacco fisico                         •Attacco fisico                      ---
#Attacco critico                       •Attacco critico

```

```

=====
ULTRAECHO
=====

```

Numero Bestiario: 44      Genere: Non-morto

```

Livello -: 13                      Attacco ---: 12                      Magia -----: 7
PV -----: 390                      Difesa ----: 55                      Difesa magica ----: 150
PM -----: 190                      Destrezza -: 0%                      Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 65                      Velocità --: 30                      % Attacco -----: 100%
Guil ----: 228                      Totale: 354

```

<><> ATTACCHI

1. Sguardo pauroso: Causa status Pietra
2. Tocco demenziale: Causa status Caos

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Treno fantasma: dopo aver staccato i vagoni

MdR

- Tempio delle anime: scontro 5

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Cecità    •Pietra      ---
•Furia     •Sonno
•Kappa     •Veleno
•Mutismo   •Zombie

```

```

<> ELEMENTI <>
-----

```

ASSORBE  
•Veleno

IMMUNE  
---

DEBOLE  
•Fuoco  
•Sacro

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI  
•Panacea

RUBARE  
•Granpozione

OTTENERE  
•Acqua santa  
•Ciliegia verde

<> ABILITÀ <>

CONTROLLA  
•Attacco fisico  
•Sguardo pauroso

PITTURA  
•Attacco fisico  
•Sguardo pauroso

FURORE  
•Fuoco fatuo

=====

ULTROS

=====

Numero Bestiario: 282

Genere: nessuno

Livello -: 13

Attacco ---: 15

Magia -----: 3

PV -----: 3000

Difesa ----: 40

Difesa magica ----: 140

PM -----: 640

Destrezza -: 0%

Destrezza magica -: 0%

Exp -----: 0

Velocità --: 35

% Attacco -----: 100%

Guil ----: 0

Totale: 333

Immune allo Scan

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Inchiostro: Causa status Cecità

2. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Fiume Lethe [Boss]

<> STATUS <>

PROTETTO

STATUS ATTIVO

•Caos           •Morte       •Rovina  
•Criticità     •Mutismo    •Sonno  
•Furia         •Perdita    •Veleno  
•Kappa         •Pietra     •Zombie

---

<> ELEMENTI <>

ASSORBE  
•Acqua

IMMUNE  
---

DEBOLE  
•Fulmine  
•Fuoco

<> OGGETTI <>

METAMORFOSI  
#Ago dorato  
#Antidoto  
#Ciliegia verde  
#Collirio

RUBARE  
---

OTTENERE  
---

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Inchiostro     | •Inchiostro     |        |

=====

ULTROS (2° scontro)

=====

Numero Bestiario: 289      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 4          |
| PV -----: 2550 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 500  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 2  | Totale: 412      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Caos liv.3:  
Casta Caos sui personaggi il cui livello è multiplo di 3
2. Inchiostro:  
Causa status Cecità
3. Inno dei Kappa:  
Causa status Kappa a tutti i personaggi
4. Megavolt:  
Causa lievi danni di elemento Fulmine a un personaggio
5. Pioggia acida:  
Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi
6. Tentacoli:  
Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

Magie:

7. Fuoco
8. Parassita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Teatro dell'opera: sul palco [Boss]

<> STATUS <>

|            |          |         |               |
|------------|----------|---------|---------------|
| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Morte   | •Rovina | ---           |
| •Criticità | •Mutismo | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Perdita | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Pietra  | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |          |
|---------|--------|----------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Inchiostro     | •Inchiostro     |        |

=====

ULTROS (3° scontro)

=====

Numero Bestiario: 299      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 25   | Attacco ---: 22 | Magia -----: 7          |
| PV -----: 22000 | Difesa ----: 95 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 750   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 35 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 3    | Totale: 414     |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Chicco di grandine: Causa danni per il 75% dei PV del personaggio
2. Idrorespiro: Attacco di elementi Acqua e Vento a tutti i personaggi
3. Inchiostro: Causa status Cecità
4. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
5. Sassata: Attacco fisico che infligge anche lo status Caos
6. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

Magie:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 7. Andante  | 10. Fuocoga |
| 8. Buferaga | 11. Tuonaga |
| 9. Egida    |             |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE  
 •Grotte degli Esper: caverne [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          |         | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------|---------------|
| •Caos      | •Morte   | •Rovina | •Levitazione  |
| •Criticità | •Mutismo | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Perdita | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Pietra  | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| •Acqua  | ---    | •Fulmine |

•Fuoco

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE |
|-----------------|---------------|----------|
| #Ago dorato     | •Cappa bianca | ---      |
| #Antidoto       |               |          |
| #Ciliegia verde |               |          |
| #Collirio       |               |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA    | FURORE |
|-----------------|------------|--------|
| #Attacco fisico | •Tentacoli | ---    |
| #Inchiostro     |            |        |

=====

ULTROS (4° scontro)

=====

Numero Bestiario: 301      Genere: nessuno

|                 |                 |                        |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 26   | Attacco ---: 10 | Magia -----: 3         |
| PV -----: 17000 | Difesa ----: 20 | Difesa magica ----: 10 |
| PM -----: 8000  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 0    | Totale: 173     |                        |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Inchiostro: Causa status Cecità
2. Tentacoli: Causa danni fisici a uno o a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•viaggiando verso il Continente fluttuante: sul ponte del Blackjack [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Mutismo      | •Stop   |
| •Criticità | •Perdita      | •Veleno |
| •Furia     | •Pietra       | •Zombie |
| •Kappa     | •Rovina       |         |
| •Morte     | •Sonno        |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| •Acqua  | ---    | •Fuoco  |
|         |        | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE |
|-----------------|-----------------|----------|
| #Ago dorato     | •Carne essicata | ---      |
| #Antidoto       |                 |          |
| #Ciliegia verde |                 |          |
| #Collirio       |                 |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Inchiostro     | •Inchiostro     |        |

=====

UOMO DELLA PROVA

=====

Numero Bestiario: 182      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 32   | Attacco ---: 27  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3100  | Difesa ----: 135 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 220   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1947 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 520  | Totale: 467      |                         |

0 PM=Morte

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Lancia dorata: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Narshe
- Tempio delle anime: scontro 49
- Arena:

scommettendo gli Artigli di drago, per vincere lo Sniper  
scommettendo il Kagenui, per vincere la Murakumo  
scommettendo la Mazza d'osso, per vincere la Giacca rossa  
scommettendo il Pennello dell'iride, per vincere la Ferula Antima  
scommettendo lo Stiletto sicario, per vincere la Spezzalame  
scommettendo la Toga magus, per vincere la Toga magus

<> STATUS <>

| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
|------------|----------|---------------|
| •Caos      | •Mutismo | ---           |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Kappa     | •Rovina  |               |
| •Morte     |          |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI  | RUBARE      | OTTENERE        |
|--------------|-------------|-----------------|
| •Pozione     | •Partigiana | •Lancia pesante |
| •Scudo gelum |             |                 |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA             | PITTURA               | FURORE                |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| •Attacco fisico       | •Lancia dorata        | •Pioggia di scintille |
| •Lancia dorata        | •Pioggia di scintille |                       |
| •Pioggia di scintille |                       |                       |

UROBORO

Numero Bestiario: 163      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 48   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 50    | Difesa ----: 252 | Difesa magica ----: 252 |
| PM -----: 760   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1780 | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 390  | Totale: 667      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Tocco dell'aldilà: Causa status Zombie

Magie:

2. Bio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Grotta della fenice: piano inferiore
- Tempio delle anime: scontro 69

<> STATUS <>

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Cecità    | •Mutismo | ---           |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Kappa     | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Fuoco  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|             |                 |                 |
|-------------|-----------------|-----------------|
| METAMORFOSI | RUBARE          | OTTENERE        |
| •Panacea    | •Coda di fenice | •Coda di fenice |

<> ABILITÀ <>

|                 |         |        |
|-----------------|---------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
| •Attacco fisico | •Bio    | •Sisma |
| •Bio            | •Sisma  |        |
| •Sisma          |         |        |

UROK

Numero Bestiario: 13      Genere: nessuno

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 7   | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 122  | Difesa ----: 45 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 0    | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 71  | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 120 | Totale: 353     |                         |

Immune al Meteostrike



<><> ATTACCHI

Acido digerente: Causa status Perdita

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte di Figaro sud: solo prima dello scenario di Locke

<> STATUS

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Panacea | ---      |
| •Antidoto       | •Pozione |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
| •Attacco fisico  | •Attacco fisico  | •Acido digerente |
| •Acido digerente | •Acido digerente |                  |
| •Magnitudine 8   |                  |                  |

=====

VALEOR

=====

Numero Bestiario: 30

Genere: Umano

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 180  | Difesa ----: 55 | Difesa magica ----: 135 |
| PM -----: 25   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 117 | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 112 | Totale: 343     |                         |

<><> ATTACCHI

Chiave in nichel: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Miniere di Narshe: altre grotte ovest, scenario di Terra, Edgar e Banon

<> STATUS

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| ---      | ---           |

<> ELEMENTI

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|

- Ago dorato                      •Pozione                      ---
- Antidoto
- Ciliegia verde
- Collirio

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE   |
|-------------------|-------------------|----------|
| •Attacco fisico   | •Attacco fisico   | •Sassata |
| •Chiave in nichel | •Chiave in nichel |          |

=====

VALIGARMANDA

=====

Numero Bestiario: 320      Genere: nessuno

|                 |                  |                        |
|-----------------|------------------|------------------------|
| Livello -: 62   | Attacco ---: 19  | Magia -----: 4         |
| PV -----: 30000 | Difesa ----: 254 | Difesa magica ----: 70 |
| PM -----: 50000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 40  | % Attacco -----: 100%  |
| Guil ----: 0    | Totale: 487      |                        |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Polvere glaciale: Causa status Congelato a un personaggio

Magie:

2. Buferaga
3. Puntura

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Rupe di Narshe [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Kappa        | •Rovina |
| •Caos      | •Morte        | •Sonno  |
| •Criticità | •Mutismo      | •Stop   |
| •Furia     | •Pietra       | •Veleno |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE   | DEBOLE  |
|---------|----------|---------|
| •Gelo   | •Acqua   | •Terra  |
|         | •Fulmine | •Veleno |
|         | •Sacro   | •Vento  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

VAMPIROSA

=====

Numero Bestiario: 127      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 26   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 12    | Difesa ----: 254 | Difesa magica ----: 254 |
| PM -----: 400   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 510  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 896 | Totale: 666      |                         |

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Aspirenergia: Causa status Zombie

Magie:

2. Bio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- pianura, foresta e terreno nord della Via del serpente

<> STATUS <>

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Cecità    | •Kappa   | •Sonno        |
| •Criticità | •Mutismo | •Veleno       |
| •Furia     | •Pietra  | •Zombie       |
|            |          | ---           |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Acqua  | ---    | •Fuoco |

<> OGGETTI <>

|             |                |              |
|-------------|----------------|--------------|
| METAMORFOSI | RUBARE         | OTTENERE     |
| •Panacea    | •Fumo dell'eco | •Lacrimogeno |

<> ABILITÀ <>

|                 |               |        |
|-----------------|---------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA       | FURORE |
| •Attacco fisico | •Aspirenergia | •Bio   |
| •Aspirenergia   | •Bio          |        |
| •Bio            |               |        |
| •Morte          |               |        |

=====

VARGAS

=====

Numero Bestiario: 280      Genere: Umano

|                |                 |                         |
|----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 12  | Attacco ---: 13 | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1160 | Difesa ----: 85 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 220  | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30 | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 388     |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Colpo di grazia: Causa status Rovina
2. Colpo di vento: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Monte Kolts: zona di Vargas [Boss]

<> STATUS

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI     | RUBARE              | OTTENERE |
|-----------------|---------------------|----------|
| #Ago dorato     | •Artigli di mithril | ---      |
| #Antidoto       | •Pozione            |          |
| #Ciliegia verde |                     |          |
| #Collirio       |                     |          |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Colpo di grazia | •Colpo di grazia |        |

=====

VASEJATA

=====

Numero Bestiario: 196      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 42   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 3615  | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 145 |
| PM -----: 233   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1994 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 1221 | Totale: 418      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Aeroga: Attacco di elemento Vento a tutti i personaggi

2. Morsa d'artigli: Causa danni fisici

3. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•pianura e foresta dell'isola di Thamasa

•Arena: scommettendo il Guanto del ladro, per vincere il Pugnale

<> STATUS <>

---

|          |         |               |
|----------|---------|---------------|
| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Rovina | ---           |
| •Morte   | •Sonno  |               |
| •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

---

|                 |                 |          |
|-----------------|-----------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE |
| •Pozione        | •Coda di fenice | ---      |
| •Uovo nutriente |                 |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE           |
| •Attacco fisico  | •Morsa d'artigli | •Vento di guerra |
| •Aeroga          | •Vento di guerra |                  |
| •Morsa d'artigli |                  |                  |
| •Vento di guerra |                  |                  |

=====

VENOBENNU

=====

Numero Bestiario: 103      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 24  | Attacco ---: 16  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 860  | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 82   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 485 | Velocità---: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 525 | Totale: 436      |                         |

<><> ATTACCHI

1. Polvere di piume: Causa status Veleno

2. Vento bianco: Cura i mostri alleati in base ai propri PV

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Grotte degli Esper: zone esterne

<> STATUS <>

---

|          |  |               |
|----------|--|---------------|
| PROTETTO |  | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   |  | ---           |
| •Mutismo |  |               |
| •Pietra  |  |               |
| •Sonno   |  |               |

<> ELEMENTI <>  
 ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
 --- --- ---

<> OGGETTI <>  
 METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
 •Ago dorato •Antidoto •Coda di fenice  
 •Antidoto  
 •Ciliegia verde  
 •Collirio

<> ABILITÀ <>  
 CONTROLLA PITTURA FURORE  
 •Attacco fisico •Polvere di piume •Veleno  
 •Polvere di piume •Veleno  
 •Veleno

=====

VENTOSCURO

=====

Numero Bestiario: 197 Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 41   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 2905  | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 175   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 1096 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 421 | Totale: 423      |                         |

<><> ATTACCHI  
 1. Rete: Causa status Stop a un personaggio  
 2. Roccia: Causa status Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
 MdR  
 •terreno dell'isola di Thamasa  
 •Tempio delle anime: scontro 66

<> STATUS <>  
 PROTETTO STATUS ATTIVO  
 •Caos •Pietra ---  
 •Cecità •Sonno  
 •Furia •Veleno  
 •Kappa

<> ELEMENTI <>  
 ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
 --- --- •Gelo

<> OGGETTI <>  
 METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
 •Ago dorato •Granpozione ---  
 •Antidoto  
 •Ciliegia verde  
 •Collirio

<> ABILITÀ <>  
 CONTROLLA PITTURA FURORE

•Attacco fisico      •Rete      •Rete  
•Rete      •Roccia  
•Roccia

=====

VERME OSCURO

=====

Numero Bestiario: 373      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 91   | Attacco ---: 23  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 34000 | Difesa ----: 180 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 60000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 42  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 505      |                         |

Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 50 G:

Rimuove lo status Levitazione a tutti i personaggi

2. Acido:

Causa status Perdita

3. Bombantimateria:

Se funziona causa morte immediata a un personaggio, altrimenti provoca moderati danni non-elementali

4. Magnitudine 8:

Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi

5. Onda d'urto:

Causa danni non-elementali a uno o a tutti i personaggi

6. Smottamento:

Causa gravi danni di elemento Terra a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Chiostro delle prove [Boss]
- Tempio delle anime: scontro 29b

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE   | DEBOLE  |
|---------|----------|---------|
| •Gelo   | •Acqua   | •Terra  |
|         | •Fulmine | •Veleno |
|         |          | •Sacro  |

•Fuoco •Vento

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE  | OTTENERE        |
|-----------------|---------|-----------------|
| #Ago dorato     | •Elisir | •Coda di fenice |
| #Antidoto       |         |                 |
| #Ciliegia verde |         |                 |
| #Collirio       |         |                 |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Acido          | •Magnitudine 8  |        |
| #Magnitudine 8  |                 |        |

=====

VESPA MONTANA

=====

Numero Bestiario: 60      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 15  | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 290  | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 165 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 128 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 168 | Totale: 424      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Ago soporifero: Causa status Sonno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

- MiE
- foresta della Zona 1 del Continente occidentale
  - pianura e foresta della Zona 2 del Continente occidentale

<> STATUS <>

| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
|----------|---------------|
| •Kappa   | •Levitazione  |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Vento |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE    |
|-----------------|-------------|-------------|
| •Ago dorato     | •Ago dorato | •Ago dorato |
| •Antidoto       | •Pozione    |             |
| •Ciliegia verde |             |             |
| •Collirio       |             |             |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE          |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Ago soporifero |
| •Ago soporifero | •Ago soporifero |                 |



=====

VILIA

=====

Numero Bestiario: 264      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 81   | Attacco ---: 22  | Magia -----: 14         |
| PV -----: 23000 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 160 |
| PM -----: 1800  | Destrezza -: 10% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 47  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 3333 | Totale: 453      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Preludio:

Il personaggio che subisce questa tecnica protegge il mostro sino alla morte

2. Tentazione "a":

il personaggio che subisce questa tecnica attacca il resto del gruppo. L'effetto finisce quando il mostro che ha lanciato la tecnica viene eliminato

3. Tentazione "b":

Causa status Caos

Magie:

- 4. Buferaga
- 5. Fuocoga
- 6. Kappa
- 7. Tuonaga

<< Questo mostro possiede due attacchi con lo stesso nome, ma con effetti diversi. >>

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto della terra e Labirinto dell'incandescenza
- Tempio delle anime: scontro 7b e 65b

<> STATUS <>

| PROTETTO    | STATUS ATTIVO |         |
|-------------|---------------|---------|
| •Caos       | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità     | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità  | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia      | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine   | •Pietra       |         |
| •Invisibile | •Rovina       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|                 |             |          |
|-----------------|-------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE      | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Extraetere | ---      |
| #Antidoto       |             |          |
| #Ciliegia verde |             |          |
| #Collirio       |             |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| •Buferaga       | •Tentazione     |        |
| •Fuocoga        |                 |        |
| •Tuonaga        |                 |        |

=====

VIRGINIA

=====

Numero Bestiario: 244      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 53   | Attacco ---: 8   | Magia -----: 12         |
| PV -----: 8150  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 900   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2200 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 700  | Totale: 410      |                         |

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Tocco accecante: Causa status Cecità

Magie:

|             |                  |             |
|-------------|------------------|-------------|
| 2. Andante  | 7. Energira      | 12. Meteora |
| 3. Bozzolo  | 8. Esna          | 13. Rigene  |
| 4. Buferaga | 9. Fuocoga       | 14. Rireiz  |
| 5. Egida    | 10. Kappa        | 15. Sancta  |
| 6. Energiga | 11. Liquefazione | 16. Tuonaga |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: zona metallica e stanza dopo il Drago aureo
- Torre di Kefka: stanza del Drago osseo e successiva, stanza del Guardiano
- Torre di Kefka: stanza della Dea
- Tempio delle anime: scontro 95
- Arena: scommettendo la Mogumaschera, per vincere la Scoiattomaschera

<> STATUS <>

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Cecità    | •Mutismo | ---           |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Morte     | •Rovina  |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |         |
|---------|--------|---------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
|-------------|--------|----------|

•Fiocco                                   •Occhiali argentei     ---  
•Pozione

<> ABILITÀ <>

---

|                 |          |         |
|-----------------|----------|---------|
| CONTROLLA       | PITTURA  | FURORE  |
| •Attacco fisico | •Fusione | •Sancta |
| •Buferaga       | •Sancta  |         |
| •Fusione        |          |         |
| •Sancta         |          |         |

=====

VIVERNA

=====

Numero Bestiario: 71           Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 18  | Attacco ---: 15  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 892  | Difesa ----: 140 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 95   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 484 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 434 | Totale: 450      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Alata soporifera: Causa status Perdita
2. Vento di guerra: Causa gravi danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianura e foresta di tutto il Continente orientale

<> STATUS <>

---

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | ---           |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

---

|                 |                   |          |
|-----------------|-------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE            | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Pozione          | ---      |
| •Antidoto       | •Stivali di drago |          |
| •Ciliegia verde |                   |          |
| •Collirio       |                   |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                   |                   |                  |
|-------------------|-------------------|------------------|
| CONTROLLA         | PITTURA           | FURORE           |
| •Attacco fisico   | •Alata soporifera | •Vento di guerra |
| •Alata soporifera | •Vento di guerra  |                  |
| •Vento di guerra  |                   |                  |

=====

VULTURE

=====

Numero Bestiario: 57      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 15  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 412  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 60   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 160 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 485 | Totale: 408      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Accecamento: Causa status Cecità
2. Shamshir: Dimezza i PV di un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- pianura e foresta della Zona 1 del Continente occidentale
- pianura e foresta della Zona 2 del Continente occidentale

MdR

- Tempio delle anime: scontro 10

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Kappa   | •Levitazione  |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Vento |

<> OGGETTI <>

|                  |                 |                 |
|------------------|-----------------|-----------------|
| METAMORFOSI      | RUBARE          | OTTENERE        |
| •Acqua santa     | •Coda di fenice | •Coda di fenice |
| •Coda di fenice  | •Granpozione    |                 |
| •Pietra TeleMoto |                 |                 |
| •Tenda           |                 |                 |

<> ABILITÀ <>

|                 |              |           |
|-----------------|--------------|-----------|
| CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE    |
| •Attacco fisico | •Accecamento | •Shamshir |
| •Accecamento    | •Shamshir    |           |
| •Shamshir       |              |           |

=====

WYRM CAMPESTRE

=====

Numero Bestiario: 72      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 17  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 480  | Difesa ----: 115 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 20   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 278 | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 234 | Totale: 418      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

Colpo d'ali: Causa status Furia

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•pianura della Zona 1 del Continente meridionale

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Cecità  | •Levitazione  |
| •Kappa   |               |
| •Mutismo |               |
| •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Fuoco |
|         |        | •Vento |

<> OGGETTI <>

|                 |           |                |
|-----------------|-----------|----------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE    | OTTENERE       |
| •Ago dorato     | •Antidoto | •Fumo dell'eco |
| •Antidoto       |           |                |
| •Ciliegia verde |           |                |
| •Collirio       |           |                |

<> ABILITÀ <>

|                 |              |        |
|-----------------|--------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA      | FURORE |
| •Attacco fisico | •Colpo d'ali | •Furia |
| •Colpo d'ali    | •Falciavite  |        |
| •Furia          |              |        |

=====

YETI

=====

Numero Bestiario: 322      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 33   | Attacco ---: 25  | Magia -----: 11         |
| PV -----: 17200 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 6990  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 10   | Totale: 431      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Chicco di grandine: Causa danni per il 75% dei PV del personaggio
2. Palle di neve: Dimezza i PV di un personaggio
3. Sgambetto: Causa danni fisici
4. Tormenta : Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi
5. Valanga: Causa danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

Altro:

6. Può usare l'abilità Salto
7. Può potenziarsi con una Ciliegia verde

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta dello Yeti a Narshe: stanza di Umaro [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO    |          |         | STATUS ATTIVO |
|-------------|----------|---------|---------------|
| •Caos       | •Morte   | •Rovina | ---           |
| •Criticità  | •Mutismo | •Stop   |               |
| •Invisibile | •Perdita | •Zombie |               |
| •Kappa      | •Pietra  |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE            |
|---------|--------|-------------------|
| •Gelo   | ---    | •Fuoco<br>•Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Sgambetto      | •Sgambetto      |        |

=====

YMIR: CORAZZA

=====

Numero Bestiario: 276      Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 4    | Attacco ---: 13  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 50000 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 120   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 25  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 400      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Megavolt: Causa lievi danni di elemento Fulmine a uno o a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Miniere di Narshe: 1° grotta nord, scenario di Terra, Wedge e Biggs [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |

- Furia                   •Perdita                   •Zombie
- Immagine               •Pietra

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE |
|----------|--------|--------|
| •Fulmine | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | •Etere   |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | •Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | •Attacco critico |        |

=====

YMIR: TESTA

=====

Numero Bestiario: 277      Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 6   | Attacco ---: 22  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1600 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 45  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 432      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Viscidume: Causa status Adagio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

•Miniere di Narshe: 1° grotta nord, scenario di Terra, Wedge e Biggs [Boss]

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |     |
|------------|---------------|---------|-----|
| •Caos      | •Immagine     | •Pietra | --- |
| •Cecità    | •Invisibile   | •Rovina |     |
| •Criticità | •Morte        | •Sonno  |     |
| •Furia     | •Mutismo      | •Veleno |     |
| •Kappa     | •Perdita      | •Zombie |     |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE     |
|-------------|--------|--------------|
| #Ago dorato | ---    | •Granpozione |
| #Antidoto   |        |              |

#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| #Viscidume      | •Viscidume      |        |

=====

YOJIMBO

=====

Numero Bestiario: 239      Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 59   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 5          |
| PV -----: 7050  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 180 |
| PM -----: 2600  | Destrezza -: 40% | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 2300 | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 2000 | Totale: 473      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

1. Occhio per occhio: Uccide un personaggio
2. Sfregio eolico: Causa danni di elemento Vento a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Torre di Kefka: prigionie e stanza dopo il Drago aureo
- Torre di Kefka: stanza del Drago osseo e successiva, e stanza della Dea
- Covo del drago: Tempio del drago e Tempio del drago - chiostro
- Covo del drago: Tempio del drago - sala del tesoro
- Tempio delle anime: scontro 91
- Arena:
  - scommettendo l'Armilla nemifuga, per vincere il Corno di drago
  - scommettendo la Sciarpa da neve, per vincere l'Armilla nemifuga
  - scommettendo lo Scudo di Genji, per vincere lo Scudo tonum
  - scommettendo la Zanmato, per vincere il Godhand

<> STATUS <>

| PROTETTO   |         | STATUS ATTIVO |
|------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Pietra | ---           |
| •Cecità    | •Rovina |               |
| •Criticità | •Sonno  |               |
| •Morte     |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE  |
|---------|--------|---------|
| ---     | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI      | RUBARE    | OTTENERE |
|------------------|-----------|----------|
| •Guanto di Genji | •Masamune | ---      |
| •Pozione         |           |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA            | FURORE |
|-----------------|--------------------|--------|
| •Attacco fisico | •Occhio per occhio | •Shock |



- Occhio per occhio      •Sfregio eolico
- Rovina
- Sfregio eolico

=====

ZAGHREM

=====

Numero Bestiario: 17      Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 9   | Attacco ---: 14  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 137  | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 170 |
| PM -----: 100  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 79  | Velocità --: 35  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 84 | Totale: 329      |                         |

Esegue sempre attacchi critici se in status Kappa

<><> ATTACCHI

Pugno: Causa danni fisici

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE

- Monte Kolts: caverne e zona oltre Vargas

MdR

- Tempio delle anime: scontro 2

<> STATUS <>

|          |               |
|----------|---------------|
| PROTETTO | STATUS ATTIVO |
| •Veleno  | •Furia        |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

|                 |          |          |
|-----------------|----------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE   | OTTENERE |
| •Ago dorato     | •Bandana | •Pozione |
| •Antidoto       |          |          |
| •Ciliegia verde |          |          |
| •Collirio       |          |          |

<> ABILITÀ <>

|                 |                 |          |
|-----------------|-----------------|----------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE   |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | •Sassata |
| •Pugno          | •Pugno          |          |

=====

ZARWAN

=====

Numero Bestiario: 263      Genere: nessuno

|                 |                 |                         |
|-----------------|-----------------|-------------------------|
| Livello -: 72   | Attacco ---: 33 | Magia -----: 8          |
| PV -----: 24000 | Difesa ----: 80 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 300   | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0%  |

Exp -----: 5000  
Guil ----: 5200

Velocità --: 54  
Totale: 425

% Attacco -----: 100%

Immune al Meteostrike  
0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. Reflex???:

Causa ai personaggi protetti da Reflex gli status Adagio, Cecità e Mutismo

2. Tocco parassita:

Assorbe HP

Magie:

|              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| 3. Antimaga  | 6. Fuocoga   | 9. Puntura  |
| 4. Antimagia | 7. Osmosi    | 10. Reflex  |
| 5. Buferaga  | 8. Parassita | 11. Tuonaga |

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Labirinto della terra e Labirinto dell'incandescenza
- Tempio delle anime: scontro 3b e 65b

<> STATUS <>

| PROTETTO   |         |         | STATUS ATTIVO |
|------------|---------|---------|---------------|
| •Caos      | •Kappa  | •Stop   | ---           |
| •Criticità | •Pietra | •Veleno |               |
| •Furia     | •Rovina | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE   |
|---------|--------|----------|
| ---     | ---    | •Acqua   |
|         |        | •Fulmine |
|         |        | •Sacro   |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE        | OTTENERE |
|-----------------|---------------|----------|
| #Ago dorato     | •Extrapozione | ---      |
| #Antidoto       |               |          |
| #Ciliegia verde |               |          |
| #Collirio       |               |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| •Buferaga       | •Antimaga       |        |
| •Fuocoga        |                 |        |
| •Tuonaga        |                 |        |

=====

ZEVEAK

=====

Numero Bestiario: 165

Genere: Umano

Livello -: 47

Attacco ---: 13

Magia -----: 10

PV -----: 2077

Difesa ----: 80

Difesa magica ----: 150

PM -----: 500                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 1620                    Velocità --: 30                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 674                    Totale: 383

Immune al Meteostrike

0 PM=Morte

<><> ATTACCHI

1. El Niño:

Causa danni di elemento Acqua a tutti i personaggi

2. Ombrello pazzo:

Causa status Caos

3. Pioggia acida:

Causa moderati danni fisici e status Perdita a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

•Grotta della fenice: piano superiore

•Tempio delle anime: scontro 67

<> STATUS <>

| PROTETTO |         | STATUS ATTIVO |
|----------|---------|---------------|
| •Adagio  | •Pietra | •Levitazione  |
| •Kappa   | •Stop   |               |
| •Mutismo |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| •Fuoco  | ---    | •Gelo  |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE          | OTTENERE        |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| •Ago dorato     | •Coda di fenice | •Coda di fenice |
| •Antidoto       |                 |                 |
| •Ciliegia verde |                 |                 |
| •Collirio       |                 |                 |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA             | PITTURA               | FURORE                |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| •Attacco fisico       | •Ombrello pazzo       | •Pioggia di scintille |
| •El Niño              | •Pioggia di scintille |                       |
| •Ombrello pazzo       |                       |                       |
| •Pioggia di scintille |                       |                       |

=====

ZOKKA

=====

Numero Bestiario: 123            Genere: nessuno

Livello -: 26                    Attacco ---: 5                    Magia -----: 5  
PV -----: 305                    Difesa ----: 150                    Difesa magica ----: 80  
PM -----: 35                    Destrezza -: 0%                    Destrezza magica -: 0%  
Exp -----: 267                    Velocità --: 10                    % Attacco -----: 100%  
Guil ----: 400                    Totale: 350

<><> ATTACCHI

1. Rete: Causa status Stop a un personaggio
2. Roccia: Causa status Pietra

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Casa fatiscante a Tzen

<> STATUS <>

---

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Cecità    | •Mutismo | •Egida        |
| •Criticità | •Pietra  |               |
| •Kappa     | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Acqua |

<> OGGETTI <>

---

|                 |              |                  |
|-----------------|--------------|------------------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE         |
| •Ago dorato     | •Granpozione | •Pietra TeleMoto |
| •Antidoto       |              |                  |
| •Ciliegia verde |              |                  |
| •Collirio       |              |                  |

<> ABILITÀ <>

---

|                 |         |        |
|-----------------|---------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA | FURORE |
| •Attacco fisico | •Roccia | •Rete  |
| •Rete           | •Rete   |        |
| •Roccia         |         |        |

=====

ZOMBISAURO

=====

Numero Bestiario: 268      Genere: Non-morto

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 60   | Attacco ---: 25  | Magia -----: 3          |
| PV -----: 25000 | Difesa ----: 150 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 600   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 5000 | Velocità --: 47  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 3700 | Totale: 475      |                         |

Immune al Meteostrike

<><> ATTACCHI

1. Fiammata: Causa danni di elemento Fuoco a uno o a tutti i personaggi
2. Osso: Causa danni fisici
3. Polvere di zombie: Causa status Zombie ad un personaggio morto
4. Sguardo pauroso: Causa status Pietra ad un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR

- Covo del drago: Tempio del drago e Tempio del drago - sala del tesoro
- Tempio delle anime: scontro 113b

| <> STATUS <> |                    |
|--------------|--------------------|
| PROTETTO     | STATUS ATTIVO      |
| •Adagio      | •Invisibile •Sonno |
| •Caos        | •Morte •Stop       |
| •Cecità      | •Mutismo •Veleno   |
| •Criticità   | •Perdita •Zombie   |
| •Furia       | •Pietra            |
| •Immagine    | •Rovina            |

| <> ELEMENTI <> |        |        |
|----------------|--------|--------|
| ASSORBE        | IMMUNE | DEBOLE |
| •Veleno        | ---    | •Acqua |
|                |        | •Fuoco |
|                |        | •Gelo  |
|                |        | •Sacro |

| <> OGGETTI <>   |              |          |
|-----------------|--------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE       | OTTENERE |
| #Ago dorato     | •Acqua santa | ---      |
| #Antidoto       | •Grandetere  |          |
| #Ciliegia verde |              |          |
| #Collirio       |              |          |

| <> ABILITÀ <>   |                 |        |
|-----------------|-----------------|--------|
| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
| •Attacco fisico | •Attacco fisico | ---    |
| •Osso           | •Osso           |        |

=====

/ ----- \  
- ELENCO BESTIARIO - [08EB]  
\  
/ ----- /

L'elenco completo del Bestiario, accessibile dal Menù Opzioni, è il seguente:

- |                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| 1. Guardia           | 193. Rattivello        |
| 2. Lupo argenteo     | 194. Tzakmaquel        |
| 3. Megalodot         | 195. Mangiazona        |
| 4. Ratto mannaro     | 196. Vasejata          |
| 5. Spritzer          | 197. Ventoscuro        |
| 6. Bandito           | 198. Purusa            |
| 7. Lepre erbina      | 199. Invisibile        |
| 8. Soffioscuro       | 200. Kamui             |
| 9. Manta del deserto | 201. Bestia palla      |
| 10. Alacran          | 202. Salma ciondolante |
| 11. Foper            | 203. Amdusias          |
| 12. Honet            | 204. Baalzephon        |
| 13. Urok             | 205. Samurai           |
| 14. Belmodar         | 206. Al Jabr           |
| 15. Goblin           | 207. Belva nascente    |
| 16. Mu               | 208. Drago mannaro     |
| 17. Zaghrem          | 209. Schmidt           |
| 18. Trillium         | 210. Plutoblindato     |
| 19. Gorgias          | 211. Fantina seducente |
| 20. Cirpius          | 212. Pandora           |
| 21. Lopro minore     | 213. Parassita         |
| 22. Nautiloid        | 214. Coco              |

|                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| 23. Esochela          | 215. I.O.               |
| 24. Blindato pesante  | 216. Arma corazzata     |
| 25. Comandante        | 217. Lunatys            |
| 26. Segugio di Vector | 218. Rettile di Figaro  |
| 27. Cartagra          | 219. Satana             |
| 28. Acropho           | 220. Enuo               |
| 29. Orso dorato       | 221. Botte magica       |
| 30. Valeor            | 222. Magia liv.10       |
| 31. Ratto selvatico   | 223. Magia liv.20       |
| 32. Gatto randagio    | 224. Magia liv.30       |
| 33. Aepyornis         | 225. Magia liv.40       |
| 34. Pungigliona       | 226. Magia liv.50       |
| 35. Coniglihydrofobo  | 227. Magia liv.60       |
| 36. Capitano          | 228. Magia liv.70       |
| 37. Soldato imperiale | 229. Magia liv.80       |
| 38. Templare          | 230. Magia liv.90       |
| 39. Satellite         | 231. Stregone           |
| 40. Fantasma          | 232. Mahadeva           |
| 41. Poplium           | 233. Sorath             |
| 42. Cloud             | 234. Gallomedusa        |
| 43. Sussurro d'angelo | 235. Creatura           |
| 44. Ultraecho         | 236. Ippocampo di terra |
| 45. Bomba             | 237. Aspidochelon       |
| 46. Morto vivente     | 238. Siegfried [2°]     |
| 47. Apparizione       | 239. Yojimbo            |
| 48. Siegfried [1°]    | 240. Forza oscura       |
| 49. Pesce opinicus    | 241. Muud Suud          |
| 50. Conger conger     | 242. Drago demoniaco    |
| 51. Aspiran           | 243. Orbe               |
| 52. Actinian          | 244. Virginia           |
| 53. Fidor             | 245. Lythos di Vector   |
| 54. Caporale          | 246. Drago ancestrale   |
| 55. Cane da caccia    | 247. Lombrico           |
| 56. Drago fossile     | 248. Gamma              |
| 57. Vulture           | 249. Gran Molboro       |
| 58. Pugno di ferro    | 250. Outsider           |
| 59. Artigli iracondi  | 251. Cavalier Demonio   |
| 60. Vespa montana     | 252. Kombattente        |
| 61. Paraladia         | 253. Gran Behemoth      |
| 62. Mietitore         | 254. Chimera di Vector  |
| 63. Giga montanaro    | 255. Protesix           |
| 64. Lestofante        | 256. Ciarpame           |
| 65. Danzatore velato  | 257. Innocent           |
| 66. Ratto ligneo      | 258. Dedalus            |
| 67. Goetia            | 259. Alyman             |
| 68. Gallodrago        | 260. Macchina letale    |
| 69. Joker             | 261. Killer metallico   |
| 70. Don               | 262. Prometeo           |
| 71. Viverna           | 263. Zarwan             |
| 72. Wyrn campestre    | 264. Vilia              |
| 73. Granad            | 265. Gran dragone       |
| 74. Insetto           | 266. Abadon             |
| 75. Cavalier Cipolla  | 267. Aegis drago        |
| 76. Sergente          | 268. Zombisauro         |
| 77. Belzecu           | 269. Necrofantino       |
| 78. Protoblindato     | 270. Drago corazzato    |
| 79. Domatore          | 271. Maxichimera        |
| 80. Budino            | 272. Esadrigo           |
| 81. Generale          | 273. Drago magico       |
| 82. Il Distruttore    | 274. Ammakaran          |

|                            |                                |
|----------------------------|--------------------------------|
| 83. Lenerja                | 275. Drago di cristallo        |
| 84. Stradista magnus Viola | 276. Ymir: Corazza             |
| 85. Stradista magnus Rosso | 277. Ymir: Testa               |
| 86. Inseguitore            | 278. Capoguardia               |
| 87. Fuoricasta             | 279. Blindato Magitek          |
| 88. Il Provocatore         | 280. Vargas                    |
| 89. Drago zombie           | 281. Ipooh                     |
| 90. Antares                | 282. Ultros [1°]               |
| 91. Cadavere               | 283. Cicloblindato             |
| 92. Elite imperiale        | 284. Treno fantasma            |
| 93. Megablindato           | 285. Rhizopas                  |
| 94. Briareus               | 286. Cavaliere dell'abisso     |
| 95. Divoratore             | 287. Kefka [1°]                |
| 96. Chimera                | 288. Dadaluma                  |
| 97. Bell'addormentato      | 289. Ultros [2°]               |
| 98. Pallone                | 290. Ifrit                     |
| 99. Bonnacon               | 291. Shiva                     |
| 100. Grillo campestre      | 292. Numero 024                |
| 101. Adamankary            | 293. Numero 128: Corpo         |
| 102. Mandragora            | 294. Numero 128: Lama destra   |
| 103. Venobennu             | 295. Numero 128: Lama sinistra |
| 104. Blindato aereo        | 296. Gru Sinistra              |
| 105. Sputafuoco            | 297. Gru destra                |
| 106. Testa di bonzo        | 298. Mangiafiamme              |
| 107. Errabondo             | 299. Ultros [3°]               |
| 108. Apocrypha             | 300. Tyfon [1°]                |
| 109. Drago                 | 301. Ultros [4°]               |
| 110. Drago di platino      | 302. Contraerea: Corpo         |
| 111. Behemoth              | 303. Contraerea: Cannone laser |
| 112. Ninja                 | 304. Contraerea: Vano missili  |
| 113. Naude                 | 305. Contraerea: Bit           |
| 114. Fefnil                | 306. Gigantos                  |
| 115. Mantide killer        | 307. Ultima                    |
| 116. Orso sbircione        | 308. Nelapa                    |
| 117. Mulfus                | 309. Humbaba                   |
| 118. Rana toro             | 310. Tentacolo A               |
| 119. Manta terrena         | 311. Tentacolo B               |
| 120. Lupo solitario        | 312. Tentacolo C               |
| 121. Drago nero            | 313. Tentacolo D               |
| 122. Rukh                  | 314. Sbalordo: Corazza         |
| 123. Zokka                 | 315. Sbalordo: Testa           |
| 124. Nottambulo            | 316. Dullahan                  |
| 125. Scorpion              | 317. Re Behemoth Nero          |
| 126. Scarabeo delta        | 318. Re Behemoth Marrone       |
| 127. Vampirosa             | 319. Chadarnook: Demone/Donna  |
| 128. Rettile               | 320. Valigarmanda              |
| 129. Devoahan              | 321. Più Tomberry              |
| 130. Ippocampo delle dune  | 321. Yeti                      |
| 131. Cancro                | 323. Curlax                    |
| 132. Oceano                | 324. Laragorn                  |
| 133. Lepre del deserto     | 325. Moebius                   |
| 134. Bingo                 | 326. Condannato                |
| 135. Cruller               | 327. Anima dannata             |
| 136. Sicario               | 328. Mastro Tomberry           |
| 137. Cacciatore di teste   | 329. Anima di samurai          |
| 138. Dante                 | 330. Cavalier Occulto          |
| 139. Babau                 | 331. Mortifero                 |
| 140. Marchosias            | 332. Hidon                     |
| 141. Sguardo profondo      | 333. Erebus A                  |
| 142. Mousse                | 334. Erebus B                  |

|                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 143. Borghese                 | 335. Erebus C                |
| 144. Molboro                  | 336. Erebus D                |
| 145. Demone dell'ombra        | 337. Drago rosso [1°]        |
| 146. Exoray                   | 338. Drago blu [1°]          |
| 147. Rimorto                  | 339. Drago aureo [1°]        |
| 148. Orso montano             | 340. Drago dei ghiacci [1°]  |
| 149. Demone di levante        | 341. Drago tempestoso [1°]   |
| 150. Luridan                  | 342. Drago terrestre [1°]    |
| 151. Boia                     | 343. Drago osseo [1°]        |
| 152. Glasya Labolas           | 344. Drago sacro [1°]        |
| 153. Gorgimera                | 345. Gigakyactus             |
| 154. Falci gemelle            | 346. Leviatano               |
| 155. Custode degli inferi     | 347. Gilgamesh               |
| 156. Missi                    | 348. Inferno: Corpo          |
| 157. Rafflesia                | 349. Inferno: Rahu           |
| 158. Natura morta             | 350. Inferno: Ketu           |
| 159. Gatto Coeurl             | 351. Ultima X                |
| 160. Crusher                  | 352. Guardiano               |
| 161. Ballerino armato         | 353. Diavoletto              |
| 162. Caladrius                | 354. Dea                     |
| 163. Uroboro                  | 355. Demonio                 |
| 164. Faccia                   | 356. Finale 1: Braccio corto |
| 165. Zeveak                   | 357. Finale 1: Braccio lungo |
| 166. Fiormarino               | 358. Finale 1: Viso          |
| 167. Galypdes                 | 359. Finale 2: Tigre         |
| 168. Necromante               | 360. Finale 2: Macchina      |
| 169. Clymenus                 | 361. Finale 2: Magia         |
| 170. Drago del caos           | 362. Finale 2: Forza         |
| 171. Brachiosaurus            | 363. Finale 3: Madama        |
| 172. Tyrannosaurus            | 364. Finale 3: Pacifico      |
| 173. Balla di fieno           | 365. Kefka [2°]              |
| 174. Rana palla               | 366. Pestocchio              |
| 175. Larva                    | 367. Budino nobile           |
| 176. Kyactus                  | 368. Gasteropodos: Corazza   |
| 177. Bruco                    | 369. Gasteropodos: Testa     |
| 178. Sprinter                 | 370. Mangiaterra             |
| 179. Basilisco                | 371. Gargantua               |
| 180. Licaone                  | 372. Molboro Beta            |
| 181. Gran Mantide             | 373. Verme oscuro            |
| 182. Uomo della prova         | 374. Behemoth nero           |
| 183. Mago                     | 375. Drago rosso [2°]        |
| 184. Lukhavi                  | 376. Drago blu [2°]          |
| 185. Stradista magnus Giallo  | 377. Drago aureo [2°]        |
| 186. Stradista magnus Marrone | 378. Drago dei ghiacci [2°]  |
| 187. Psicopatico              | 379. Drago tempestoso [2°]   |
| 188. Garm                     | 380. Drago terrestre [2°]    |
| 189. Tomberry                 | 381. Drago osseo [2°]        |
| 190. Lanciator Cipolla        | 382. Drago sacro [2°]        |
| 191. Anemone                  | 383. Drago Kaiser            |
| 192. Illuyankas               | 384. Omega Weapon            |

Stranamente le schede di Kefka [2°] e del Drago Kaiser non presentano nè i parametri, nè le altre informazioni: sono presenti solo dei punti interrogativi. Tuttavia è possibile ricavare tali informazioni analizzando le informazioni contenute nei file del gioco, e sono quelle riportate nella guida.

Esistono poi altri mostri che non sono presenti nel Bestiario ma che è possibile incontrare durante il gioco:



- "385". Cadetto
- "386". Doberman
- "387". Eukaryote
- "388". Glutturn Blù
- "389". Glutturn Giallo
- "390". Glutturn Rosa
- "391". Glutturn Verde
- "392". Guardiano B
- "393". Humbaba B
- "394". Humbaba C
- "395". Ignudo
- "396". Mercante
- "397". Requiem
- "398". Soldato
- "399". Spettro
- "400". Tyfon [2°]
- "401". Ufficiale

Oltre ai mostri che incontrerete durante il gioco, esistono alcuni di essi che compaiono solo in alcuni filmati, oppure rimasti inutilizzati, e contro cui non è possibile interagire. Questi sono:

- Drago Czar
- Esper misterioso
- Gau
- Gigante
- Humbaba
- Kefka
- Kefka (Portale sigillato)
- Senza nome 1
- Senza nome 2
- Senza nome 3
- Senza nome 4
- Senza nome 5
- Senza nome 6
- Senza nome 7
- Senza nome 8
- Senza nome 9
- Soldato imperiale
- Soldato imperiale B
- Terra (flashback)
- Terra (Humbaba)
- Valigarmanda
- Yeti

=====

DRAGO CZAR

=====

Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 83   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 60001 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 60000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI  
Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessun luogo

<> STATUS <>  
-----  
PROTETTO STATUS ATTIVO  
•Caos •Invisibile •Rovina ---  
•Criticità •Morte •Sonno  
•Furia •Mutismo •Stop  
•Kappa •Perdita •Veleno  
•Immagine •Pietra •Zombie

<> ELEMENTI <>  
-----  
ASSORBE IMMUNE DEBOLE  
--- --- ---

<> OGGETTI <>  
-----  
METAMORFOSI RUBARE OTTENERE  
#Ago dorato --- ---  
#Antidoto  
#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>  
-----  
CONTROLLA PITTURA FURORE  
#Attacco fisico #Attacco fisico ---  
#Attacco critico #Attacco critico

=====  
ESPER MISTERIOSO  
=====

Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 19   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 12000 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 155 |
| PM -----: 600   | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0   | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI  
Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
MiE: Miniere di Narshe (scenario di Terra, Wedge e Biggs)

Questi sono i dati di Valigarmanda quando interagisce con Terra all'inizio del gioco

<> STATUS <>  
-----

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====

GAU

=====

Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1001 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0  | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"  
 Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE: Veldt  
 MdR: Veldt

Questi dati si riferiscono a Gau quando lo si reincontra al termine di una battaglia sul Veldt

<> STATUS <>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |

•Immagine •Pietra

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====

GIGANTE

=====

Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 73   | Attacco ---: 10  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 18000 | Difesa ----: 125 | Difesa magica ----: 125 |
| PM -----: 2000  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 73  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 443      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Chicco di grandine: Causa danni per il 75% dei PV del personaggio
2. Magnitudine 8: Causa gravi danni di elemento Terra a tutti i personaggi
3. Valzer di fiamme: Causa danni di elemento Fuoco a un personaggio

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

|            |               |         |
|------------|---------------|---------|
| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
| •Caos      | •Invisibile   | •Rovina |
| •Criticità | •Morte        | •Sonno  |
| •Furia     | •Mutismo      | •Stop   |
| •Kappa     | •Perdita      | •Veleno |
| •Immagine  | •Pietra       | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | •Vento |

<> OGGETTI <>

|             |        |          |
|-------------|--------|----------|
| METAMORFOSI | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato | ---    | #Bandana |
| #Antidoto   |        |          |

#Ciliegia verde  
#Collirio

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====

HUMBABA

=====

Genere: nessuno

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 31   | Attacco ---: 15  | Magia -----: 6          |
| PV -----: 26000 | Difesa ----: 105 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 10000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 406      |                         |

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. 1000 aghi: Attacco che causa 1000 PV di danno a un personaggio
2. Fiato di Humbaba: Rimuove due personaggi dalla battaglia
3. Plesso solare: Causa danni fisici

Magie:

4. Tuona
5. Tuonaga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessun luogo

<> STATUS <>

---

|            |          |               |
|------------|----------|---------------|
| PROTETTO   |          | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Morte   | •Stop         |
| •Caos      | •Mutismo | •Veleno       |
| •Criticità | •Pietra  | •Zombie       |
| •Furia     | •Rovina  |               |
| •Kappa     | •Sonno   |               |

<> ELEMENTI <>

---

|          |        |         |
|----------|--------|---------|
| ASSORBE  | IMMUNE | DEBOLE  |
| •Fulmine | ---    | •Veleno |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
KEFKA  
=====

Genere: Umano

|                 |                  |                         |
|-----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 83   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 63001 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 60000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0    | Velocità --: 65  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0    | Totale: 445      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Invisibile   | •Rovina |
| •Criticità | •Morte        | •Sonno  |
| •Furia     | •Mutismo      | •Stop   |
| •Kappa     | •Perdita      | •Veleno |
| •Immagine  | •Pietra       | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
KEFKA (Portale sigillato)  
=====

Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 1   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1    | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |

Guil ----: 0

Totale: 408

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

- 1. Cacofonia: Dimezza il livello di un personaggio

Magie:

- 2. Adagio
- 3. Fuoca
- 4. Puntura
- 5. Veleno

Altro:

- 7. Può curarsi con una Granpozione oppure con una Pozione

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE: Grotta per il portale sigillato

Questi dati si riferiscono a Kefka durante lo scontro prima della rottura del sigillo

<> STATUS

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====

SOLDATO IMPERIALE

=====

Genere: Umano

Livello -: 2

Attacco ---: 1

Magia -----: 1

|              |                 |                        |
|--------------|-----------------|------------------------|
| PV -----: 1  | Difesa ----: 1  | Difesa magica ----: 1  |
| PM -----: 50 | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 0 | Velocità --: 1  | % Attacco -----: 1%    |
| Guil ----: 0 | Totale: 6       |                        |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE: Narshe, durante il flashback di Terra: è il soldato sconfitto con il Fascio infuocato

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Caos      | •Invisibile   | •Rovina |
| •Criticità | •Morte        | •Sonno  |
| •Furia     | •Mutismo      | •Stop   |
| •Kappa     | •Perdita      | •Veleno |
| •Immagine  | •Pietra       | •Zombie |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====

SOLDATO IMPERIALE B

=====

Genere: Umano

|              |                 |                        |
|--------------|-----------------|------------------------|
| Livello -: 2 | Attacco ---: 1  | Magia -----: 1         |
| PV -----: 1  | Difesa ----: 1  | Difesa magica ----: 1  |
| PM -----: 50 | Destrezza -: 0% | Destrezza magica -: 0% |
| Exp -----: 0 | Velocità --: 1  | % Attacco -----: 1%    |
| Guil ----: 0 | Totale: 6       |                        |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI



Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE: Narshe, durante il flashback di Terra: sono i soldati che Terra elimina per ordine di Kefka

<> STATUS

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Stop   |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Veleno |               |
| •Immagine  | •Pietra     | •Zombie |               |

<> ELEMENTI

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ

| CONTROLLA       | PITTURA         | FURORE |
|-----------------|-----------------|--------|
| #Attacco fisico | #Attacco fisico | #Fuoco |
| #Contrattacco   | #Contrattacco   |        |

=====

TERRA (flashback)

=====

Genere: Umano

|              |                  |                         |
|--------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 5 | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 35 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 105 |
| PM -----: 0  | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0 | Velocità---: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0 | Totale: 358      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Magie:

1. Bio
2. Fuocoga
3. Parassita
4. Tuono
5. Veleno

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE: Narshe, durante il flashback di Terra: questi dati si riferiscono proprio a Terra nel filmato in cui combatte per volere di Kefka

<> STATUS

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Caos      | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Stop   |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Veleno |               |
| •Immagine  | •Pietra     | •Zombie |               |

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |                    |          |
|-----------------|--------------------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE             | OTTENERE |
| #Ago dorato     | #Ciondolo stellare | #Panacea |
| #Antidoto       | #Coda di fenice    |          |
| #Ciliegia verde |                    |          |
| #Collirio       |                    |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====

TERRA (Humbaba)

=====

Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 1   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 5001 | Difesa ----: 100 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0  | Totale: 403      |                         |

Immune allo Scan  
 Immune al Meteostrike  
 Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR: Mobliz

Questi dati si riferiscono proprio a Terra quando viene sconfitta da Humbaba

<> STATUS <>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Caos      | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Criticità | •Morte      | •Sonno  |               |
| •Furia     | •Mutismo    | •Stop   |               |
| •Kappa     | •Perdita    | •Veleno |               |
| •Immagine  | •Pietra     | •Zombie |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|

```

---
<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          ---            ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA            PITTURA        FURORE
#Attacco fisico     #Attacco fisico ---
#Attacco critico    #Attacco critico

```

```

=====
VALIGARMANDA
=====

```

Genere: nessuno

```

Livello -: 19          Attacco ---: 13          Magia -----: 10
PV -----: 12000     Difesa ----: 100        Difesa magica ----: 150
PM -----: 12000     Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0        Velocità --: 30         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0         Totale: 403

```

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

```

<><> ATTACCHI
Attacco fisico

```

```

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE
MiE: rupe di Narshe (prima della trasformazione di Terra)

```

Questi sono i dati di Valigarmanda quando interagisce con Terra dopo la battaglia a squadre sulla rupe di Narshe

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Adagio      •Invisibile  •Rovina      ---
•Caos        •Kappa       •Sonno
•Cecità      •Morte       •Stop
•Criticità   •Mutismo     •Veleno
•Furia       •Perdita     •Zombie
•Immagine    •Pietra

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE          IMMUNE          DEBOLE
---              ---             ---

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          ---            ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA          PITTURA          FURORE
#Attacco fisico   #Attacco fisico   ---
#Attacco critico  #Attacco critico

```

```

=====
YETI
=====

```

Genere: nessuno

```

Livello -: 14          Attacco ---: 13          Magia -----: 10
PV -----: 1000      Difesa ----: 100        Difesa magica ----: 100
PM -----: 150      Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0        Velocità --: 30         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0         Totale: 403

```

Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI

1. Sgambetto: Causa danni fisici
2. Tormenta : Causa lievi danni di elemento Gelo a tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MdR: Grotta dello Yeti a Narshe

Questi sono i dati di Umaro nel filmato in cui compare per la prima volta

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO          STATUS ATTIVO
•Caos             •Morte           •Rovina          ---
•Criticità        •Mutismo         •Stop
•Invisibile       •Perdita         •Zombie
•Kappa           •Pietra

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE          IMMUNE          DEBOLE
•Gelo            ---            •Fuoco
                •Veleno

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI     RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato     ---            ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA          PITTURA          FURORE
#Attacco fisico   #Attacco fisico   ---
#Sgambetto        #Sgambetto

```

```

=====
(Senza nome 1)
=====

```

Genere: Umano

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1001 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 150 |
| PM -----: 0    | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 405      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

<><> ATTACCHI  
Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessun luogo

<> STATUS <>

---

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

---

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

---

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

---

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
(Senza nome 2)  
=====

Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 11  | Attacco ---: 25  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1001 | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 0    | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 420      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Morte di Joker: Uccide all'istante tutti i personaggi

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
|------------|-------------|---------|---------------|
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
(Senza nome 3)  
=====

Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 1   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1    | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
(Senza nome 4)  
=====

Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 1   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1    | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|

```

---
<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          ---            ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA            PITTURA            FURORE
#Attacco fisico      #Attacco fisico    ---
#Attacco critico     #Attacco critico

```

```

=====
(Senza nome 5)
=====

```

Genere: nessuno

```

Livello -: 2          Attacco ---: 1          Magia -----: 1
PV -----: 50001     Difesa ----: 102        Difesa magica ----: 153
PM -----: 10000     Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0        Velocità --: 30         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0         Totale: 387

```

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Magie:

1. Fuoca
2. Fuoco
3. Fuocoga

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

MiE: Thamasa

È l'Esper che combatte contro Kefka e che viene trasformato in Magilite

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO              STATUS ATTIVO
---                  ---

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE              IMMUNE              DEBOLE
---                  ---                  ---

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI          RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato          ---            ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----

```



|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
(Senza nome 6)  
=====

Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 1   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1    | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil -----: 0  | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI  
Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessun luogo

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |
|------------|---------------|---------|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |
| •Immagine  | •Pietra       |         |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
(Senza nome 7)  
=====

Genere: nessuno

```

Livello -: 1          Attacco ---: 13          Magia -----: 10
PV -----: 1        Difesa ----: 102         Difesa magica ----: 153
PM -----: 1000     Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0       Velocità --: 30         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0        Totale: 408

```

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"  
Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI  
Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessun luogo

```

<> STATUS <>
-----
PROTETTO                                STATUS ATTIVO
•Adagio      •Invisibile  •Rovina      ---
•Caos        •Kappa       •Sonno
•Cecità      •Morte       •Stop
•Criticità   •Mutismo     •Veleno
•Furia       •Perdita     •Zombie
•Immagine    •Pietra

```

```

<> ELEMENTI <>
-----
ASSORBE          IMMUNE          DEBOLE
---              ---              ---

```

```

<> OGGETTI <>
-----
METAMORFOSI     RUBARE          OTTENERE
#Ago dorato      ---             ---
#Antidoto
#Ciliegia verde
#Collirio

```

```

<> ABILITÀ <>
-----
CONTROLLA        PITTURA        FURORE
#Attacco fisico  #Attacco fisico ---
#Attacco critico #Attacco critico

```

```

=====
(Senza nome 8)
=====

```

Genere: nessuno

```

Livello -: 1          Attacco ---: 13          Magia -----: 10
PV -----: 1        Difesa ----: 102         Difesa magica ----: 153
PM -----: 1000     Destrezza -: 0%         Destrezza magica -: 0%
Exp -----: 0       Velocità --: 30         % Attacco -----: 100%
Guil ----: 0        Totale: 408

```

Immune allo Scan  
Immune al Meteostrike  
Immune al "Controlla"

Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

| PROTETTO   | STATUS ATTIVO |         |     |
|------------|---------------|---------|-----|
| •Adagio    | •Invisibile   | •Rovina | --- |
| •Caos      | •Kappa        | •Sonno  |     |
| •Cecità    | •Morte        | •Stop   |     |
| •Criticità | •Mutismo      | •Veleno |     |
| •Furia     | •Perdita      | •Zombie |     |
| •Immagine  | •Pietra       |         |     |

<> ELEMENTI <>

| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
|---------|--------|--------|
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
|-----------------|--------|----------|
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
|------------------|------------------|--------|
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

=====  
(Senza nome 9)  
=====

Genere: nessuno

|                |                  |                         |
|----------------|------------------|-------------------------|
| Livello -: 1   | Attacco ---: 13  | Magia -----: 10         |
| PV -----: 1    | Difesa ----: 102 | Difesa magica ----: 153 |
| PM -----: 1000 | Destrezza -: 0%  | Destrezza magica -: 0%  |
| Exp -----: 0   | Velocità --: 30  | % Attacco -----: 100%   |
| Guil ----: 0   | Totale: 408      |                         |

Immune allo Scan

Immune al Meteostrike

Immune al "Controlla"

Immune alla "Pittura"

<><> ATTACCHI

Attacco fisico

<><> DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

<> STATUS <>

|            |             |         |               |
|------------|-------------|---------|---------------|
| PROTETTO   |             |         | STATUS ATTIVO |
| •Adagio    | •Invisibile | •Rovina | ---           |
| •Caos      | •Kappa      | •Sonno  |               |
| •Cecità    | •Morte      | •Stop   |               |
| •Criticità | •Mutismo    | •Veleno |               |
| •Furia     | •Perdita    | •Zombie |               |
| •Immagine  | •Pietra     |         |               |

<> ELEMENTI <>

|         |        |        |
|---------|--------|--------|
| ASSORBE | IMMUNE | DEBOLE |
| ---     | ---    | ---    |

<> OGGETTI <>

|                 |        |          |
|-----------------|--------|----------|
| METAMORFOSI     | RUBARE | OTTENERE |
| #Ago dorato     | ---    | ---      |
| #Antidoto       |        |          |
| #Ciliegia verde |        |          |
| #Collirio       |        |          |

<> ABILITÀ <>

|                  |                  |        |
|------------------|------------------|--------|
| CONTROLLA        | PITTURA          | FURORE |
| #Attacco fisico  | #Attacco fisico  | ---    |
| #Attacco critico | #Attacco critico |        |

/ ----- \  
- MOSTRI MANCABILI -  
\ ----- /

[@8MM]

Durante il gioco è possibile mancare alcuni determinati mostri, e di conseguenza non si riesce a completare il Bestiario. I mostri che possono essere totalmente mancati sono:

|                     |                                                    |
|---------------------|----------------------------------------------------|
| 11. Foper           | MiE Grotte di Figaro sud: prima visita             |
| 12. Honet           | MiE Grotte di Figaro sud: prima visita             |
| 13. Urok            | MiE Grotte di Figaro sud: prima visita             |
| 47. Apparizione     | MiE Treno fantasma: mostro nel baule               |
| 53. Fidor           | MiE Rupe di Narshe: con Banon, soldato marrone     |
| 55. Cane da caccia  | MiE Rupe di Narshe: con Banon, soldato verde       |
| 66. Ratto ligneo    | MiE Teatro dell'opera: sulle impalcature           |
| 67. Goetia          | MiE Teatro dell'opera: sulle impalcature           |
| 76. Sergente        | MiE Posto di controllo; Fabbrica Magitek; Vector   |
| 77. Belzecu         | MiE Vector: prima visita; Fabbrica Magitek         |
| 80. Budino          | MiE Fabbrica Magitek: stanza degli Esper           |
| 88. Il Provocatore  | MiE Grotta al portale sigillato: ingresso e 1° p.s |
| 90. Antares         | MiE Grotta al portale sigillato: ingresso e 2° p.s |
| 91. Cadavere        | MiE Grotta al portale sigillato: ingresso e 1° p.s |
| 92. Elite imperiale | MiE Palazzo imperiale Vector: durante il banchetto |
| 109. Drago          | MiE Continente fluttuante                          |
| 123. Zokka          | MdR Casa fatiscante a Tzen                         |
| 124. Nottambulo     | MdR Casa fatiscante a Tzen                         |
| 125. Scorpion       | MdR Casa fatiscante a Tzen                         |
| 206. Al Jabr        | MdR Il sogno di Cyan: Treno fantasma e Doma        |
| "385". Cadetto      | MiE Figaro sud: città, scenario di Locke           |
| "386". Doberman     | MiE Accampamento imperiale: calciando lo scrigno   |

I seguenti mostri invece non sono totalmente mancabili ma bisogna averli nel Bestiario prima di giungere al Continente fluttuante:

|                       |                                                 |
|-----------------------|-------------------------------------------------|
| 4. Ratto mannaro      | Miniere di Narshe: 1°, 2° nord e grotte ovest   |
| 6. Bandito            | Miniere di Narshe: 1°, 2° nord e 1° ovest       |
| 7. Lepre erbina       | Zona 1 Continente occidentale; is. triangolare  |
| 8. Soffioscuro        | Zona 1 Continente occidentale; is. triangolare  |
| 9. Manta del deserto  | deserto Zona 1 e Zona 3 Continente occidentale  |
| 10. Alacran           | deserto Zona 1 e Zona 3 Continente occidentale  |
| 14. Belmodar          | pianura e foresta Zona 4 Continente occidentale |
| 15. Goblin            | pianura e foresta Zona 4 Continente occidentale |
| 16. Mu                | pianura e foresta Zona 4 Continente occidentale |
| 19. Gorgias           | Monte Kolts                                     |
| 20. Cirpius           | Monte Kolts: zone esterne e zona di Vargas      |
| 27. Cartagra          | Grotte di Figaro sud                            |
| 28. Acropho           | Grotte di Figaro sud                            |
| 29. Orso dorato       | Grotte di Figaro sud                            |
| 30. Valeor            | Miniere di Narshe: altre grotte ovest           |
| 31. Ratto selvatico   | Miniere di Narshe: altre grotte ovest           |
| 32. Gatto randagio    | Zona 1, Zona 2 e Zona 3 Continente occidentale  |
| 33. Aepyornis         | Zona 1, Zona 2 e Zona 3 Continente occidentale  |
| 34. Pungigliona       | Zona 1, Zona 2 e Zona 3 Continente occidentale  |
| 35. Coniglihydrofobo  | Zona 1, Zona 2 e Zona 3 Continente occidentale  |
| 40. Fantasma          | Foresta dei fantasmi; Treno fantasma            |
| 41. Poplium           | Foresta dei fantasmi                            |
| 48. Siegfried [1°]    | Treno fantasma: avvicinandosi allo scrigno      |
| 50. Conger conger     | Via del serpente                                |
| 51. Aspiran           | Via del serpente                                |
| 52. Actinian          | Via del serpente                                |
| 59. Artigli iracondi  | pianura della Zona 1 del Continente occidentale |
| 60. Vespa montana     | Zona 1 e Zona 2 del Continente occidentale      |
| 68. Gallodrago        | foreste di tutto il Continente meridionale      |
| 69. Joker             | pianura della Zona 2 del Continente meridionale |
| 71. Viverna           | pianura e foresta tutto il Continente orientale |
| 72. Wyrn campestre    | pianura della Zona 1 del Continente meridionale |
| 94. Briareus          | pianura dell'isola Crescente                    |
| 95. Divoratore        | pianura e foresta dell'isola Crescente          |
| 100. Grillo campestre | Grotte degli Esper: zone esterne                |
| 102. Mandragora       | Grotte degli Esper: zone esterne                |
| 103. Venobennu        | Grotte degli Esper: zone esterne                |
| 113. Naude            | Continente fluttuante: durante la fuga          |
| "387". Eukaryote      | Miniere di Narshe: attivando l'allarme          |
| "397". Requiem        | Miniere di Narshe: attivando l'allarme          |
| "399". Spettro        | Miniere di Narshe: attivando l'allarme          |

/ ----- \  
- LIVELLI E IMMUNITÀ -  
\ ----- /

[@8LI]

Esistono alcune tecniche dei personaggi che non possono colpire i mostri, poichè questi possiedono particolari caratteristiche che li rendono immuni a tali tecniche.

Le tecniche in questione sono:

- a) le Magie blù basate sui livelli
  - Caos liv.3
  - Fusione liv.4

- Morte liv.5
- Santa liv.?

b) le abilità di Relm

- Pittura
- Controlla

c) un Jujitsu di Sabin:

- Meteostrike

d) attacchi magici:

- Scan
- Metamorfosi, l'evocazione della Ragnarok

---

MAGIE BLÙ BASATE SUI LIVELLI

---

Le Magie blù Caos liv.3, Fusione liv.4, Morte liv.5 e Sancta liv.? colpiscono solo in base al livello del personaggio o del mostro che subisce la tecnica. Le seguenti tabelle presentano i livelli che sono vulnerabili a tali magie.

| =====  |    |    |    |    | =====      |    |    |    |    |
|--------|----|----|----|----|------------|----|----|----|----|
| IMMUNI |    |    |    |    | CAOS LIV.3 |    |    |    |    |
| =====  |    |    |    |    | =====      |    |    |    |    |
| 1      | 11 | 22 | 31 | 41 | 3          | 12 | 21 | 30 | 42 |
| 2      | 13 | 23 | 34 | 43 | 6          | 15 | 24 | 33 | 45 |
| 7      | 14 | 26 | 37 | 46 | 9          | 18 | 27 | 36 | 48 |
|        | 17 | 29 | 38 | 47 |            |    |    | 39 |    |
|        | 19 |    |    | 49 |            |    |    |    |    |
| 53     | 61 | 71 | 82 | 91 | 51         | 60 | 72 | 81 | 90 |
| 58     | 62 | 73 | 84 | 94 | 54         | 63 | 75 | 84 | 93 |
| 59     | 67 | 74 | 86 | 97 | 57         | 66 | 78 | 87 | 96 |
|        |    | 77 | 89 | 98 |            | 69 |    |    | 99 |
|        |    | 79 |    |    |            |    |    |    |    |
| -----  |    |    |    |    | -----      |    |    |    |    |

| =====         |    |    |    |    | =====       |    |    |    |    |
|---------------|----|----|----|----|-------------|----|----|----|----|
| FUSIONE LIV.4 |    |    |    |    | MORTE LIV.5 |    |    |    |    |
| =====         |    |    |    |    | =====       |    |    |    |    |
| 4             | 12 | 20 | 32 | 40 | 5           | 10 | 20 | 30 | 40 |
| 8             | 16 | 24 | 36 | 44 |             | 15 | 25 | 35 | 45 |
|               |    | 28 |    | 48 |             |    |    |    |    |
| 52            | 60 | 72 | 80 | 92 | 50          | 60 | 70 | 80 | 90 |
| 56            | 64 | 76 | 84 | 96 | 55          | 65 | 75 | 85 | 95 |
|               | 68 |    | 88 |    |             |    |    |    |    |
| -----         |    |    |    |    | -----       |    |    |    |    |

---TABELLA RIASSUNTIVA---

"O" -> si  
 "- " -> no

| =====   |         |            |          |        |
|---------|---------|------------|----------|--------|
| LIVELLO | Caos L3 | Fusione L4 | Morte L5 | IMMUNE |
| =====   |         |            |          |        |

|       |        |        |        |   |
|-------|--------|--------|--------|---|
| 1     | immune | immune | immune | 0 |
| 2     | immune | immune | immune | 0 |
| 3     | 0      | -      | -      | - |
| 4     | -      | 0      | -      | - |
| 5     | -      | -      | 0      | - |
| 6     | 0      | -      | -      | - |
| 7     | immune | immune | immune | 0 |
| 8     | -      | 0      | -      | - |
| 9     | 0      | -      | -      | - |
| ----- |        |        |        |   |
| 10    | -      | -      | 0      | - |
| 11    | immune | immune | immune | 0 |
| 12    | 0      | 0      | -      | - |
| 13    | immune | immune | immune | 0 |
| 14    | immune | immune | immune | 0 |
| 15    | 0      | -      | 0      | - |
| 16    | -      | 0      | -      | - |
| 17    | immune | immune | immune | 0 |
| 18    | 0      | -      | -      | - |
| 19    | immune | immune | immune | 0 |
| ----- |        |        |        |   |
| 20    | -      | 0      | 0      | - |
| 21    | 0      | -      | -      | - |
| 22    | immune | immune | immune | 0 |
| 23    | immune | immune | immune | 0 |
| 24    | 0      | 0      | -      | - |
| 25    | -      | -      | 0      | - |
| 26    | immune | immune | immune | 0 |
| 27    | 0      | -      | -      | - |
| 28    | -      | 0      | -      | - |
| 29    | immune | immune | immune | 0 |
| ----- |        |        |        |   |
| 30    | 0      | -      | 0      | - |
| 31    | immune | immune | immune | 0 |
| 32    | -      | 0      | -      | - |
| 33    | 0      | -      | -      | - |
| 34    | immune | immune | immune | 0 |
| 35    | -      | -      | 0      | - |
| 36    | 0      | 0      | -      | - |
| 37    | immune | immune | immune | 0 |
| 38    | immune | immune | immune | 0 |
| 39    | 0      | -      | -      | - |
| ----- |        |        |        |   |
| 40    | -      | 0      | 0      | - |
| 41    | immune | immune | immune | 0 |
| 42    | 0      | -      | -      | - |
| 43    | immune | immune | immune | 0 |
| 44    | -      | 0      | -      | - |
| 45    | 0      | -      | 0      | - |
| 46    | immune | immune | immune | 0 |
| 47    | immune | immune | immune | 0 |
| 48    | 0      | 0      | -      | - |
| 49    | immune | immune | immune | 0 |
| ----- |        |        |        |   |
| 50    | -      | -      | 0      | - |
| 51    | 0      | -      | -      | - |
| 52    | -      | 0      | -      | - |
| 53    | immune | immune | immune | 0 |
| 54    | 0      | -      | -      | - |
| 55    | -      | -      | 0      | - |

|       |        |        |        |   |
|-------|--------|--------|--------|---|
| 56    | -      | 0      | -      | - |
| 57    | 0      | -      | -      | - |
| 58    | immune | immune | immune | 0 |
| 59    | immune | immune | immune | 0 |
| ----- |        |        |        |   |
| 60    | 0      | 0      | 0      | - |
| 61    | immune | immune | immune | 0 |
| 62    | immune | immune | immune | 0 |
| 63    | 0      | -      | -      | - |
| 64    | -      | 0      | -      | - |
| 65    | -      | -      | 0      | - |
| 66    | 0      | -      | -      | - |
| 67    | immune | immune | immune | 0 |
| 68    | -      | 0      | -      | - |
| 69    | 0      | -      | -      | - |
| ----- |        |        |        |   |
| 70    | -      | -      | 0      | - |
| 71    | immune | immune | immune | 0 |
| 72    | 0      | 0      | -      | - |
| 73    | immune | immune | immune | 0 |
| 74    | immune | immune | immune | 0 |
| 75    | 0      | -      | 0      | - |
| 76    | -      | 0      | -      | - |
| 77    | immune | immune | immune | 0 |
| 78    | 0      | -      | -      | - |
| 79    | immune | immune | immune | 0 |
| ----- |        |        |        |   |
| 80    | -      | 0      | 0      | - |
| 81    | 0      | -      | -      | - |
| 82    | immune | immune | immune | 0 |
| 83    | immune | immune | immune | 0 |
| 84    | 0      | 0      | -      | - |
| 85    | -      | -      | 0      | - |
| 86    | immune | immune | immune | 0 |
| 87    | 0      | -      | -      | - |
| 88    | -      | 0      | -      | - |
| 89    | immune | immune | immune | 0 |
| ----- |        |        |        |   |
| 90    | 0      | -      | 0      | - |
| 91    | immune | immune | immune | 0 |
| 92    | -      | 0      | -      | - |
| 93    | 0      | -      | -      | - |
| 94    | immune | immune | immune | 0 |
| 95    | -      | -      | 0      | - |
| 96    | 0      | 0      | -      | - |
| 97    | immune | immune | immune | 0 |
| 98    | immune | immune | immune | 0 |
| 99    | 0      | -      | -      | - |
| ----- |        |        |        |   |

\*\*\* MOSTRI VULNERABILI \*\*\*

#####  
 Caos liv.3 #

=====

|         |                   |                |
|---------|-------------------|----------------|
| Alacran | Honet             | Protesix       |
| Al Jabr | Lanciator Cipolla | Pugno di ferro |
| Alyman  | Lestofante        | Rattivello     |



|                  |                   |                        |
|------------------|-------------------|------------------------|
| Basilisco        | Lopro minore      | Ratto selvatico        |
| Bingo            | Lunatys           | Rettile di Figaro      |
| Blindato aereo   | Magia liv.10      | Rimorto                |
| Borghese         | Magia liv.20      | Sergente               |
| Bruco            | Magia liv.50      | Soldato                |
| Caladrius        | Manta del deserto | Stradista magnus Rosso |
| Capitano         | Megablindato      | Sussurro d'angelo      |
| Cartagra         | Molboro           | Trillium               |
| Cavalier Cipolla | Morto vivente     | Tzakmaqiel             |
| Cloud            | Muud Suud         | Uroboro                |
| Doberman         | Necromante        | Vasejata               |
| Drago zombie     | Oceano            | Venobennu              |
| Fuoricasta       | Pandora           | Vespa montana          |
| Gallodrago       | Paraladia         | Viverna                |
| Gatto Coeurl     | Parassita         | Vulture                |
| Gran Mantide     | Pesce opinicus    | Zaghrem                |
| Gru Destra       | Plutoblindato     |                        |

I seguenti mostri possiedono il livello divisibile per 3, tuttavia sono immuni allo status Caos, perciò la Magia blu "Caos liv.3" non ha effetto su di loro:

|                           |                         |               |
|---------------------------|-------------------------|---------------|
| Actinian                  | Gamma                   | Orbe          |
| Adamankary                | Gorgimera               | Outsider      |
| Anemone                   | I.O.                    | Più Tomberry  |
| Aspiran                   | Ifrit                   | Shiva         |
| Chimera di Vector         | Ignudo                  | Sicario       |
| Coco                      | Illuyankas              | Tentacolo B   |
| Contraerea: Cannone laser | Inferno: Rahu           | Tomberry      |
| Crusher                   | Ippocampo delle dune    | Tyrannosaurus |
| Danzatore velato          | Kefka [1°]              | Vargas        |
| Divoratore                | Kyactus                 | Vilia         |
| Drago demoniaco           | Magia liv.30            | Yeti          |
| Drago magico              | Naude                   | Ymir: Testa   |
| Elite imperiale           | Ninja                   | Zombisauro    |
| Falci gemelle             | Numero 024              |               |
| Finale 2: Magia           | Numero 128: Lama destra |               |

#####  
Fusione liv.4 #

|                     |                   |                         |
|---------------------|-------------------|-------------------------|
| Actinian            | Drago fossile     | Morto vivente           |
| Adamankary          | Drago magico      | Mousse                  |
| Antares             | Falci gemelle     | Naude                   |
| Aspiran             | Fantina seducente | Necrofantino            |
| Behemoth            | Finale 2: Magia   | Necromante              |
| Belmodar            | Garm              | Numero 024              |
| Belva nascente      | Gatto Coeurl      | Prometeo                |
| Bestia palla        | Giga montanaro    | Psicopatico             |
| Blindato aereo      | Goblin            | Rana palla              |
| Blindato Magitek    | Goetia            | Ratto ligneo            |
| Bomba               | Gorgimera         | Ratto mannaro           |
| Cacciatore di teste | Gran Molboro      | Ratto selvatico         |
| Cadavere            | Gru Destra        | Samurai                 |
| Caladrius           | Il Provocatore    | Schmidt                 |
| Capitano            | Innocent          | Sguardo profondo        |
| Capoguardia         | Insetto           | Soldato                 |
| Cartagra            | Invisibile        | Stradista magnus Giallo |

|                           |                  |                          |
|---------------------------|------------------|--------------------------|
| Cavalier Demonio          | Kamui            | Stradista magnus Marrone |
| Cavalier Occulto          | Killer metallico | Sussurro d'angelo        |
| Cicloblindato             | Lopro minore     | Tentacolo C              |
| Cloud                     | Lukhavi          | Uomo della prova         |
| Contraerea: Cannone laser | Macchina letale  | Uroboro                  |
| Cruller                   | Magia liv.10     | Vargas                   |
| Crusher                   | Magia liv.70     | Venobennu                |
| Dante                     | Mago             | Ymir: Corazza            |
| Dea                       | Mietitore        | Zarwan                   |
| Doberman                  | Molboro Beta     | Zombisauro               |
| Drago del caos            | Mortifero        |                          |

---

#####

Morte liv.5 #

=====

|                  |                   |                   |
|------------------|-------------------|-------------------|
| Antares          | Fantasma          | Molboro           |
| Balla di fieno   | Fantina seducente | Paraladia         |
| Bandito          | Forza oscura      | Pugno di ferro    |
| Boia             | Gatto randagio    | Rettile di Figaro |
| Borghese         | Gigantos          | Rimorto           |
| Cadavere         | Gorgias           | Schmidt           |
| Cirpius          | Guardia           | Soffioscuro       |
| Comandante       | Il Provocatore    | Spritzer          |
| Coniglirofofo    | Lepre erbina      | Sputafuoco        |
| Danzatore velato | Lestofante        | Testa di bonzo    |
| Drago ancestrale | Lunatys           | Vespa montana     |
| Drago fossile    | Lupo argenteo     | Vulture           |

I seguenti mostri possiedono il livello divisibile per 5, tuttavia sono immuni allo status Morte, perciò la Magia blù "Morte liv.5" non ha effetto su di loro:

|                          |                 |              |
|--------------------------|-----------------|--------------|
| Belva nascente           | Finale 2: Tigre | Magia liv.90 |
| Contraerea: Bit          | Gargantua       | Mercante     |
| Contraerea: Corpo        | Glasya Labolas  | Samurai      |
| Contraerea: Vano missili | Licaone         | Ultros [3°]  |
| Drago blù [1°]           | Magia liv.40    | Zombisauro   |

---

La Magia blù Sancta liv.? merita un discorso a parte perchè il livello da considerare può assumere tutti i valori tra 0 e 9, dipendendo dall'ultima cifra dei Guil posseduti dal gruppo.

I seguenti mostri sono immuni all'elemento Sacro, perciò la tecnica su di loro non può avere effetto:

Budino nobile  
 Ifrit  
 Magia liv.90  
 Mangiafiamme  
 Mousse  
 Shiva  
 Valigarmanda

#####

Sancta liv.? #

=====  
>>>> 0 (nessuno)

-----  
>>>> 1 (tutti)

-----  
>>>> 2

|                           |                       |                           |
|---------------------------|-----------------------|---------------------------|
| Actinian                  | Drago osseo [1°]      | Mulfus                    |
| Adamankary                | Drago tempestoso [1°] | Muud Suud                 |
| Alacran                   | Enuo                  | Naude                     |
| Antares                   | Errabondo             | Necrofantino              |
| Apocrypha                 | Falci gemelle         | Necromante                |
| Artigli iracondi          | Fantasma              | Nelapa                    |
| Aspidochelon              | Fantina seducente     | Nottambulo                |
| Aspiran                   | Fefnil                | Numero 024                |
| Ballerino armato          | Finale 1: Viso        | Numero 128: Lama sinistra |
| Basilisco                 | Finale 2: Magia       | Orso montano              |
| Behemoth                  | Finale 2: Tigre       | Outsider                  |
| Bell'addormentato         | Finale 3: Madama      | Pallone                   |
| Belmodar                  | Gallodrago            | Prometeo                  |
| Belva nascente            | Gallomedusa           | Protesix                  |
| Bestia palla              | Garm                  | Psicopatico               |
| Blindato aereo            | Gatto Coeurl          | Rana palla                |
| Blindato Magitek          | Gatto randagio        | Rana toro                 |
| Bomba                     | Giga montanaro        | Ratto ligneo              |
| Borghese                  | Goblin                | Ratto mannaro             |
| Briareus                  | Goetia                | Ratto selvatico           |
| Cacciatore di teste       | Gorgias               | Rettile                   |
| Cadavere                  | Gorgimera             | Rimorto                   |
| Caladrius                 | Gran Behemoth         | Rukh                      |
| Cancro                    | Gran Mantide          | Samurai                   |
| Capitano                  | Gran Molboro          | Satana                    |
| Capoguardia               | Gru Destra            | Satellite                 |
| Cartagra                  | Honet                 | Scarabeo delta            |
| Cavaliere Cipolla         | Humbaba B             | Schmidt                   |
| Cavaliere Demonio         | Ignudo                | Scorpion                  |
| Cavaliere Occulto         | Il Provocatore        | Sergente                  |
| Cavaliere dell'abisso     | Innocent              | Sguardo profondo          |
| Chimera                   | Insetto               | Soldato                   |
| Cicloblindato             | Invisibile            | Stradista magnus Giallo   |
| Cirpius                   | Kamui                 | Stradista magnus Marrone  |
| Cloud                     | Kefka [1°]            | Stradista magnus Rosso    |
| Comandante                | Killer metallico      | Stregone                  |
| Coniglirofofo             | Lepre del deserto     | Sussurro d'angelo         |
| Contraerea: Cannone laser | Licaone               | Tentacolo C               |
| Cruller                   | Lopro minore          | Tentacolo D               |
| Crusher                   | Lukhavi               | Treno fantasma            |
| Dadaluma                  | Lupo solitario        | Tyfon [1°]                |
| Dante                     | Luridan               | Ultros [4°]               |
| Dea                       | Macchina letale       | Uomo della prova          |
| Demone di levante         | Magia liv.10          | Uroboro                   |
| Devoahan                  | Magia liv.30          | Vampirosa                 |
| Doberman                  | Magia liv.60          | Vargas                    |
| Drago ancestrale          | Magia liv.70          | Vasejata                  |
| Drago aureo [1°]          | Mago                  | Venobennu                 |
| Drago dei ghiacci [1°]    | Mahadeva              | Viverna                   |
| Drago del caos            | Manta del deserto     | Ymir: Corazza             |
| Drago demoniaco           | Mantide killer        | Ymir: Testa               |

|                  |               |            |
|------------------|---------------|------------|
| Drago di platino | Mietitore     | Zarwan     |
| Drago fossile    | Molboro       | Zokka      |
| Drago magico     | Molboro Beta  | Zombisauro |
| Drago mannaro    | Mortifero     |            |
| Drago nero       | Morto vivente |            |

-----  
>>>> 3

|                           |                         |                        |
|---------------------------|-------------------------|------------------------|
| Actinian                  | Gorgimera               | Parassita              |
| Adamankary                | Gran Mantide            | Pesce opinicus         |
| Al Jabr                   | Gru Destra              | Più Tomberry           |
| Alacran                   | Honet                   | Plutoblindato          |
| Alyman                    | I.O.                    | Protesix               |
| Anemone                   | Ignudo                  | Pugno di ferro         |
| Aspiran                   | Illuyankas              | Rattivello             |
| Basilisco                 | Inferno: Rahu           | Ratto selvatico        |
| Bingo                     | Ippocampo delle dune    | Rettile di Figaro      |
| Blindato aereo            | Kefka [1°]              | Rimorto                |
| Borghese                  | Kyactus                 | Sergente               |
| Bruco                     | Lanciator Cipolla       | Sicario                |
| Caladrius                 | Lestofante              | Soldato                |
| Capitano                  | Lopro minore            | Stradista magnus Rosso |
| Cartagra                  | Lunatys                 | Sussurro d'angelo      |
| Cavalier Cipolla          | Magia liv.10            | Tentacolo B            |
| Chimera di Vector         | Magia liv.20            | Tomberry               |
| Cloud                     | Magia liv.30            | Trillium               |
| Coco                      | Magia liv.50            | Tzakmaqiell            |
| Contraerea: Cannone laser | Manta del deserto       | Uroboro                |
| Crusher                   | Megablindato            | Vargas                 |
| Danzatore velato          | Molboro                 | Vasejata               |
| Divoratore                | Morto vivente           | Venobennu              |
| Doberman                  | Muud Suud               | Vespa montana          |
| Drago demoniaco           | Naude                   | Vilia                  |
| Drago magico              | Necromante              | Viverna                |
| Drago zombie              | Ninja                   | Vulture                |
| Elite imperiale           | Numero 024              | Yeti                   |
| Falci gemelle             | Numero 128: Lama destra | Ymir: Testa            |
| Finale 2: Magia           | Oceano                  | Zaghrem                |
| Fuoricasta                | Orbe                    | Zarwan                 |
| Gallodrago                | Outsider                | Zombisauro             |
| Gamma                     | Pandora                 |                        |
| Gatto Coeurl              | Paraladia               |                        |

-----  
>>>> 4

|                     |                   |                 |
|---------------------|-------------------|-----------------|
| Actinian            | Drago fossile     | Morto vivente   |
| Adamankary          | Drago magico      | Naude           |
| Antares             | Falci gemelle     | Necrofantino    |
| Aspiran             | Fantina seducente | Necromante      |
| Behemoth            | Finale 2: Magia   | Numero 024      |
| Belmodar            | Garm              | Prometeo        |
| Belva nascente      | Gatto Coeurl      | Psicopatico     |
| Bestia palla        | Giga montanaro    | Rana palla      |
| Blindato aereo      | Goblin            | Ratto ligneo    |
| Blindato Magitek    | Goetia            | Ratto mannaro   |
| Bomba               | Gorgimera         | Ratto selvatico |
| Cacciatore di teste | Gran Molboro      | Samurai         |
| Cadavere            | Gru Destra        | Schmidt         |

|                           |                  |                          |
|---------------------------|------------------|--------------------------|
| Caladrius                 | Il Provocatore   | Sguardo profondo         |
| Capitano                  | Innocent         | Soldato                  |
| Capoguardia               | Insetto          | Stradista magnus Giallo  |
| Cartagra                  | Invisibile       | Stradista magnus Marrone |
| Cavaliere Demonio         | Kamui            | Sussurro d'angelo        |
| Cavaliere Occulto         | Killer metallico | Tentacolo C              |
| Cicloblindato             | Lopro minore     | Uomo della prova         |
| Cloud                     | Lukhavi          | Uroboro                  |
| Contraerea: Cannone laser | Macchina letale  | Vargas                   |
| Cruller                   | Magia liv.10     | Venobennu                |
| Crusher                   | Magia liv.70     | Ymir: Corazza            |
| Dante                     | Mago             | Zarwan                   |
| Dea                       | Mietitore        | Zombisauro               |
| Doberman                  | Molboro Beta     |                          |
| Drago del caos            | Mortifero        |                          |

-----

>>>> 5

|                          |                   |                   |
|--------------------------|-------------------|-------------------|
| Antares                  | Fantasma          | Mercante          |
| Balla di fieno           | Fantina seducente | Molboro           |
| Bandito                  | Finale 2: Tigre   | Paraladia         |
| Belva nascente           | Forza oscura      | Pugno di ferro    |
| Boia                     | Gargantua         | Rettile di Figaro |
| Borghese                 | Gatto randagio    | Rimorto           |
| Cadavere                 | Gigantos          | Samurai           |
| Cirpius                  | Glasya Labolas    | Schmidt           |
| Comandante               | Gorgias           | Soffioscuro       |
| Coniglirofofo            | Guardia           | Spritzer          |
| Contraerea: Bit          | Il Provocatore    | Sputafuoco        |
| Contraerea: Corpo        | Lepre erbina      | Testa di bonzo    |
| Contraerea: Vano missili | Lestofante        | Ultros [3°]       |
| Danzatore velato         | Licaone           | Vespa montana     |
| Drago ancestrale         | Lunatys           | Vulture           |
| Drago blu [1°]           | Lupo argenteo     | Zombisauro        |
| Drago fossile            | Magia liv.40      |                   |

-----

>>>> 6

|                           |                   |                        |
|---------------------------|-------------------|------------------------|
| Actinian                  | Finale 2: Magia   | Numero 024             |
| Adamankary                | Gallodrago        | Outsider               |
| Alacran                   | Gatto Coeurl      | Protesix               |
| Aspiran                   | Gorgimera         | Ratto selvatico        |
| Basilisco                 | Gran Mantide      | Rimorto                |
| Blindato aereo            | Gru Destra        | Sergente               |
| Borghese                  | Honet             | Soldato                |
| Caladrius                 | Ignudo            | Stradista magnus Rosso |
| Capitano                  | Kefka [1°]        | Sussurro d'angelo      |
| Cartagra                  | Lopro minore      | Uroboro                |
| Cavaliere Cipolla         | Magia liv.10      | Vargas                 |
| Cloud                     | Magia liv.30      | Vasejata               |
| Contraerea: Cannone laser | Manta del deserto | Venobennu              |
| Crusher                   | Molboro           | Viverna                |
| Doberman                  | Morto vivente     | Ymir: Testa            |
| Drago demoniaco           | Muud Suud         | Zarwan                 |
| Drago magico              | Naude             | Zombisauro             |
| Falci gemelle             | Necromante        |                        |

-----

>>>> 7

|                       |                 |                         |
|-----------------------|-----------------|-------------------------|
| Aevis drago           | Elite imperiale | Magia liv.70            |
| Artigli iracondi      | Finale 2: Tigre | Megablindato            |
| Behemoth              | Foper           | Mu                      |
| Behemoth nero         | Fuoricasta      | Numero 128: Lama destra |
| Boia                  | Galypdes        | Prometeo                |
| Brachiosaurus         | Gigakyactus     | Re Behemoth Marrone     |
| Cacciatore di teste   | Glasya Labolas  | Satellite               |
| Cadetto               | Glutturn Blù    | Sguardo profondo        |
| Cavaliere Demonio     | Glutturn Giallo | Siegfried [1°]          |
| Cavaliere dell'abisso | Glutturn Rosa   | Treno fantasma          |
| Clymenus              | Glutturn Verde  | Urok                    |
| Cruller               | Gran dragone    | Vasejata                |
| Dante                 | Gran Molboro    | Verme oscuro            |
| Divoratore            | Larva           |                         |
| Drago zombie          | Leviatano       |                         |

-----  
>>>> 8

|                           |                |                          |
|---------------------------|----------------|--------------------------|
| Adamankary                | Giga montanaro | Prometeo                 |
| Belmodar                  | Goblin         | Psicopatico              |
| Belva nascente            | Goetia         | Ratto ligneo             |
| Blindato aereo            | Gran Molboro   | Samurai                  |
| Blindato Magitek          | Gru Destra     | Schmidt                  |
| Bomba                     | Insetto        | Stradista magnus Giallo  |
| Capoguardia               | Lukhavi        | Stradista magnus Marrone |
| Cavaliere Demonio         | Magia liv.10   | Tentacolo C              |
| Cicloblindato             | Magia liv.70   | Uomo della prova         |
| Contraerea: Cannone laser | Mago           | Uroboro                  |
| Drago magico              | Mietitore      | Venobennu                |
| Fantina seducente         | Naude          | Zarwan                   |
| Finale 2: Magia           | Necromante     |                          |
| Garm                      | Numero 024     |                          |

-----  
>>>> 9

|                   |                      |                        |
|-------------------|----------------------|------------------------|
| Basilisco         | Gran Mantide         | Protesix               |
| Bingo             | Ippocampo delle dune | Rettile di Figaro      |
| Caladrius         | Kefka [1°]           | Sergente               |
| Cavaliere Cipolla | Kyactus              | Sicario                |
| Crusher           | Lunatys              | Stradista magnus Rosso |
| Drago demoniaco   | Magia liv.30         | Tomberry               |
| Drago magico      | Muud Suud            | Trillium               |
| Falci gemelle     | Ninja                | Vilia                  |
| Finale 2: Magia   | Oceano               | Viverna                |
| Gallodrago        | Outsider             | Zaghrem                |
| Gatto Coeurl      | Pesce opinicus       | Zarwan                 |
| Gorgimera         | Più Tomberry         |                        |

-----  
Considerando che tutti i mostri possono essere colpiti dal Sancta liv.? di cifra 1, il concetto di immunità totale vale solo per tutti gli altri casi, cioè quando il livello del mostro è un numero primo diverso da 1,2,3 e 5.  
-----

|                        |                         |                        |
|------------------------|-------------------------|------------------------|
| Abadon                 | Erebus A                | Maxichimera            |
| Acropho                | Erebus B                | Megalodot              |
| Aepyornis              | Erebus C                | Missi                  |
| Amdusias               | Erebus D                | Moebius                |
| Ammakkaran             | Esadrageo               | Mu                     |
| Anima dannata          | Esochela                | Natura morta           |
| Anima di samurai       | Eukaryote               | Nautiloid              |
| Apparizione            | Exoray                  | Numero 128: Corpo      |
| Arma corazzata         | Faccia                  | Omega Weapon           |
| Baalzephon             | Fidor                   | Orso dorato            |
| Babau                  | Finale 1: Braccio corto | Orso sbircione         |
| Belzecu                | Finale 1: Braccio lungo | Pestocchio             |
| Blindato pesante       | Finale 2: Forza         | Poplium                |
| Bonnacon               | Finale 2: Macchina      | Protoblindato          |
| Botte magica           | Finale 3: Pacifico      | Pungigliona            |
| Budino                 | Fiormarino              | Purusa                 |
| Cadetto                | Foper                   | Rafflesia              |
| Cane da caccia         | Gasteropodos: Corazza   | Re Behemoth Nero       |
| Caporale               | Gasteropodos: Testa     | Requiem                |
| Chadarnook: Demone     | Generale                | Rhizopas               |
| Chadarnook: Donna      | Gilgamesh               | Salma ciondolante      |
| Ciarpame               | Granad                  | Sbalordo: Corazza      |
| Condannato             | Grillo campestre        | Sbalordo: Testa        |
| Conger conger          | Gru Sinistra            | Segugio di Vector      |
| Creatura               | Guardiano               | Siegfried [1°]         |
| Curlax                 | Guardiano B             | Siegfried [2°]         |
| Custode degli inferi   | Hidon                   | Soldato imperiale      |
| Dedalus                | Humbaba                 | Sorath                 |
| Demone dell'ombra      | Humbaba C               | Spettro                |
| Demonio                | Il Distruttore          | Sprinter               |
| Diavoleto              | Inferno: Corpo          | Stradista magnus Viola |
| Domatore               | Inferno: Ketu           | Templare               |
| Don                    | Inseguitore             | Tentacolo A            |
| Drago                  | Ipooh                   | Tyfon [2°]             |
| Drago aureo [2°]       | Ippocampo di terra      | Ufficiale              |
| Drago blu [2°]         | Joker                   | Ultima                 |
| Drago corazzato        | Kefka [2°]              | Ultima X               |
| Drago dei ghiacci [2°] | Kombattente             | Ultraecho              |
| Drago di cristallo     | Laragorn                | Ultros [1°]            |
| Drago Kaiser           | Lenerja                 | Ultros [2°]            |
| Drago osseo [2°]       | Lombrico                | Urok                   |
| Drago rosso [1°]       | Lythos di Vector        | Valeor                 |
| Drago rosso [2°]       | Magia liv.80            | Ventoscuro             |
| Drago sacro [1°]       | Mandragora              | Virginia               |
| Drago sacro [2°]       | Mangiaterra             | Wymr campestre         |
| Drago tempestoso [2°]  | Mangiazona              | Yojimbo                |
| Drago terrestre [1°]   | Manta terrena           | Zeveak                 |
| Drago terrestre [2°]   | Marchosias              |                        |
| Dullahan               | Mastro Tomberry         |                        |

=== TABELLA RIASSUNTIVA ===

Legenda:

C3 -> Caos liv.3







|                         |                              |    |
|-------------------------|------------------------------|----|
| Drago dei ghiacci [2°]  | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago del caos          | 44   . 0 . 0 . 0 . . . . .   | .. |
| Drago demoniaco         | 54   # . . 0 0 . . 0 . . 0   | .. |
| Drago di cristallo      | 89   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago di platino        | 26   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Drago fossile           | 20   . 0 0 0 . 0 0 . . . . . | .. |
| Drago Kaiser            | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago magico            | 72   # 0 . 0 0 0 . 0 . 0 0   | .. |
| Drago mannaro           | 38   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Drago nero              | 26   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Drago osseo [1°]        | 62   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Drago osseo [2°]        | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago rosso [1°]        | 67   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago rosso [2°]        | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago sacro [1°]        | 71   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago sacro [2°]        | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago tempestoso [1°]   | 74   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Drago tempestoso [2°]   | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago terrestre [1°]    | 53   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago terrestre [2°]    | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Drago zombie            | 21   0 . . . 0 . . . 0 . .   | .. |
| Dullahan                | 37   . . . . . . . . . .     | SI |
| Elite imperiale         | 21   # . . . 0 . . . 0 . .   | .. |
| Enuo                    | 46   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Erebus A                | 43   . . . . . . . . . .     | SI |
| Erebus B                | 43   . . . . . . . . . .     | SI |
| Erebus C                | 43   . . . . . . . . . .     | SI |
| Erebus D                | 43   . . . . . . . . . .     | SI |
| Errabondo               | 26   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Esadrigo                | 73   . . . . . . . . . .     | SI |
| Esochela                | 11   . . . . . . . . . .     | SI |
| Eukaryote               | 11   . . . . . . . . . .     | SI |
| Exoray                  | 29   . . . . . . . . . .     | SI |
| Faccia                  | 47   . . . . . . . . . .     | SI |
| Falci gemelle           | 36   # 0 . 0 0 0 . 0 . . 0   | .. |
| Fantasma                | 10   . . 0 0 . . 0 . . . .   | .. |
| Fantina seducente       | 40   . 0 0 0 . 0 0 . . 0 .   | .. |
| Fefnil                  | 26   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Fidor                   | 13   . . . . . . . . . .     | SI |
| Finale 1: Braccio corto | 73   . . . . . . . . . .     | SI |
| Finale 1: Braccio lungo | 73   . . . . . . . . . .     | SI |
| Finale 1: Viso          | 74   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Finale 2: Forza         | 73   . . . . . . . . . .     | SI |
| Finale 2: Macchina      | 73   . . . . . . . . . .     | SI |
| Finale 2: Magia         | 72   # 0 . 0 0 0 . 0 . 0 0   | .. |
| Finale 2: Tigre         | 70   . . # 0 . . 0 . 0 . .   | .. |
| Finale 3: Madama        | 58   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Finale 3: Pacifico      | 71   . . . . . . . . . .     | SI |
| Fiormarino              | 47   . . . . . . . . . .     | SI |
| Foper                   | 7   . . . . . . . . 0 . .    | .. |
| Forza oscura            | 55   . . 0 . . . . 0 . . . . | .. |
| Fuoricasta              | 21   0 . . . 0 . . . 0 . .   | .. |
| Gallodrago              | 18   0 . . 0 0 . . 0 . . 0   | .. |
| Gallomedusa             | 38   . . . 0 . . . . . . .   | .. |
| Galypdes                | 49   . . . . . . . . 0 . .   | .. |
| Gamma                   | 57   # . . . 0 . . . . . .   | .. |
| Gargantua               | 85   . . # . . . 0 . . . .   | .. |
| Garm                    | 32   . 0 . 0 . 0 . . . 0 .   | .. |
| Gasteropodos: Corazza   | 97   . . . . . . . . . .     | SI |
| Gasteropodos: Testa     | 97   . . . . . . . . . .     | SI |

|                      |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Gatto Coeurl         | 36   0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | . | 0 | .. |
| Gatto randagio       | 10   . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Generale             | 19   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Giga montanaro       | 16   . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | . | .. |
| Gigakyactus          | 91   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Gigantos             | 25   . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Gilgamesh            | 97   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Glasya Labolas       | 35   . | . | # | . | . | . | 0 | . | 0 | . | . | .. |
| Glutturn Blù         | 91   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Glutturn Giallo      | 91   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Glutturn Rosa        | 91   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Glutturn Verde       | 91   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Goblin               | 8   .  | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | . | .. |
| Goetia               | 16   . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | . | .. |
| Gorgias              | 10   . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Gorgimera            | 36   # | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | . | 0 | .. |
| Gran Behemoth        | 58   . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |
| Gran dragone         | 77   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Gran Mantide         | 54   0 | . | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | 0 | .. |
| Gran Molboro         | 56   . | 0 | . | . | 0 | . | 0 | . | . | 0 | 0 | .. |
| Granad               | 17   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Grillo campestre     | 23   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Gru Destra           | 24   0 | 0 | . | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .. |
| Gru Sinistra         | 23   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Guardia              | 5   .  | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Guardiano            | 67   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Guardiano B          | 71   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Hidon                | 43   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Honet                | 6   0  | . | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | .. |
| Humbaba              | 31   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Humbaba B            | 26   . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |
| Humbaba C            | 31   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| I.O.                 | 39   # | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |
| Ifrit                | 21   # | . | . | . | . | # | . | . | . | # | . | .. |
| Ignudo               | 6   #  | . | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | .. |
| Il Distruttore       | 19   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Il Provocatore       | 20   . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | . | . | . | . | .. |
| Illuyankas           | 33   # | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |
| Inferno: Corpo       | 67   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Inferno: Ketu        | 67   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Inferno: Rahu        | 69   # | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |
| Innocent             | 52   . | 0 | . | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Inseguitore          | 19   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Insetto              | 16   . | 0 | . | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .. |
| Invisibile           | 44   . | 0 | . | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Ipooh                | 11   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Ippocampo delle dune | 27   # | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | 0 | .. |
| Ippocampo di terra   | 37   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Joker                | 17   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Kamui                | 44   . | 0 | . | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Kefka [1°]           | 18   # | . | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | 0 | .. |
| Kefka [2°]           | 71   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Killer metallico     | 52   . | 0 | . | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |
| Kombattente          | 53   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Kyactus              | 27   # | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | 0 | .. |
| Lanciator Cipolla    | 33   0 | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |
| Laragorn             | 47   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Larva                | 49   . | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |
| Lenerja              | 19   . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |
| Lepre del deserto    | 26   . | . | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |

|                           |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
|---------------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Lepre erbina              | 5  | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Lestofante                | 15 | 0 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Leviatano                 | 91 | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | . | .. |    |
| Licaone                   | 50 | . | . | # | 0 | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Lombrico                  | 59 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Lopro minore              | 12 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | . | .. |    |
| Lukhavi                   | 32 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .. |    |
| Lunatys                   | 45 | 0 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0  | .. |
| Lupo argenteo             | 5  | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Lupo solitario            | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Luridan                   | 34 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Lythos di Vector          | 59 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Macchina letale           | 52 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |    |
| Magia liv.10              | 48 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .. |    |
| Magia liv.20              | 51 | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |    |
| Magia liv.30              | 54 | # | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | 0  | .. |
| Magia liv.40              | 55 | . | . | # | . | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Magia liv.50              | 57 | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .. |    |
| Magia liv.60              | 58 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Magia liv.70              | 56 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | 0 | 0 | .. |    |
| Magia liv.80              | 53 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Magia liv.90              | 55 | . | . | # | . | . | . | # | . | . | . | .. |    |
| Mago                      | 32 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .. |    |
| Mahadeva                  | 38 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Mandragora                | 23 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Mangiafiamme              | 26 | . | . | . | # | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Mangiaterra               | 97 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Mangiazona                | 61 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Manta del deserto         | 6  | 0 | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | .. |    |
| Manta terrena             | 23 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Mantide killer            | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Marchosias                | 29 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Mastro Tomberry           | 73 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Maxichimera               | 89 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Megablindato              | 21 | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | .. |    |
| Megalodot                 | 1  | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Mercante                  | 5  | . | . | # | . | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Mietitore                 | 16 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .. |    |
| Missi                     | 37 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Moebius                   | 47 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Molboro                   | 30 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | . | . | .. |    |
| Molboro Beta              | 92 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |    |
| Mortifero                 | 68 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |    |
| Morto vivente             | 12 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | . | .. |    |
| Mousse                    | 28 | . | 0 | . | # | . | # | . | . | # | . | .. |    |
| Mu                        | 7  | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .. |    |
| Mulfus                    | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Muud Suud                 | 54 | 0 | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | 0  | .. |
| Natura morta              | 37 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Naude                     | 24 | # | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .. |    |
| Nautiloid                 | 11 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Necrofantino              | 76 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .. |    |
| Necromante                | 48 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .. |    |
| Nelapa                    | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Ninja                     | 27 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | 0  | .. |
| Nottambulo                | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |
| Numero 024                | 24 | # | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .. |    |
| Numero 128: Corpo         | 23 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | SI |    |
| Numero 128: Lama destra   | 21 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | .. |    |
| Numero 128: Lama sinistra | 22 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .. |    |



|                          |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
|--------------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Spritzer                 | 5  | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Sputafuoco               | 25 | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | .. |    |
| Stradista magnus Giallo  | 32 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .. |    |
| Stradista magnus Marrone | 32 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .. |    |
| Stradista magnus Rosso   | 18 | 0 | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | 0  | .. |
| Stradista magnus Viola   | 19 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Stregone                 | 38 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Sussurro d'angelo        | 12 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | . | .  | .. |
| Templare                 | 11 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Tentacolo A              | 31 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Tentacolo B              | 33 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Tentacolo C              | 32 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .  | .. |
| Tentacolo D              | 34 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Testa di bonzo           | 25 | . | . | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | .  | .. |
| Tomberry                 | 27 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | 0  | .. |
| Treno fantasma           | 14 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | 0 | . | .  | .. |
| Trillium                 | 9  | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | 0  | .. |
| Tyfon [1°]               | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Tyfon [2°]               | 53 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Tyrannosaurus            | 57 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Tzakmaziel               | 33 | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Ufficiale                | 13 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Ultima                   | 37 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Ultima X                 | 67 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Ultraecho                | 13 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Ultros [1°]              | 13 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Ultros [2°]              | 19 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Ultros [3°]              | 25 | . | . | # | . | . | . | 0 | . | . | . | .  | .. |
| Ultros [4°]              | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Uomo della prova         | 32 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | 0 | .  | .. |
| Uroboro                  | 48 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .  | .. |
| Urok                     | 7  | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .  | .. |
| Valeor                   | 11 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Valigarmanda             | 62 | . | . | . | # | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Vampirosa                | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Vargas                   | 12 | # | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | . | .  | .. |
| Vasejata                 | 42 | 0 | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | 0 | . | .  | .. |
| Venobennu                | 24 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | .  | .. |
| Ventoscuro               | 41 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Verme oscuro             | 91 | . | . | . | . | . | . | . | . | 0 | . | .  | .. |
| Vespa montana            | 15 | 0 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | .  | .. |
| Vilia                    | 81 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | 0  | .. |
| Virginia                 | 53 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Viverna                  | 18 | 0 | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | 0  | .. |
| Vulture                  | 15 | 0 | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | .  | .. |
| Wym campestre            | 17 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Yeti                     | 33 | # | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Ymir: Corazza            | 4  | . | 0 | . | 0 | . | 0 | . | . | . | . | .  | .. |
| Ymir: Testa              | 6  | # | . | . | 0 | 0 | . | . | 0 | . | . | .  | .. |
| Yojimbo                  | 59 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Zaghrem                  | 9  | 0 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | 0  | .. |
| Zarwan                   | 72 | 0 | 0 | . | 0 | 0 | 0 | . | 0 | . | 0 | 0  | .. |
| Zeveak                   | 47 | . | . | . | . | . | . | . | . | . | . | .  | SI |
| Zokka                    | 26 | . | . | . | 0 | . | . | . | . | . | . | .  | .. |
| Zombisauro               | 60 | # | 0 | # | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | . | . | .  | .. |

--- TABELLA DEI LIVELLI DEI MOSTRI E DEI PERSONAGGI ---

=====

Sancta liv.?

| LIV | C.3 | F.4 | M.5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | IMM. |
|-----|-----|-----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|------|
| 1   | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 2   | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | - | - | - | no   |
| 3   | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | - | - | - | no   |
| 4   | -   | 0   | -   | 0 | - | 0 | - | - | - | - | - | no   |
| 5   | -   | -   | 0   | - | - | - | 0 | - | - | - | - | no   |
| 6   | 0   | -   | -   | 0 | 0 | - | - | 0 | - | - | - | no   |
| 7   | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | 0 | - | - | no   |
| 8   | -   | 0   | -   | 0 | - | 0 | - | - | - | 0 | - | no   |
| 9   | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | - | - | 0 | no   |
| 10  | -   | -   | 0   | 0 | - | - | 0 | - | - | - | - | no   |
| 11  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 12  | 0   | 0   | -   | 0 | 0 | 0 | - | 0 | - | - | - | no   |
| 13  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 14  | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | 0 | - | - | no   |
| 15  | 0   | -   | 0   | - | 0 | - | 0 | - | - | - | - | no   |
| 16  | -   | 0   | -   | 0 | - | 0 | - | - | - | 0 | - | no   |
| 17  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 18  | 0   | -   | -   | 0 | 0 | - | - | 0 | - | - | 0 | no   |
| 19  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 20  | -   | 0   | 0   | 0 | - | 0 | 0 | - | - | - | - | no   |
| 21  | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | 0 | - | - | no   |
| 22  | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | - | - | - | no   |
| 23  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 24  | 0   | 0   | -   | 0 | 0 | 0 | - | 0 | - | 0 | - | no   |
| 25  | -   | -   | 0   | - | - | - | 0 | - | - | - | - | no   |
| 26  | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | - | - | - | no   |
| 27  | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | - | - | 0 | no   |
| 28  | -   | 0   | -   | 0 | - | 0 | - | - | 0 | - | - | no   |
| 29  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 30  | 0   | -   | 0   | 0 | 0 | - | 0 | 0 | - | - | - | no   |
| 31  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 32  | -   | 0   | -   | 0 | - | 0 | - | - | - | 0 | - | no   |
| 33  | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | - | - | - | no   |
| 34  | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | - | - | - | no   |
| 35  | -   | -   | 0   | - | - | - | 0 | - | 0 | - | - | no   |
| 36  | 0   | 0   | -   | 0 | 0 | 0 | - | 0 | - | - | 0 | no   |
| 37  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 38  | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | - | - | - | no   |
| 39  | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | - | - | - | no   |
| 40  | -   | 0   | 0   | 0 | - | 0 | 0 | - | - | 0 | - | no   |
| 41  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 42  | 0   | -   | -   | 0 | 0 | - | - | 0 | 0 | - | - | no   |
| 43  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 44  | -   | 0   | -   | 0 | - | 0 | - | - | - | - | - | no   |
| 45  | 0   | -   | 0   | - | 0 | - | 0 | - | - | - | 0 | no   |
| 46  | -   | -   | -   | 0 | - | - | - | - | - | - | - | no   |
| 47  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | - | - | - | SI   |
| 48  | 0   | 0   | -   | 0 | 0 | 0 | - | 0 | - | 0 | - | no   |
| 49  | -   | -   | -   | - | - | - | - | - | 0 | - | - | no   |
| 50  | -   | -   | 0   | 0 | - | - | 0 | - | - | - | - | no   |
| 51  | 0   | -   | -   | - | 0 | - | - | - | - | - | - | no   |

|       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 52    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | - | no |    |
| 53    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | SI |    |
| 54    | 0 | - | - | 0 | 0 | - | - | 0 | - | - | 0  | no |
| 55    | - | - | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | -  | no |
| 56    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | 0 | 0 | -  | no |
| 57    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | -  | no |
| 58    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | - | -  | no |
| 59    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| ----- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 60    | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | -  | no |
| 61    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| 62    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | - | -  | no |
| 63    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | 0 | - | 0  | no |
| 64    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | 0 | -  | no |
| 65    | - | - | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | -  | no |
| 66    | 0 | - | - | 0 | 0 | - | - | 0 | - | - | -  | no |
| 67    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| 68    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | - | -  | no |
| 69    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | -  | no |
| ----- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 70    | - | - | 0 | 0 | - | - | 0 | - | 0 | - | -  | no |
| 71    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| 72    | 0 | 0 | - | 0 | 0 | 0 | - | 0 | - | 0 | 0  | no |
| 73    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| 74    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | - | -  | no |
| 75    | 0 | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | -  | no |
| 76    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | - | -  | no |
| 77    | - | - | - | - | - | - | - | - | 0 | - | -  | no |
| 78    | 0 | - | - | 0 | 0 | - | - | 0 | - | - | -  | no |
| 79    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| ----- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 80    | - | 0 | 0 | 0 | - | 0 | 0 | - | - | 0 | -  | no |
| 81    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | 0  | no |
| 82    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | - | -  | no |
| 83    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| 84    | 0 | 0 | - | 0 | 0 | 0 | - | 0 | 0 | - | -  | no |
| 85    | - | - | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | -  | no |
| 86    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | - | -  | no |
| 87    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | -  | no |
| 88    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | 0 | -  | no |
| 89    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| ----- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |
| 90    | 0 | - | 0 | 0 | 0 | - | 0 | 0 | - | - | 0  | no |
| 91    | - | - | - | - | - | - | - | - | 0 | - | -  | no |
| 92    | - | 0 | - | 0 | - | 0 | - | - | - | - | -  | no |
| 93    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | -  | no |
| 94    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | - | -  | no |
| 95    | - | - | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | -  | no |
| 96    | 0 | 0 | - | 0 | 0 | 0 | - | 0 | - | 0 | -  | no |
| 97    | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | -  | SI |
| 98    | - | - | - | 0 | - | - | - | - | 0 | - | -  | no |
| 99    | 0 | - | - | - | 0 | - | - | - | - | - | 0  | no |

---

LE ABILITÀ DI RELM

---

Le due abilità di Relm, Pittura e Controlla, le consentono di utilizzare gli attacchi dei nemici riproducendoli o prendendone il controllo. Per quanto



riguarda la prima abilità, Pittura, gli unici mostri immuni a questa tecnica sono i nove che compongono le tre battaglie finali prima dello scontro definitivo con Kefka.

=== Mostri immuni alla Pittura:

|                         |                    |                    |
|-------------------------|--------------------|--------------------|
| Finale 1: Braccio corto | Finale 2: Tigre    | Finale 2: Forza    |
| Finale 1: Braccio lungo | Finale 2: Macchina | Finale 3: Madama   |
| Finale 1: Viso          | Finale 2: Magia    | Finale 3: Pacifico |

Il discorso cambia per quanto riguarda l'abilità Controlla. Relm non può prendere il controllo dei vari boss del gioco e di alcuni mostri particolari

=== Mostri immuni al Controlla:

|                         |                       |                           |
|-------------------------|-----------------------|---------------------------|
| Anima dannata           | Finale 1: Viso        | Moebius                   |
| Anima di samurai        | Finale 2: Forza       | Molboro Beta              |
| Apparizione             | Finale 2: Macchina    | Mortifero                 |
| Behemoth nero           | Finale 2: Magia       | Naude                     |
| Blindato Magitek        | Finale 2: Tigre       | Nelapa                    |
| Budino nobile           | Finale 3: Madama      | Numero 024                |
| Capitano                | Finale 3: Pacifico    | Numero 128: Corpo         |
| Cavalier Occulto        | Gargantua             | Numero 128: Lama destra   |
| Chadarnook: Demone      | Gasteropodos: Corazza | Numero 128: Lama sinistra |
| Chadarnook: Donna       | Gasteropodos: Testa   | Omega Weapon              |
| Cicloblindato           | Gigakyactus           | Pesce opinicus            |
| Condannato              | Gilgamesh             | Pestocchio                |
| Contraerea: Bit         | Glutturn Blù          | Re Behemoth Marrone       |
| Contraerea: Corpo       | Glutturn Giallo       | Re Behemoth Nero          |
| Curlax                  | Glutturn Rosa         | Rhizopas                  |
| Dea                     | Glutturn Verde        | Satellite                 |
| Demonio                 | Gru Destra            | Sbalordo: Corazza         |
| Diavoletto              | Gru Sinistra          | Sbalordo: Testa           |
| Drago aureo [1°]        | Guardiano             | Shiva                     |
| Drago aureo [2°]        | Guardiano B           | Siegfried [1°]            |
| Drago blù [1°]          | Hidon                 | Tentacolo A               |
| Drago blù [2°]          | Humbaba               | Tentacolo B               |
| Drago dei ghiacci [1°]  | Humbaba B             | Tentacolo C               |
| Drago dei ghiacci [2°]  | Humbaba C             | Tentacolo D               |
| Drago Kaiser            | Ifrit                 | Treno fantasma            |
| Drago osseo [1°]        | Ignudo                | Tyfon [1°]                |
| Drago osseo [2°]        | Inferno: Corpo        | Tyfon [2°]                |
| Drago rosso [1°]        | Inferno: Ketu         | Ultima                    |
| Drago rosso [2°]        | Inferno: Rahu         | Ultima X                  |
| Drago sacro [1°]        | Kefka [1°]            | Ultros [1°]               |
| Drago sacro [2°]        | Kefka [2°]            | Ultros [2°]               |
| Drago tempestoso [1°]   | Laragorn              | Ultros [3°]               |
| Drago tempestoso [2°]   | Leviatano             | Ultros [4°]               |
| Drago terrestre [1°]    | Magia liv.60          | Valigarmanda              |
| Drago terrestre [2°]    | Mangiafiamme          | Vargas                    |
| Dullahan                | Mangiaterra           | Verme oscuro              |
| Erebus C                | Mangiazona            | Yeti                      |
| Erebus D                | Mastro Tomberry       | Ymir: Corazza             |
| Finale 1: Braccio corto | Megablindato          | Ymir: Testa               |
| Finale 1: Braccio lungo | Mercante              |                           |

per poi farlo cadere violentemente al suolo. I mostri che non possono subire questa tecnica sono:

- quelli volanti o in status Levitazione
- i boss composti da parti multiple
- mostri vari

È curioso notare che il Treno fantasma, boss molto grosso, possa subire questa tecnica mentre mostri più minuti ne siano immuni.

=== Mostri immuni al Meteostrike:

|                           |                           |                   |
|---------------------------|---------------------------|-------------------|
| Aevis drago               | Glutturn Giallo           | Pestocchio        |
| Al Jabr                   | Glutturn Rosa             | Poplium           |
| Alyman                    | Glutturn Verde            | Psicopatico       |
| Apocrypha                 | Granad                    | Pungigliona       |
| Aspiran                   | Grillo campestre          | Rattivello        |
| Baalzephon                | Gru Destra                | Requiem           |
| Blindato aereo            | Gru Sinistra              | Rhizopas          |
| Bomba                     | Guardiano B               | Rukh              |
| Bonnacon                  | Honet                     | Salma ciondolante |
| Cadavere                  | Ifrit                     | Satana            |
| Caladius                  | Ignudo                    | Satellite         |
| Cavalier Occulto          | Il Provocatore            | Sbalordo: Corazza |
| Chadarnook: Demone        | Inferno: Corpo            | Sbalordo: Testa   |
| Chadarnook: Donna         | Inferno: Ketu             | Schmidt           |
| Cicloblindato             | Inferno: Rahu             | Shiva             |
| Cirpius                   | Inseguitore               | Sicario           |
| Clymenus                  | Insetto                   | Siegfried [1°]    |
| Contraerea: Bit           | Ippocampo di terra        | Soffioscuro       |
| Contraerea: Cannone laser | Joker                     | Spettro           |
| Contraerea: Corpo         | Kefka [1°]                | Spritzer          |
| Contraerea: Vano missili  | Kefka [2°]                | Sputafuoco        |
| Dea                       | Larva                     | Sussurro d'angelo |
| Demonio                   | Lenerja                   | Tentacolo A       |
| Diavoletto                | Leviatano                 | Tentacolo B       |
| Domatore                  | Lombrico                  | Tentacolo C       |
| Drago demoniaco           | Lopro minore              | Tentacolo D       |
| Drago di cristallo        | Lunatys                   | Testa di bonzo    |
| Drago di platino          | Magia liv.10              | Trillium          |
| Drago fossile             | Magia liv.60              | Tyfon [1°]        |
| Drago Kaiser              | Magia liv.90              | Tyfon [2°]        |
| Drago nero                | Mandragora                | Ultima            |
| Drago osseo [1°]          | Mangiafiamme              | Ultima X          |
| Drago osseo [2°]          | Mangiazona                | Ultros [1°]       |
| Drago tempestoso [1°]     | Marchosias                | Ultros [2°]       |
| Drago tempestoso [2°]     | Megablindato              | Ultros [3°]       |
| Drago zombie              | Mortifero                 | Ultros [4°]       |
| Errabondo                 | Mu                        | Urok              |
| Eukaryote                 | Natura morta              | Valigarmanda      |
| Fantasma                  | Naude                     | Vampirosa         |
| Finale 1: Braccio corto   | Necromante                | Vargas            |
| Finale 1: Braccio lungo   | Nottambulo                | Vasejata          |
| Finale 1: Viso            | Numero 128: Corpo         | Verme oscuro      |
| Finale 2: Forza           | Numero 128: Lama destra   | Vespa montana     |
| Finale 2: Macchina        | Numero 128: Lama sinistra | Viverna           |
| Finale 2: Magia           | Omega Weapon              | Vulture           |
| Finale 2: Tigre           | Orbe                      | Wym campestre     |
| Finale 3: Madama          | Orso sbircione            | Ymir: Corazza     |
| Finale 3: Pacifico        | Outsider                  | Ymir: Testa       |
| Fuoricasta                | Pallone                   | Zarwan            |
| Galypdes                  | Pandora                   | Zeveak            |

|                       |                |            |
|-----------------------|----------------|------------|
| Gasteropodos: Corazza | Paraladia      | Zombisauro |
| Gasteropodos: Testa   | Parassita      |            |
| Glutturn Blù          | Pesce opinicus |            |

---

### ATTACCHI MAGICI

---

Lo Scan è la magia che consente al giocatore di ottenere informazioni riguardo i PV, PM, Livello e debolezze elementali dei vari mostri. Stranamente alcuni di questi ne sono immuni ed è possibile conoscere queste informazioni solo tramite le rispettive schede del Bestiario.

#### === Mostri immuni allo Scan:

|                         |                |               |
|-------------------------|----------------|---------------|
| Finale 1: Braccio corto | Guardiano B    | Tyfon [2°]    |
| Finale 1: Braccio lungo | Ifrit          | Ultros [1°]   |
| Finale 1: Viso          | Ignudo         | Ultros [2°]   |
| Finale 2: Forza         | Kefka [1°]     | Ultros [3°]   |
| Finale 2: Macchina      | Kefka [2°]     | Ultros [4°]   |
| Finale 2: Magia         | Mercante       | Vargas        |
| Finale 2: Tigre         | Shiva          | Ymir: Corazza |
| Finale 3: Madama        | Siegfried [1°] | Ymir: Testa   |
| Finale 3: Pacifico      | Tyfon [1°]     |               |

L'evocazione dell'Esper Ragnarok consente di trasformare i mostri in oggetti. Teoricamente tutti i mostri sono vulnerabili a questa tecnica, tuttavia alcuni di essi non si mutano in oggetti, pur subendola.

#### === Mostri immuni alla Metamorfosi:

|                           |                         |                           |
|---------------------------|-------------------------|---------------------------|
| Abadon                    | Finale 1: Braccio lungo | Moebius                   |
| Aevis drago               | Finale 1: Viso          | Molboro Beta              |
| Ammakkaran                | Finale 2: Forza         | Mortifero                 |
| Anima dannata             | Finale 2: Macchina      | Naude                     |
| Anima di samurai          | Finale 2: Magia         | Necrofantino              |
| Apparizione               | Finale 2: Tigre         | Nelapa                    |
| Behemoth nero             | Finale 3: Madama        | Numero 024                |
| Budino nobile             | Finale 3: Pacifico      | Numero 128: Corpo         |
| Cadetto                   | Gargantua               | Numero 128: Lama destra   |
| Capitano                  | Gasteropodos: Corazza   | Numero 128: Lama sinistra |
| Capoguardia               | Gasteropodos: Testa     | Omega Weapon              |
| Cavalier Occulto          | Gigakyactus             | Pesce opinicus            |
| Chadarnook: Demone        | Gilgamesh               | Pestocchio                |
| Cicloblindato             | Glutturn Blù            | Prometeo                  |
| Condannato                | Glutturn Giallo         | Rhizopas                  |
| Contraerea: Bit           | Glutturn Rosa           | Sbalordo: Corazza         |
| Contraerea: Cannone laser | Glutturn Verde          | Sbalordo: Testa           |
| Contraerea: Corpo         | Gran dragone            | Shiva                     |
| Contraerea: Vano missili  | Gru Destra              | Siegfried [1°]            |
| Curlax                    | Gru Sinistra            | Soldato                   |
| Dadaluma                  | Guardiano               | Tentacolo A               |
| Dea                       | Guardiano B             | Tentacolo B               |
| Demonio                   | Hidon                   | Tentacolo C               |
| Diavoletto                | Humbaba                 | Tentacolo D               |
| Drago aureo [2°]          | Humbaba B               | Treno fantasma            |
| Drago blù [2°]            | Humbaba C               | Tyfon [1°]                |
| Drago corazzato           | Ifrit                   | Ufficiale                 |
| Drago dei ghiacci [2°]    | Ignudo                  | Ultima                    |
| Drago di cristallo        | Inferno: Corpo          | Ultima X                  |
| Drago Kaiser              | Inferno: Ketu           | Ultros [1°]               |

|                         |                 |               |
|-------------------------|-----------------|---------------|
| Drago magico            | Inferno: Rahu   | Ultros [2°]   |
| Drago osseo [2°]        | Ipooh           | Ultros [3°]   |
| Drago rosso [2°]        | Kefka [1°]      | Ultros [4°]   |
| Drago sacro [2°]        | Kefka [2°]      | Valigarmanda  |
| Drago tempestoso [2°]   | Laragorn        | Vargas        |
| Drago terrestre [2°]    | Leviatano       | Verme oscuro  |
| Dullahan                | Mangiafiamme    | Vilia         |
| Erebus A                | Mangiaterra     | Yeti          |
| Erebus B                | Mangiazona      | Ymir: Corazza |
| Erebus C                | Mastro Tomberry | Ymir: Testa   |
| Erebus D                | Maxichimera     | Zarwan        |
| Esadrago                | Megablindato    | Zombisauro    |
| Finale 1: Braccio corto | Mercante        |               |

/ ----- \  
- ELEMENTI -  
\ ----- /

[@8EL]

Queste tabelle elencano i mostri che possono assorbire, annullare o risultare deboli contro attacchi elementali.

=====

FUOCO

=====

ASSORBONO

|                   |                  |              |
|-------------------|------------------|--------------|
| Anima dannata     | Erebus B         | Magia liv.70 |
| Antares           | Faccia           | Mangiafiamme |
| Bell'addormentato | Finale 3: Madama | Nelapa       |
| Bomba             | Fiormarino       | Pallone      |
| Botte magica      | Fuoricasta       | Psicopatico  |
| Cadavere          | Galypdes         | Tentacolo A  |
| Condannato        | Glutturn Giallo  | Tyfon [1°]   |
| Curlax            | Granad           | Tyfon [2°]   |
| Demonio           | Gru Destra       | Uroboro      |
| Drago del caos    | Ifrit            | Zeveak       |
| Drago rosso [1°]  | Il Provocatore   |              |
| Drago rosso [2°]  | Inferno: Corpo   |              |

ANNULLANO

Gigakyactus  
Mangiazona  
Verme oscuro

DEBOLI

|                |                       |                     |
|----------------|-----------------------|---------------------|
| Abadon         | Exoray                | Parassita           |
| Actinian       | Falci gemelle         | Più Tomberry        |
| Aepyornis      | Fantasma              | Poplium             |
| Aavis drago    | Fidor                 | Pungigliona         |
| Ammakkaran     | Finale 1: Viso        | Rafflesia           |
| Anemone        | Foper                 | Rattivello          |
| Apparizione    | Gasteropodos: Corazza | Ratto ligneo        |
| Aspidochelon   | Gasteropodos: Testa   | Ratto mannaro       |
| Aspiran        | Gatto Coeurl          | Ratto selvatico     |
| Baalzephon     | Gorgias               | Re Behemoth Marrone |
| Balla di fieno | Gran Mantide          | Re Behemoth Nero    |
| Behemoth nero  | Gran Molboro          | Requiem             |
| Bestia palla   | Grillo campestre      | Rimorto             |
| Bingo          | Hidon                 | Salma ciondolante   |

|                        |                    |                        |
|------------------------|--------------------|------------------------|
| Bonnacon               | Honet              | Sbalordo: Corazza      |
| Borghese               | Illuyankas         | Sbalordo: Testa        |
| Budino                 | Inferno: Ketu      | Scarabeo delta         |
| Budino nobile          | Ipooh              | Segugio di Vector      |
| Caladrius              | Ippocampo di terra | Sguardo profondo       |
| Cane da caccia         | Laragorn           | Shiva                  |
| Cavaliere dell'abisso  | Lepre erbina       | Siegfried [2°]         |
| Chadarnook: Demone     | Lopro minore       | Soffioscuro            |
| Chadarnook: Donna      | Lukhavi            | Spettro                |
| Cruller                | Lupo argenteo      | Spritzer               |
| Crusher                | Luridan            | Stradista magnus Viola |
| Custode degli inferi   | Magia liv.10       | Sussurro d'angelo      |
| Dedalus                | Magia liv.50       | Tentacolo C            |
| Demone dell'ombra      | Magia liv.60       | Testa di bonzo         |
| Devoahan               | Mahadeva           | Tomberry               |
| Doberman               | Mandragora         | Treno fantasma         |
| Drago dei ghiacci [1°] | Mantide killer     | Trillium               |
| Drago dei ghiacci [2°] | Megalodot          | Ultraecho              |
| Drago fossile          | Molboro            | Ultros [1°]            |
| Drago mannaro          | Molboro Beta       | Ultros [2°]            |
| Drago nero             | Mortifero          | Ultros [3°]            |
| Drago osseo [1°]       | Morto vivente      | Ultros [4°]            |
| Drago osseo [2°]       | Natura morta       | Urok                   |
| Drago zombie           | Naude              | Valigarmanda           |
| Dullahan               | Nautiloid          | Vampirosa              |
| Erebus C               | Necrofantino       | Vespa montana          |
| Erebus D               | Necromante         | Wymr campestre         |
| Errabondo              | Nottambulo         | Yeti                   |
| Esadrigo               | Orso montano       | Zombisauro             |
| Esochela               | Pandora            |                        |
| Eukaryote              | Paraladia          |                        |

=====

GELO

=====

ASSORBONO

|                        |                     |                           |
|------------------------|---------------------|---------------------------|
| Ammakkaran             | Gasteropodos: Testa | Numero 128: Lama destra   |
| Baalzephon             | Glutturn Giallo     | Numero 128: Lama sinistra |
| Bell'addormentato      | Gran Molboro        | Re Behemoth Nero          |
| Botte magica           | Inferno: Ketu       | Sbalordo: Corazza         |
| Diavoletto             | Laragorn            | Sbalordo: Testa           |
| Drago dei ghiacci [1°] | Lepre erbina        | Shiva                     |
| Drago dei ghiacci [2°] | Magia liv.60        | Stradista magnus Viola    |
| Dullahan               | Mangiazona          | Tentacolo C               |
| Erebus B               | Molboro Beta        | Valigarmanda              |
| Falci gemelle          | Mortifero           | Verme oscuro              |
| Finale 3: Madama       | Naude               | Yeti                      |
| Gasteropodos: Corazza  | Numero 128: Corpo   |                           |

ANNULLANO

(nessuno)

DEBOLI

|               |                 |                |
|---------------|-----------------|----------------|
| Al Jabr       | Fefnil          | Orso sbircione |
| Alacran       | Finale 2: Tigre | Pallone        |
| Anima dannata | Fiormarino      | Psicopatico    |
| Antares       | Gallodrago      | Rana palla     |
| Basilisco     | Gallomedusa     | Rana toro      |
| Behemoth      | Galyptes        | Rettile        |

|                  |                      |                        |
|------------------|----------------------|------------------------|
| Bomba            | Goetia               | Rettile di Figaro      |
| Brachiosaurus    | Granad               | Rukh                   |
| Bruco            | Ifrif                | Siegfried [2°]         |
| Cancro           | Il Provocatore       | Stradista magnus Rosso |
| Condannato       | Inferno: Rahu        | Tentacolo A            |
| Curlax           | Insetto              | Tyfon [1°]             |
| Drago ancestrale | Ippocampo delle dune | Tyfon [2°]             |
| Drago corazzato  | Kyactus              | Tyrannosaurus          |
| Drago del caos   | Larva                | Tzakmaqi               |
| Drago fossile    | Lombrico             | Uroboro                |
| Drago magico     | Lythos di Vector     | Ventoscuro             |
| Drago rosso [1°] | Magia liv.70         | Viverna                |
| Drago rosso [2°] | Mangiafiamme         | Zaghrem                |
| Erebus D         | Manta del deserto    | Zeveak                 |
| Faccia           | Nelapa               | Zombisauro             |

=====

FULMINE

=====

ASSORBONO

|                    |                       |                   |
|--------------------|-----------------------|-------------------|
| Anemone            | Finale 3: Madama      | Illuyankas        |
| Baalzephon         | Gasteropodos: Corazza | Inferno: Rahu     |
| Bell'addormentato  | Gasteropodos: Testa   | Moebius           |
| Belmodar           | Glutturn Giallo       | Molboro Beta      |
| Botte magica       | Gran Molboro          | Sbalordo: Corazza |
| Chadarnook: Demone | Gru Sinistra          | Sbalordo: Testa   |
| Dea                | Humbaba               | Spritzer          |
| Drago aureo [1°]   | Humbaba B             | Tentacolo B       |
| Drago aureo [2°]   | Humbaba C             |                   |
| Erebus B           | Il Distruttore        |                   |

ANNULLANO

Ifrif  
Mangiafiamme  
Mangiazona  
Shiva  
Valigarmanda  
Verme oscuro

DEBOLI

|                           |                    |                |
|---------------------------|--------------------|----------------|
| Acropho                   | Erebus D           | Ninja          |
| Actinian                  | Esochela           | Oceano         |
| Apocrypha                 | Finale 2: Macchina | Pesce opinicus |
| Arma corazzata            | Fiormarino         | Plutoblindato  |
| Belzecu                   | Gamma              | Prometeo       |
| Blindato aereo            | Gran dragone       | Protesix       |
| Blindato Magitek          | Gru Destra         | Protoblindato  |
| Blindato pesante          | Guardiano          | Rhizopas       |
| Cancro                    | I.O.               | Satellite      |
| Cavalier Cipolla          | Inferno: Corpo     | Schmidt        |
| Ciarpame                  | Innocent           | Sergente       |
| Cicloblindato             | Inseguitore        | Sicario        |
| Conger conger             | Joker              | Siegfried [2°] |
| Contraerea: Bit           | Kamui              | Sprinter       |
| Contraerea: Cannone laser | Killer metallico   | Sputafuoco     |
| Contraerea: Corpo         | Kombattente        | Stregone       |
| Contraerea: Vano missili  | Lanciator Cipolla  | Testa di bonzo |
| Creatura                  | Macchina letale    | Tomberry       |
| Divoratore                | Magia liv.40       | Treno fantasma |

|                       |              |               |
|-----------------------|--------------|---------------|
| Domatore              | Mago         | Ultros [1°]   |
| Drago                 | Megablindato | Ultros [2°]   |
| Drago blù [1°]        | Mulfus       | Ultros [3°]   |
| Drago blù [2°]        | Naude        | Ymir: Corazza |
| Drago tempestoso [1°] | Nautiloid    | Zarwan        |
| Drago tempestoso [2°] | Nelapa       |               |

=====

TERRA

=====

ASSORBONO

|                      |                  |              |
|----------------------|------------------|--------------|
| Baalzephon           | Finale 3: Madama | Molboro Beta |
| Bell'addormentato    | Giga montanaro   | Tentacolo D  |
| Botte magica         | Glutturn Giallo  | Ultima X     |
| Drago terrestre [2°] | Gran Molboro     |              |
| Finale 2: Tigre      | Lombrico         |              |

ANNULLANO

|                |              |              |
|----------------|--------------|--------------|
| Budino         | Magia liv.90 | Nelapa       |
| Budino nobile  | Mangiafiamme | Shiva        |
| Finale 1: Viso | Mangiazona   | Valigarmanda |
| I.O.           | Mousse       | Verme oscuro |
| Ifrit          | Naude        |              |

DEBOLI

|                 |
|-----------------|
| Erebus A        |
| Erebus D        |
| Finale 2: Magia |
| Hidon           |
| Siegfried [2°]  |

=====

ACQUA

=====

ASSORBONO

|                   |                       |                   |
|-------------------|-----------------------|-------------------|
| Actinian          | Fiormarino            | Rhizopas          |
| Anemone           | Gasteropodos: Corazza | Sbalordo: Corazza |
| Aspiran           | Gasteropodos: Testa   | Sbalordo: Testa   |
| Baalzephon        | Gigakyactus           | Tentacolo B       |
| Balla di fieno    | Glutturn Giallo       | Tentacolo C       |
| Bell'addormentato | Gran Molboro          | Tentacolo D       |
| Botte magica      | Leviatano             | Tomberry          |
| Chadarnook: Donna | Mandragora            | Trillium          |
| Conger conger     | Mastro Tomberry       | Ultima X          |
| Drago blù [1°]    | Molboro               | Ultros [1°]       |
| Drago blù [2°]    | Molboro Beta          | Ultros [2°]       |
| Erebus B          | Nautiloid             | Ultros [3°]       |
| Esochela          | Più Tomberry          | Ultros [4°]       |
| Finale 3: Madama  | Rafflesia             | Vampirosa         |

ANNULLANO

|               |            |              |
|---------------|------------|--------------|
| Budino        | Mangiazona | Shiva        |
| Budino nobile | Mousse     | Valigarmanda |
| Ifrit         | Naude      | Verme oscuro |
| Magia liv.90  | Nelapa     |              |

DEBOLI

|         |                  |         |
|---------|------------------|---------|
| Al Jabr | Drago rosso [2°] | Licaone |
|---------|------------------|---------|

|                           |                         |                   |
|---------------------------|-------------------------|-------------------|
| Alacran                   | Drago terrestre [1°]    | Lythos di Vector  |
| Apocrypha                 | Drago terrestre [2°]    | Macchina letale   |
| Arma corazzata            | Erebus D                | Magia liv.70      |
| Belzecu                   | Finale 1: Braccio corto | Manta del deserto |
| Blindato pesante          | Fuoricasta              | Manta terrena     |
| Bomba                     | Gamma                   | Megablindato      |
| Cancro                    | Gatto Coeurl            | Orso sbircione    |
| Cavalier Cipolla          | Granad                  | Pallone           |
| Ciarpame                  | Gru Destra              | Plutoblindato     |
| Cicloblindato             | Gru Sinistra            | Prometeo          |
| Coniglihydrofobo          | Guardiano               | Protesix          |
| Contraerea: Bit           | I.O.                    | Satellite         |
| Contraerea: Cannone laser | Innocent                | Schmidt           |
| Contraerea: Corpo         | Inseguitore             | Sergente          |
| Contraerea: Vano missili  | Insetto                 | Sicario           |
| Curlax                    | Ippocampo delle dune    | Siegfried [2°]    |
| Devoahan                  | Killer metallico        | Tentacolo A       |
| Domatore                  | Kombattente             | Tyfon [1°]        |
| Drago aureo [1°]          | Kyactus                 | Tyfon [2°]        |
| Drago aureo [2°]          | Lanciator Cipolla       | Zarwan            |
| Drago fossile             | Larva                   | Zokka             |
| Drago magico              | Lepre del deserto       | Zombisauro        |
| Drago rosso [1°]          | Lepre erbina            |                   |

=====

VENTO

=====

ASSORBONO

|                       |                       |              |
|-----------------------|-----------------------|--------------|
| Baalzephon            | Drago tempestoso [2°] | Laragorn     |
| Bell'addormentato     | Erebus B              | Magia liv.90 |
| Botte magica          | Finale 3: Madama      | Molboro Beta |
| Demonio               | Glutturn Giallo       | Ultima X     |
| Drago tempestoso [1°] | Gran Molboro          |              |

ANNULLANO

|               |            |              |
|---------------|------------|--------------|
| Budino        | Mangiazona | Shiva        |
| Budino nobile | Mousse     | Valigarmanda |
| I.O.          | Naude      | Verme oscuro |
| Ifrit         | Nelapa     |              |

DEBOLI

|                         |                  |                |
|-------------------------|------------------|----------------|
| Blindato aereo          | Grillo campestre | Siegfried [2°] |
| Drago terrestre [1°]    | Ignudo           | Sputafuoco     |
| Drago terrestre [2°]    | Luridan          | Vespa montana  |
| Erebus D                | Marchosias       | Vulture        |
| Falci gemelle           | Pungigliona      | Wym campestre  |
| Finale 1: Braccio lungo | Schmidt          |                |

=====

VELENO

=====

ASSORBONO

|                   |                  |            |
|-------------------|------------------|------------|
| Abadon            | Errabondo        | Ninja      |
| Apparizione       | Eukaryote        | Nottambulo |
| Aspidochelon      | Exoray           | Orbe       |
| Baalzephon        | Fantasma         | Outsider   |
| Behemoth nero     | Finale 3: Madama | Pandora    |
| Bell'addormentato | Fuoricasta       | Poplium    |



|                      |                    |                     |
|----------------------|--------------------|---------------------|
| Bingo                | Gallomedusa        | Pugno di ferro      |
| Borghese             | Glutturn Giallo    | Ratto ligneo        |
| Botte magica         | Goetia             | Ratto mannaro       |
| Cadavere             | Gran Molboro       | Ratto selvatico     |
| Cruller              | Hidon              | Re Behemoth Marrone |
| Custode degli inferi | Il Provocatore     | Requiem             |
| Dedalus              | Invisibile         | Rettile             |
| Demone dell'ombra    | Ippocampo di terra | Rimorto             |
| Demone di levante    | Magia liv.10       | Salma ciondolante   |
| Diavoletto           | Magia liv.20       | Spettro             |
| Drago fossile        | Magia liv.40       | Sussurro d'angelo   |
| Drago nero           | Magia liv.50       | Testa di bonzo      |
| Drago osseo [1°]     | Mahadeva           | Treno fantasma      |
| Drago osseo [2°]     | Molboro            | Ultima X            |
| Drago zombie         | Molboro Beta       | Ultraecho           |
| Erebus A             | Mortifero          | Zaghrem             |
| Erebus B             | Morto vivente      | Zombisauro          |
| Erebus C             | Necromante         |                     |

\_\_\_\_\_ANNULLANO

|               |              |                 |
|---------------|--------------|-----------------|
| Budino        | Mangiafiamme | Sbalordo: Testa |
| Budino nobile | Mangiazona   | Shiva           |
| I.O.          | Mousse       | Valigarmanda    |
| Ifrit         | Naude        | Verme oscuro    |
| Kefka [2°]    | Nelapa       |                 |

\_\_\_\_\_DEBOLI

|                       |                 |                   |
|-----------------------|-----------------|-------------------|
| Amdusias              | Finale 2: Forza | Missi             |
| Anima di samurai      | Gargantua       | Necrofantino      |
| Ballerino armato      | Generale        | Re Behemoth Nero  |
| Bandito               | Giga montanaro  | Samurai           |
| Boia                  | Gigantos        | Siegfried [2°]    |
| Cacciatore di teste   | Glasya Labolas  | Soldato imperiale |
| Cadetto               | Goblin          | Stregone          |
| Capoguardia           | Guardia         | Templare          |
| Caporale              | Humbaba         | Ufficiale         |
| Cavaliere dell'abisso | Humbaba B       | Ultros [4°]       |
| Coco                  | Humbaba C       | Uomo della prova  |
| Comandante            | Joker           | Valeor            |
| Dadaluma              | Kamui           | Vargas            |
| Dante                 | Lestofante      | Vilia             |
| Danzatore velato      | Magia liv.30    | Virginia          |
| Demonio               | Magia liv.80    | Yeti              |
| Elite imperiale       | Mago            | Yojimbo           |
| Erebus D              | Mietitore       |                   |

=====

SACRO

=====

\_\_\_\_\_ASSORBONO

|                   |                  |                 |
|-------------------|------------------|-----------------|
| Anima dannata     | Dea              | Glutturn Giallo |
| Bell'addormentato | Drago sacro [1°] | Gran Molboro    |
| Botte magica      | Drago sacro [2°] | Magia liv.30    |
| Chadarnook: Donna | Erebus B         | Molboro Beta    |
| Condannato        | Finale 3: Madama | Ultima X        |

\_\_\_\_\_ANNULLANO

|               |              |
|---------------|--------------|
| Budino        | Mangiafiamme |
| Budino nobile | Mousse       |

Ifrit Shiva  
Magia liv.90 Valigarmanda

DEBOLI

|                      |                    |                     |
|----------------------|--------------------|---------------------|
| Abadon               | Enuo               | Naude               |
| Al Jabr              | Erebus C           | Necromante          |
| Apocrypha            | Erebus D           | Nelapa              |
| Apparizione          | Errabondo          | Ninja               |
| Aspidochelon         | Esadrigo           | Nottambulo          |
| Behemoth nero        | Eukaryote          | Outsider            |
| Belva nascente       | Exoray             | Pandora             |
| Bingo                | Fantasma           | Poplium             |
| Borghese             | Forza oscura       | Re Behemoth Marrone |
| Cadavere             | Fuoricasta         | Requiem             |
| Chadarnook: Demone   | Hidon              | Rimorto             |
| Cloud                | I.O.               | Salma ciondolante   |
| Clymenus             | Il Provocatore     | Satana              |
| Cruller              | Invisibile         | Siegfried [2°]      |
| Custode degli inferi | Ippocampo di terra | Sorath              |
| Dedalus              | Lunatys            | Spettro             |
| Demone dell'ombra    | Magia liv.10       | Spritzer            |
| Diavoletto           | Magia liv.50       | Sussurro d'angelo   |
| Drago fossile        | Mahadeva           | Testa di bonzo      |
| Drago mannaro        | Mangiaterra        | Treno fantasma      |
| Drago nero           | Mangiazona         | Ultraecho           |
| Drago osseo [1°]     | Mortifero          | Verme oscuro        |
| Drago osseo [2°]     | Morto vivente      | Zarwan              |
| Drago zombie         | Muud Suud          | Zombisauro          |

NESSUNA AFFINITÀ

I seguenti mostri non assorbono, nè annullano, nè risultano deboli ad alcun elemento:

|                    |                    |                          |
|--------------------|--------------------|--------------------------|
| Adamankary         | Drago Kaiser       | Mercante                 |
| Alyman             | Fantina seducente  | Mu                       |
| Artigli iracondi   | Finale 3: Pacifico | Numero 024               |
| Babau              | Garm               | Omega Weapon             |
| Briareus           | Gatto randagio     | Orso dorato              |
| Capitano           | Gilgamesh          | Pestocchio               |
| Cartagra           | Glutturn Blù       | Purusa                   |
| Cavalier Demonio   | Glutturn Rosa      | Scorpion                 |
| Cavalier Occulto   | Glutturn Verde     | Siegfried [1°]           |
| Chimera            | Gorgimera          | Soldato                  |
| Chimera di Vector  | Gran Behemoth      | Stradista magnus Giallo  |
| Cirpius            | Guardiano B        | Stradista magnus Marrone |
| Don                | Kefka [1°]         | Ultima                   |
| Drago demoniaco    | Lenerja            | Vasejata                 |
| Drago di cristallo | Lupo solitario     | Venobennu                |
| Drago di platino   | Maxichimera        | Ymir: Testa              |

=== TABELLA RIASSUNTIVA ===

Legenda:

FUO -> Fuoco  
GEL -> Gelo

FUL -> Fulmine  
 TER -> Terra  
 ACQ -> Acqua  
 VEN -> Vento  
 VEL -> Veleno  
 SAC -> Sacro

"A" ---> Assorbe gli attacchi di  
 "N" ---> Annulla gli attacchi di  
 "D" ---> Debole Contro  
 "# " ---> mostro con nessuna affinità elementale  
 "." ---> niente (il danno dipende esclusivamente dalla potenza della magia e dal valore del parametro "Potere Magico" del personaggio che usa quella magia)

| NOME              | FUO | GEL | FUL | TER | ACQ | VEN | VEL | SAC |
|-------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Abadon            | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   | D   |
| Acropho           | .   | .   | D   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Actinian          | D   | .   | D   | .   | A   | .   | .   | .   |
| Adamankary        | #   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Aepyornis         | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Aevis drago       | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Al Jabr           | .   | D   | .   | .   | D   | .   | .   | D   |
| Alacran           | .   | D   | .   | .   | D   | .   | .   | .   |
| Alyman            | #   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Amdusias          | .   | .   | .   | .   | .   | .   | D   | .   |
| Ammakkaran        | D   | A   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Anemone           | D   | .   | A   | .   | A   | .   | .   | .   |
| Anima dannata     | A   | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   |
| Anima di samurai  | .   | .   | .   | .   | .   | .   | D   | .   |
| Antares           | A   | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Apocrypha         | .   | .   | D   | .   | D   | .   | .   | D   |
| Apparizione       | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   | D   |
| Arma corazzata    | .   | .   | D   | .   | D   | .   | .   | .   |
| Artigli iracondi  | #   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Aspidochelon      | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   | D   |
| Aspiran           | D   | .   | .   | .   | A   | .   | .   | .   |
| Baalzephon        | D   | A   | A   | A   | A   | A   | A   | .   |
| Babau             | #   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Balla di fieno    | D   | .   | .   | .   | A   | .   | .   | .   |
| Ballerino armato  | .   | .   | .   | .   | .   | .   | D   | .   |
| Bandito           | .   | .   | .   | .   | .   | .   | D   | .   |
| Basilisco         | .   | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Behemoth          | .   | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Behemoth nero     | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   | D   |
| Bell'addormentato | A   | A   | A   | A   | A   | A   | A   | A   |
| Belmodar          | .   | .   | A   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Belva nascente    | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | D   |
| Belzecu           | .   | .   | D   | .   | D   | .   | .   | .   |
| Bestia palla      | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Bingo             | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   | D   |
| Blindato aereo    | .   | .   | D   | .   | .   | D   | .   | .   |
| Blindato Magitek  | .   | .   | D   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Blindato pesante  | .   | .   | D   | .   | D   | .   | .   | .   |
| Boia              | .   | .   | .   | .   | .   | .   | D   | .   |
| Bomba             | A   | D   | .   | .   | D   | .   | .   | .   |
| Bonnacon          | D   | .   | .   | .   | .   | .   | .   | .   |
| Borghese          | D   | .   | .   | .   | .   | .   | A   | D   |

|                           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Botte magica              |   | A | A | A | A | A | A | A | A |
| Brachiosaurus             |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Briareus                  | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Bruco                     |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Budino                    |   | D | . | . | N | N | N | N | N |
| Budino nobile             |   | D | . | . | N | N | N | N | N |
| Cacciatore di teste       |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Cadavere                  |   | A | . | . | . | . | A | D | . |
| Cadetto                   |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Caladrius                 |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Cancro                    |   | . | D | D | . | D | . | . | . |
| Cane da caccia            |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Capitano                  | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Capoguardia               |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Caporale                  |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Cartagra                  | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Cavalier Cipolla          |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Cavalier Demonio          | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Cavalier Occulto          | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Cavaliere dell'abisso     |   | D | . | . | . | . | D | . | . |
| Chadarnook: Demone        |   | D | . | A | . | . | . | D | . |
| Chadarnook: Donna         |   | D | . | . | . | A | . | A | . |
| Chimera                   | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Chimera di Vector         | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Ciarpame                  |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Cicloblindato             |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Cirpius                   | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Cloud                     |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Clymenus                  |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Coco                      |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Comandante                |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Condannato                |   | A | D | . | . | . | . | A | . |
| Conger conger             |   | . | . | D | . | A | . | . | . |
| Conigliodrofobo           |   | . | . | . | . | D | . | . | . |
| Contraerea: Bit           |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Contraerea: Cannone laser |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Contraerea: Corpo         |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Contraerea: Vano missili  |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Creatura                  |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Cruller                   |   | D | . | . | . | . | A | D | . |
| Crusher                   |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Curlax                    |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Custode degli inferi      |   | D | . | . | . | . | A | D | . |
| Dadaluma                  |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Dante                     |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Danzatore velato          |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Dea                       |   | . | . | A | . | . | . | A | . |
| Dedalus                   |   | D | . | . | . | . | A | D | . |
| Demone dell'ombra         |   | D | . | . | . | . | A | D | . |
| Demone di levante         |   | . | . | . | . | . | A | . | . |
| Demonio                   |   | A | . | . | . | A | D | . | . |
| Devoahan                  |   | D | . | . | . | D | . | . | . |
| Diavoletto                |   | . | A | . | . | . | A | D | . |
| Divoratore                |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Doberman                  |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Domatore                  |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Don                       | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Drago                     |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Drago ancestrale          |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Drago aureo [1°]          |   | . | . | A | . | D | . | . | . |

|                         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Drago aureo [2°]        |   | . | . | A | . | D | . | . | . |
| Drago blu [1°]          |   | . | . | D | . | A | . | . | . |
| Drago blu [2°]          |   | . | . | D | . | A | . | . | . |
| Drago corazzato         |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Drago dei ghiacci [1°]  |   | D | A | . | . | . | . | . | . |
| Drago dei ghiacci [2°]  |   | D | A | . | . | . | . | . | . |
| Drago del caos          |   | A | D | . | . | . | . | . | . |
| Drago demoniaco         | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Drago di cristallo      | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Drago di platino        | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Drago fossile           |   | D | D | . | . | D | . | A | D |
| Drago Kaiser            | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Drago magico            |   | . | D | . | . | D | . | . | . |
| Drago mannaro           |   | D | . | . | . | . | . | . | D |
| Drago nero              |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Drago osseo [1°]        |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Drago osseo [2°]        |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Drago rosso [1°]        |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Drago rosso [2°]        |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Drago sacro [1°]        |   | . | . | . | . | . | . | . | A |
| Drago sacro [2°]        |   | . | . | . | . | . | . | . | A |
| Drago tempestoso [1°]   |   | . | . | D | . | . | A | . | . |
| Drago tempestoso [2°]   |   | . | . | D | . | . | A | . | . |
| Drago terrestre [1°]    |   | . | . | . | . | D | D | . | . |
| Drago terrestre [2°]    |   | . | . | . | A | D | D | . | . |
| Drago zombie            |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Dullahan                |   | D | A | . | . | . | . | . | . |
| Elite imperiale         |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Enuo                    |   | . | . | . | . | . | . | . | D |
| Erebus A                |   | . | . | . | D | . | . | A | . |
| Erebus B                |   | A | A | A | . | A | A | A | A |
| Erebus C                |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Erebus D                |   | D | D | D | D | D | D | D | D |
| Errabondo               |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Esadrigo                |   | D | . | . | . | . | . | . | D |
| Esochela                |   | D | . | D | . | A | . | . | . |
| Eukaryote               |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Exoray                  |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Faccia                  |   | A | D | . | . | . | . | . | . |
| Falci gemelle           |   | D | A | . | . | . | D | . | . |
| Fantasma                |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Fantina seducente       | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Fefnil                  |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Fidor                   |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Finale 1: Braccio corto |   | . | . | . | . | D | . | . | . |
| Finale 1: Braccio lungo |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Finale 1: Viso          |   | D | . | . | N | . | . | . | . |
| Finale 2: Forza         |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Finale 2: Macchina      |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Finale 2: Magia         |   | . | . | . | D | . | . | . | . |
| Finale 2: Tigre         |   | . | D | . | A | . | . | . | . |
| Finale 3: Madama        |   | A | A | A | A | A | A | A | A |
| Finale 3: Pacifico      | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Fiormarino              |   | A | D | D | . | A | . | . | . |
| Foper                   |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Forza oscura            |   | . | . | . | . | . | . | . | D |
| Fuoricasta              |   | A | . | . | . | D | . | A | D |
| Gallodrago              |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Gallomedusa             |   | . | D | . | . | . | . | A | . |
| Galyptes                |   | A | D | . | . | . | . | . | . |

|                       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gamma                 |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Gargantua             |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Garm                  | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Gasteropodos: Corazza |   | D | A | A | . | A | . | . | . |
| Gasteropodos: Testa   |   | D | A | A | . | A | . | . | . |
| Gatto Coeurl          |   | D | . | . | . | D | . | . | . |
| Gatto randagio        | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Generale              |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Giga montanaro        |   | . | . | . | A | . | . | D | . |
| Gigakyactus           |   | N | . | . | . | A | . | . | . |
| Gigantos              |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Gilgamesh             | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Glasya Labolas        |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Glutturn Blù          | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Glutturn Giallo       |   | A | A | A | A | A | A | A | A |
| Glutturn Rosa         | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Glutturn Verde        | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Goblin                |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Goetia                |   | . | D | . | . | . | . | A | . |
| Gorgias               |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Gorgimera             | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Gran Behemoth         | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Gran dragone          |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Gran Mantide          |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Gran Molboro          |   | D | A | A | A | A | A | A | A |
| Granad                |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Grillo campestre      |   | D | . | . | . | . | D | . | . |
| Gru Destra            |   | A | . | D | . | D | . | . | . |
| Gru Sinistra          |   | . | . | A | . | D | . | . | . |
| Guardia               |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Guardiano             |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Guardiano B           | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Hidon                 |   | D | . | . | D | . | . | A | D |
| Honet                 |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Humbaba               |   | . | . | A | . | . | . | D | . |
| Humbaba B             |   | . | . | A | . | . | . | D | . |
| Humbaba C             |   | . | . | A | . | . | . | D | . |
| I.O.                  |   | . | . | D | N | D | N | N | D |
| Ifrit                 |   | A | D | N | N | N | N | N | N |
| Ignudo                |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Il Distruttore        |   | . | . | A | . | . | . | . | . |
| Il Provocatore        |   | A | D | . | . | . | . | A | D |
| Illuyankas            |   | D | . | A | . | . | . | . | . |
| Inferno: Corpo        |   | A | . | D | . | . | . | . | . |
| Inferno: Ketu         |   | D | A | . | . | . | . | . | . |
| Inferno: Rahu         |   | . | D | A | . | . | . | . | . |
| Innocent              |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Inseguitore           |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Insetto               |   | . | D | . | . | D | . | . | . |
| Invisibile            |   | . | . | . | . | . | . | A | D |
| Ipooh                 |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Ippocampo delle dune  |   | . | D | . | . | D | . | . | . |
| Ippocampo di terra    |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Joker                 |   | . | . | D | . | . | . | D | . |
| Kamui                 |   | . | . | D | . | . | . | D | . |
| Kefka [1°]            | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Kefka [2°]            |   | . | . | . | . | . | . | N | . |
| Killer metallico      |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Kombattente           |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Kyactus               |   | . | D | . | . | D | . | . | . |

|                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lanciator Cipolla |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Laragorn          |   | D | A | . | . | . | A | . | . |
| Larva             |   | . | D | . | . | D | . | . | . |
| Lenerja           | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Lepre del deserto |   | . | . | . | . | D | . | . | . |
| Lepre erbina      |   | D | A | . | . | D | . | . | . |
| Lestofante        |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Leviatano         |   | . | . | . | . | A | . | . | . |
| Licaone           |   | . | . | . | . | D | . | . | . |
| Lombrico          |   | . | D | . | A | . | . | . | . |
| Lopro minore      |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Lukhavi           |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Lunatys           |   | . | . | . | . | . | . | . | D |
| Lupo argenteo     |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Lupo solitario    | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Luridan           |   | D | . | . | . | . | D | . | . |
| Lythos di Vector  |   | . | D | . | . | D | . | . | . |
| Macchina letale   |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Magia liv.10      |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Magia liv.20      |   | . | . | . | . | . | . | A | . |
| Magia liv.30      |   | . | . | . | . | . | . | D | A |
| Magia liv.40      |   | . | . | D | . | . | . | A | . |
| Magia liv.50      |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Magia liv.60      |   | D | A | . | . | . | . | . | . |
| Magia liv.70      |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Magia liv.80      |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Magia liv.90      |   | . | . | . | N | N | A | . | N |
| Mago              |   | . | . | D | . | . | . | D | . |
| Mahadeva          |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Mandragora        |   | D | . | . | . | A | . | . | . |
| Mangiafiamme      |   | A | D | N | N | . | . | N | N |
| Mangiaterra       |   | . | . | . | . | . | . | . | D |
| Mangiazona        |   | N | A | N | N | N | N | N | D |
| Manta del deserto |   | . | D | . | . | D | . | . | . |
| Manta terrena     |   | . | . | . | . | D | . | . | . |
| Mantide killer    |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Marchosias        |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Mastro Tomberry   |   | . | . | . | . | A | . | . | . |
| Maxichimera       | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Megablindato      |   | . | . | D | . | D | . | . | . |
| Megalodot         |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Mercante          | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Mietitore         |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Missi             |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Moebius           |   | . | . | A | . | . | . | . | . |
| Molboro           |   | D | . | . | . | A | . | A | . |
| Molboro Beta      |   | D | A | A | A | A | A | A | A |
| Mortifero         |   | D | A | . | . | . | . | A | D |
| Morto vivente     |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Mousse            |   | . | . | . | N | N | N | N | N |
| Mu                | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Mulfus            |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Muud Suud         |   | . | . | . | . | . | . | . | D |
| Natura morta      |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Naude             |   | D | A | D | N | N | N | N | D |
| Nautiloid         |   | D | . | D | . | A | . | . | . |
| Necrofantino      |   | D | . | . | . | . | . | D | . |
| Necromante        |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Nelapa            |   | A | D | D | N | N | N | N | D |
| Ninja             |   | . | . | D | . | . | . | A | D |

|                           |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nottambulo                |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Numero 024                | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Numero 128: Corpo         |   | . | A | . | . | . | . | . |
| Numero 128: Lama destra   |   | . | A | . | . | . | . | . |
| Numero 128: Lama sinistra |   | . | A | . | . | . | . | . |
| Oceano                    |   | . | . | D | . | . | . | . |
| Omega Weapon              | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Orbe                      |   | . | . | . | . | . | A | . |
| Orso dorato               | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Orso montano              |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Orso sbircione            |   | . | D | . | . | D | . | . |
| Outsider                  |   | . | . | . | . | . | A | D |
| Pallone                   |   | A | D | . | . | D | . | . |
| Pandora                   |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Paraladia                 |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Parassita                 |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Pesce opinicus            |   | . | . | D | . | . | . | . |
| Pestocchio                | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Più Tomberry              |   | D | . | . | . | A | . | . |
| Plutoblindato             |   | . | . | D | . | D | . | . |
| Poplium                   |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Prometeo                  |   | . | . | D | . | D | . | . |
| Protesix                  |   | . | . | D | . | D | . | . |
| Protoblindato             |   | . | . | D | . | . | . | . |
| Psicopatico               |   | A | D | . | . | . | . | . |
| Pugno di ferro            |   | . | . | . | . | . | A | . |
| Pungigliona               |   | D | . | . | . | . | D | . |
| Purusa                    | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Rafflesia                 |   | D | . | . | . | A | . | . |
| Rana palla                |   | . | D | . | . | . | . | . |
| Rana toro                 |   | . | D | . | . | . | . | . |
| Rattivello                |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Ratto ligneo              |   | D | . | . | . | . | A | . |
| Ratto mannaro             |   | D | . | . | . | . | A | . |
| Ratto selvatico           |   | D | . | . | . | . | A | . |
| Re Behemoth Marrone       |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Re Behemoth Nero          |   | D | A | . | . | . | D | . |
| Requiem                   |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Rettile                   |   | . | D | . | . | . | A | . |
| Rettile di Figaro         |   | . | D | . | . | . | . | . |
| Rhizopas                  |   | . | . | D | . | A | . | . |
| Rimorto                   |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Rukh                      |   | . | D | . | . | . | . | . |
| Salma ciondolante         |   | D | . | . | . | . | A | D |
| Samurai                   |   | . | . | . | . | . | D | . |
| Satana                    |   | . | . | . | . | . | . | D |
| Satellite                 |   | . | . | D | . | D | . | . |
| Sbalordo: Corazza         |   | D | A | A | . | A | . | . |
| Sbalordo: Testa           |   | D | A | A | . | A | N | . |
| Scarabeo delta            |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Schmidt                   |   | . | . | D | . | D | D | . |
| Scorpion                  | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Segugio di Vector         |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Sergente                  |   | . | . | D | . | D | . | . |
| Sguardo profondo          |   | D | . | . | . | . | . | . |
| Shiva                     |   | D | A | N | N | N | N | N |
| Sicario                   |   | . | . | D | . | D | . | . |
| Siegfried [1°]            | # | . | . | . | . | . | . | . |
| Siegfried [2°]            |   | D | D | D | D | D | D | D |
| Soffioscuro               |   | D | . | . | . | . | . | . |



|                          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Soldato                  | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Soldato imperiale        |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Sorath                   |   | . | . | . | . | . | . | . | D |
| Spettro                  |   | D | . | . | . | . | A | . | D |
| Sprinter                 |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Spritzer                 |   | D | . | A | . | . | . | . | D |
| Sputafuoco               |   | . | . | D | . | . | D | . | . |
| Stradista magnus Giallo  | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Stradista magnus Marrone | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Stradista magnus Rosso   |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Stradista magnus Viola   |   | D | A | . | . | . | . | . | . |
| Stregone                 |   | . | . | D | . | . | . | D | . |
| Sussurro d'angelo        |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Templare                 |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Tentacolo A              |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Tentacolo B              |   | . | . | A | . | A | . | . | . |
| Tentacolo C              |   | D | A | . | . | A | . | . | . |
| Tentacolo D              |   | . | . | . | A | A | . | . | . |
| Testa di bonzo           |   | D | . | D | . | . | . | A | D |
| Tomberry                 |   | D | . | D | . | A | . | . | . |
| Treno fantasma           |   | D | . | D | . | . | . | A | D |
| Trillium                 |   | D | . | . | . | A | . | . | . |
| Tyfon [1°]               |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Tyfon [2°]               |   | A | D | . | . | D | . | . | . |
| Tyrannosaurus            |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Tzakmaqiel               |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Ufficiale                |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Ultima                   | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Ultima X                 |   | . | . | . | A | A | A | A | A |
| Ultraecho                |   | D | . | . | . | . | . | A | D |
| Ultros [1°]              |   | D | . | D | . | A | . | . | . |
| Ultros [2°]              |   | D | . | D | . | A | . | . | . |
| Ultros [3°]              |   | D | . | D | . | A | . | . | . |
| Ultros [4°]              |   | D | . | . | . | A | . | D | . |
| Uomo della prova         |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Uroboro                  |   | A | D | . | . | . | . | . | . |
| Urok                     |   | D | . | . | . | . | . | . | . |
| Valeor                   |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Valigarmanda             |   | D | A | N | N | N | N | N | N |
| Vampirosa                |   | D | . | . | . | A | . | . | . |
| Vargas                   |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Vasejata                 | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Venobennu                | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Ventoscuro               |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Verme oscuro             |   | N | A | N | N | N | N | N | D |
| Vespa montana            |   | D | . | . | . | . | D | . | . |
| Vilia                    |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Virginia                 |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Viverna                  |   | . | D | . | . | . | . | . | . |
| Vulture                  |   | . | . | . | . | . | D | . | . |
| Wyrn campestre           |   | D | . | . | . | . | D | . | . |
| Yeti                     |   | D | A | . | . | . | . | D | . |
| Ymir: Corazza            |   | . | . | D | . | . | . | . | . |
| Ymir: Testa              | # | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Yojimbo                  |   | . | . | . | . | . | . | D | . |
| Zaghrem                  |   | . | D | . | . | . | . | A | . |
| Zarwan                   |   | . | . | D | . | D | . | . | D |
| Zeveak                   |   | A | D | . | . | . | . | . | . |
| Zokka                    |   | . | . | . | . | D | . | . | . |
| Zombisauro               |   | D | D | . | . | D | . | A | D |

/ ----- \  
- GENERE E ALTRE CARATTERISTICHE -  
\ ----- /

[@8GA]

Esistono due varietà di mostri che possiedono facoltà particolari:  
i Non-Morti e gli Umani.

=====

#### NON-MORTO

=====

I mostri Non-Morti possiedono la caratteristica di invertire l'effetto che le tecniche curative e gli oggetti curativi hanno su di loro:

- le tecniche curative e gli oggetti come Energia, Pozione e simili li danneggiano anzichè curarli
- le tecniche che riportano in vita come la magie Reiz e Areiz, l'oggetto Coda di fenice e simili li uccidono sul colpo anzichè riportarli in vita
- le tecniche di assorbimento dei PV o dei PM come Parassita, Osmosi, Puntura e simili fanno guadagnare loro i PV o i PM, sottraendoli a chi ha utilizzato la magia

I mostri Non-morti sono:

|                      |                    |                     |
|----------------------|--------------------|---------------------|
| Abadon               | Erebus C           | Nottambulo          |
| Ammakkaran           | Errabondo          | Pandora             |
| Apparizione          | Eukaryote          | Poplium             |
| Aspidochelon         | Exoray             | Re Behemoth Marrone |
| Bingo                | Fantasma           | Requiem             |
| Borghese             | Fuoricasta         | Rimorto             |
| Cadavere             | Hidon              | Salma ciondolante   |
| Cruller              | Il Provocatore     | Spettro             |
| Custode degli inferi | Ippocampo di terra | Spritzer            |
| Dante                | Magia liv.10       | Sussurro d'angelo   |
| Dedalus              | Magia liv.50       | Testa di bonzo      |
| Demone dell'ombra    | Mahadeva           | Treno fantasma      |
| Drago fossile        | Morto vivente      | Ultraecho           |
| Drago nero           | Necrofantino       | Vampirosa           |
| Drago zombie         | Necromante         | Zombisauro          |

=====

#### UMANO

=====

I mostri di tipo Umano hanno la sola caratteristica di subire il doppio dei danni dal pugnale Mangiaumini.

I mostri Umani sono:

|                  |                    |               |
|------------------|--------------------|---------------|
| Abadon           | Finale 1: Viso     | Missi         |
| Al Jabr          | Finale 2: Forza    | Moebius       |
| Amdusias         | Finale 2: Magia    | Morto vivente |
| Anima dannata    | Finale 3: Pacifico | Naude         |
| Anima di samurai | Forza oscura       | Necrofantino  |
| Baalzephon       | Gargantua          | Necromante    |
| Ballerino armato | Generale           | Nelapa        |
| Bandito          | Giga montanaro     | Ninja         |
| Boia             | Gigantos           | Numero 024    |
| Borghese         | Gilgamesh          | Outsider      |

|                       |                   |                   |
|-----------------------|-------------------|-------------------|
| Cacciatore di teste   | Glasya Labolas    | Pugno di ferro    |
| Cadetto               | Goblin            | Samurai           |
| Capitano              | Guardia           | Sergente          |
| Capoguardia           | Invisibile        | Siegfried [2°]    |
| Caporale              | Joker             | Soldato           |
| Cavaliere Cipolla     | Kamui             | Soldato imperiale |
| Cavaliere Demonio     | Kefka [1°]        | Spettro           |
| Cavaliere Occulto     | Kefka [2°]        | Stregone          |
| Cavaliere dell'abisso | Lanciator Cipolla | Templare          |
| Cloud                 | Laragorn          | Ufficiale         |
| Clymenus              | Lestofante        | Uomo della prova  |
| Coco                  | Magia liv.10      | Valeor            |
| Comandante            | Magia liv.20      | Vargas            |
| Curlax                | Magia liv.40      | Vilia             |
| Custode degli inferi  | Magia liv.60      | Virginia          |
| Dadaluma              | Magia liv.70      | Yeti              |
| Dante                 | Magia liv.80      | Yojimbo           |
| Danzatore velato      | Magia liv.90      | Zaghrem           |
| Demone di levante     | Mago              | Zeveak            |
| Elite imperiale       | Mercante          |                   |
| Fantina seducente     | Mietitore         |                   |

=====

NON-MORTO & UMANO

=====

Esistono mostri che possiedono sia la caratteristica del Non-Morto che quella dell'Umano, e sono:

Abadon  
 Borghese  
 Custode degli inferi  
 Dante  
 Magia liv.10  
 Morto vivente  
 Necrofantino  
 Necromante  
 Spettro

-----

=== ALTRE CARATTERISTICHE ===

>>> 0 PM=Morte

I seguenti mostri possiedono la caratteristica di morire automaticamente se i propri PM vengono ridotti a zero:

|                   |                       |                   |
|-------------------|-----------------------|-------------------|
| Al Jabr           | Dullahan              | Naude             |
| Amdusias          | Erebus B              | Necrofantino      |
| Apocrypha         | Errabondo             | Necromante        |
| Apparizione       | Faccia                | Nelapa            |
| Baalzephon        | Fantina seducente     | Nottambulo        |
| Ballerino armato  | Forza oscura          | Numero 024        |
| Bell'addormentato | Gasteropodos: Corazza | Omega Weapon      |
| Bingo             | Illuyankas            | Orbe              |
| Botte magica      | Ippocampo delle dune  | Pandora           |
| Budino nobile     | Ippocampo di terra    | Parassita         |
| Cadavere          | Lunatys               | Rimorto           |
| Cavaliere Occulto | Magia liv.10          | Salma ciondolante |

|                        |              |                          |
|------------------------|--------------|--------------------------|
| Chadarnook: Demone     | Magia liv.20 | Satana                   |
| Cloud                  | Magia liv.30 | Sbalordo: Corazza        |
| Clymenus               | Magia liv.40 | Sicario                  |
| Coco                   | Magia liv.50 | Stradista magnus Giallo  |
| Cruller                | Magia liv.60 | Stradista magnus Marrone |
| Curlax                 | Magia liv.70 | Stregone                 |
| Dante                  | Magia liv.80 | Testa di bonzo           |
| Demone dell'ombra      | Magia liv.90 | Ultima                   |
| Drago aureo [1°]       | Mahadeva     | Ultima X                 |
| Drago aureo [2°]       | Mangiafiamme | Uomo della prova         |
| Drago dei ghiacci [1°] | Mangiazona   | Vampirosa                |
| Drago dei ghiacci [2°] | Missi        | Vilia                    |
| Drago demoniaco        | Moebius      | Virginia                 |
| Drago di cristallo     | Mortifero    | Zarwan                   |
| Drago osseo [1°]       | Mousse       | Zeveak                   |
| Drago osseo [2°]       | Natura morta |                          |

>>> Kappa critico

I seguenti mostri possiedono la caratteristica di eseguire attacchi critici durante ogni turno, se viene inflitto loro lo status Kappa:

|                     |                |                   |
|---------------------|----------------|-------------------|
| Adamankary          | Fidor          | Numero 024        |
| Aepyornis           | Generale       | Orso dorato       |
| Aspidochelon        | Giga montanaro | Orso montano      |
| Babau               | Glasya Labolas | Più Tomberry      |
| Bell'addormentato   | Goetia         | Pugno di ferro    |
| Belmodar            | Gorgias        | Ratto mannaro     |
| Bingo               | Humbaba        | Re Behemoth Nero  |
| Boia                | Humbaba B      | Rettile di Figaro |
| Briareus            | Humbaba C      | Samurai           |
| Cacciatore di teste | Il Distruttore | Siegfried [2°]    |
| Capitano            | Illuyankas     | Sorath            |
| Dadaluma            | Invisibile     | Tomberry          |
| Demone di levante   | Ipooh          | Tyrannosaurus     |
| Devoahan            | Licaone        | Tzakmaqi          |
| Don                 | Moebius        | Uomo della prova  |
| Drago del caos      | Mulfus         | Yojimbo           |
| Elite imperiale     | Muud Suud      | Zaghrem           |
| Erebus D            | Naude          |                   |

/ ----- \  
- TIPI DI MOSTRI -  
\ ----- /

[©8TM]

In Final Fantasy VI Advance molti mostri si differenziano, graficamente, solo per il colore. In questa sezione i vari nemici verranno raggruppati per tipo.

\_\_\_\_\_ APE

|               |                |
|---------------|----------------|
| Honet         | (marrone, blu) |
| Insetto       | (rosa, verde)  |
| Vespa montana | (viola, verde) |

---

AQUILA

|            |          |
|------------|----------|
| Galyptes   | (grigio) |
| Marchosias | (viola)  |
| Vasejata   | (bianco) |

---

ARIETE

|              |         |
|--------------|---------|
| Aspidochelon | (verde) |
| Devoahan     | (viola) |

---

ARMADILLO

|            |                  |
|------------|------------------|
| Adamankary | (verde, viola)   |
| Briareus   | (giallo, verde)  |
| Mulfus     | (verde, marrone) |

---

AVVOLTOIO

|         |          |
|---------|----------|
| Lenerja | (verde)  |
| Rukh    | (giallo) |
| Vulture | (grigio) |

---

BALLERINO

|                  |             |
|------------------|-------------|
| Amdusias         | (blù)       |
| Ballerino armato | (arancione) |
| Danzatore velato | (rosa)      |
| Magia liv.30     | (verde)     |

---

BEHEMOTH

|                     |                |
|---------------------|----------------|
| Behemoth            | (viola)        |
| Behemoth nero       | (grigio)       |
| Bell'addormentato   | (blù)          |
| Gran Behemoth       | (grigio scuro) |
| Re Behemoth Marrone | (marrone)      |
| Re Behemoth Nero    | (nero)         |

---

BLINDATO CON GLI ARTIGLI

|                  |             |
|------------------|-------------|
| Blindato Magitek | (verde)     |
| Blindato pesante | (grigio)    |
| Kombattente      | (marrone)   |
| Megablindato     | (arancione) |
| Plutoblindato    | (marrone)   |

Il Kombattente e il Plutoblindato sono graficamente identici.

---

BLINDATO INCOMPLETO

|               |           |
|---------------|-----------|
| Protesis      | (marrone) |
| Protoblindato | (grigio)  |

---

#### BLINDATO VOLANTE

---

|                 |                  |
|-----------------|------------------|
| Blindato aereo  | (grigio, giallo) |
| Macchina letale | (blù)            |
| Schmidt         | (grigio, giallo) |
| Sputafuoco      | (grigio, rosso)  |

Il Blindato aereo e lo Schmidt sono graficamente identici.

---

#### BRONTOSAURO

---

|                  |                 |
|------------------|-----------------|
| Brachiosaurus    | (marrone)       |
| Drago ancestrale | (grigio)        |
| Drago aureo      | (giallo)        |
| Drago corazzato  | (grigio, viola) |

---

#### BULLDOG

---

|       |                  |
|-------|------------------|
| Babau | (blù, verde)     |
| Don   | (grigio, grigio) |
| Fidor | (grigio, rosa)   |

---

#### CAVALIERE

---

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| Cavaliere dell'abisso | (marrone, viola)  |
| Dante                 | (marrone, grigio) |
| Necrofantino          | (verde, viola)    |
| Uomo della prova      | (blù, marrone)    |

---

#### CAVALLUCCIO MARINO

---

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| Ippocampo delle dune | (marrone chiaro) |
| Ippocampo di terra   | (marrone)        |

---

#### CENTAURO GRANDE

---

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| Stradista magnus Giallo | (giallo) |
| Stradista magnus Viola  | (viola)  |

---

#### CENTAURO PICCOLO

---

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| Stradista magnus Marrone | (marrone) |
| Stradista magnus Rosso   | (rosso)   |

---

#### CHIMERA

---

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Chimera           | (marrone, rosso)  |
| Chimera di Vector | (marrone, grigio) |
| Gorgimera         | (marrone, verde)  |
| Maxichimera       | (porpora, blù)    |

## CICLOPE VOLANTE

|            |          |
|------------|----------|
| Alyman     | (giallo) |
| Pestocchio | (blù)    |

## CONIGLIO

|                   |                  |
|-------------------|------------------|
| Coniglirofo       | (verde, viola)   |
| Lepre del deserto | (marrone, rosso) |
| Lepre erbina      | (grigio, verde)  |

## CORALLO

|            |                   |
|------------|-------------------|
| Actinian   | (porpora, giallo) |
| Anemone    | (giallo, verde)   |
| Fiormarino | (blù, verde)      |

## CORAZZATO CON SEI ZAMPE

|                |           |
|----------------|-----------|
| Arma corazzata | (grigio)  |
| Gamma          | (marrone) |
| I.O.           | (nero)    |

## CORAZZATO CARRARMATO

|               |         |
|---------------|---------|
| Cicloblindato | (blù)   |
| Prometeo      | (rosso) |

## CORVO

|             |           |
|-------------|-----------|
| Caladrius   | (marrone) |
| Cirpius     | (porpora) |
| Soffioscuro | (nero)    |

## DEMONE

|           |           |
|-----------|-----------|
| Apocrypha | (marrone) |
| Satana    | (nero)    |
| Zarwan    | (viola)   |

## DOBERMAN

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Belzecu           | (nero)    |
| Cane da caccia    | (viola)   |
| Doberman          | (marrone) |
| Segugio di Vector | (marrone) |

Il Doberman e il Segugio di Vector sono graficamente identici.

## DONNA

|              |          |
|--------------|----------|
| Coco         | (giallo) |
| Magia liv.80 | (rosso)  |
| Missi        | (rosso)  |
| Vilia        | (grigio) |
| Virginia     | (viola)  |

La Magia liv.80 e la Missi sono graficamente identici.

#### DRAGHETTO

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Drago dei ghiacci | (celeste) |
| Drago magico      | (rosa)    |
| Fefnil            | (verde)   |
| Lytos di Vector   | (rosso)   |

#### DRAGO DI OSSA

|               |           |
|---------------|-----------|
| Drago fossile | (marrone) |
| Drago nero    | (grigio)  |
| Drago osseo   | (verde)   |
| Drago zombie  | (viola)   |
| Zombisauro    | (rosso)   |

#### DRAGO DI SCAGLIE

|                    |          |
|--------------------|----------|
| Drago blù          | (blù)    |
| Drago demoniaco    | (giallo) |
| Drago di cristallo | (grigio) |

#### DRAGO VOLANTE

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Aevis drago      | (verde)   |
| Drago di platino | (grigio)  |
| Drago tempestoso | (nero)    |
| Lopro minore     | (blù)     |
| Viverna          | (porpora) |

#### DRAGONE

|              |                  |
|--------------|------------------|
| Drago        | (grigio, giallo) |
| Drago rosso  | (rosso)          |
| Drago sacro  | (grigio, blù)    |
| Gran dragone | (marrone, viola) |

#### FANTASMINO

|           |          |
|-----------|----------|
| Aspiran   | (viola)  |
| Parassita | (grigio) |

#### FIORE

|           |          |
|-----------|----------|
| Exoray    | (giallo) |
| Rafflesia | (rosa)   |



## FLAUTISTA

|              |         |
|--------------|---------|
| Clymenus     | (rosa)  |
| Magia liv.90 | (verde) |
| Naude        | (viola) |

## FORMICA

|            |                  |
|------------|------------------|
| Ventoscuro | (marrone, verde) |
| Zokka      | (grigio, blu)    |

## GALLO INSETTO

|             |         |
|-------------|---------|
| Gallodrago  | (verde) |
| Gallomedusa | (blu)   |

## GATTO

|                |           |
|----------------|-----------|
| Gatto Coeurl   | (marrone) |
| Gatto randagio | (viola)   |
| Licaone        | (marrone) |

Il Gatto Coeurl e il Licaone sono graficamente identici.

## GELATINA

|               |           |
|---------------|-----------|
| Budino        | (blu)     |
| Mousse        | (giallo)  |
| Budino nobile | (porpora) |

## GIARA

|                 |          |
|-----------------|----------|
| Botte magica    | (viola)  |
| Glutturn Blu    | (blu)    |
| Glutturn Giallo | (giallo) |
| Glutturn Rosa   | (rosa)   |
| Glutturn Verde  | (verde)  |

## GIGANTE

|                |                  |
|----------------|------------------|
| Giga Montanaro | (rosa, rosso)    |
| Glasya Labolas | (verde, blu)     |
| Gigantos       | (grigio, bianco) |
| Gargantua      | (grigio, blu)    |

## GIOCATTOLO

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Cavalier Cipolla  | (grigio) |
| Lanciator Cipolla | (giallo) |
| Killer metallico  | (rosso)  |

---

GRAN GUERRIERO

---

Cavalier Occulto (blù, marrone)  
Numero 024 (blù, giallo)

---

GRAN MAGO

---

Condannato (viola, giallo)  
Forza oscura (nero, giallo)  
Magia liv.70 (nero, rosso)

---

GRANCHIO

---

Acropho (blù)  
Cancro (grigio)  
Esochela (rosso)

---

GUERRIERO CON QUATTRO BRACCIA

---

Borghese (grigio, verde)  
Kamui (rosso, blù)  
Cavalier Demonio (viola, grigio)

---

GUERRIERO KARATE

---

Demone di levante (grigio)  
Pugno di ferro (verde)  
Zaghrem (rosso)

---

LADRO CON FALCE

---

Boia (grigio, verde)  
Cacciatore di teste (arancione, grigio)  
Mietitore (grigio, giallo)

---

LOCUSTA

---

Grillo campestre (nero)  
Pungigliona (verde)  
Wym campestre (arancione)

---

LOMBRICO

---

Bonnacon (verde)  
Urok (marrone)

---

LUCERTOLA

---

Basilisco (verde)  
Rettile (celeste)

---

LUMACA

|              |                   |
|--------------|-------------------|
| Gasteropodos | (marrone, grigio) |
| Sbalordo     | (verde, giallo)   |

---

LUPO

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Artigli iracondi | (rosa)    |
| Garm             | (viola)   |
| Lupo argenteo    | (grigio)  |
| Lupo solitario   | (marrone) |

---

MAGO GOBBO

|              |           |
|--------------|-----------|
| Cadavere     | (marrone) |
| Fantasma     | (grigio)  |
| Magia liv.10 | (viola)   |
| Necromante   | (verde)   |
| Spettro      | (grigio)  |

Il Fantasma e lo Spettro sono graficamente identici.

---

MAGO GROSSO

|              |           |
|--------------|-----------|
| Cloud        | (viola)   |
| Magia liv.20 | (giallo)  |
| Mago         | (blù)     |
| Stregone     | (marrone) |

---

MAGO SCHELETRO

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Demone dell'ombra | (marrone, giallo) |
| Magia liv.50      | (giallo, rosa)    |
| Ultraecho         | (blù, giallo)     |

---

MAMMUTH

|           |           |
|-----------|-----------|
| Gorgias   | (marrone) |
| Lukhavi   | (blù)     |
| Megalodot | (grigio)  |

---

MANTA

|                   |                  |
|-------------------|------------------|
| Cartagra          | (viola)          |
| Manta del deserto | (marrone)        |
| Manta terrena     | (marrone chiaro) |

---

MANTIDE

|                |                |
|----------------|----------------|
| Falci gemelle  | (blù)          |
| Gran Mantide   | (verde chiaro) |
| Mantide killer | (verde)        |

MILLEPIEDI

Bruco (verde, giallo)  
Rettile di Figaro (verde, giallo)

Il Bruco e il Rettile di Figaro sono graficamente identici.

MITRAGLIERE

Ciarpame (giallo)  
Domatore (marrone)  
Sicario (verde)

MOLBORO

Gran Molboro (grigio)  
Molboro (verde)  
Molboro Beta (blù)

MOSTRO BILAMA

Inferno (nero)  
Numero 128 (viola)

MOSTRO CICLOPE

Foper (nero, rosso)  
Sguardo profondo (marrone, viola)

MOSTRO CON LA CODA

Baalzephon (verde)  
Magia liv.60 (blù)  
Nelapa (rosso)

MOSTRO DEFORME

Cruller (rosso)  
Enuo (grigio)

MOSTRO DI BOLLE

Eukaryote (celeste)  
Poplium (rosa)  
Psicopatico (arancione)  
Spritzer (celeste)

L'Eukaryote e lo Spritzer sono graficamente identici.

MOSTRO GIGANTE

---

|             |          |
|-------------|----------|
| Humbaba     | (verde)  |
| Mangiaterra | (giallo) |
| Muud Suud   | (grigio) |

---

#### MOSTRO PALLA

---

|         |          |
|---------|----------|
| Bomba   | (rosso)  |
| Granad  | (grigio) |
| Pallone | (rosso)  |

La Bomba e il Pallone sono graficamente identici.

---

#### MOSTRO DI SFERE

---

|                |          |
|----------------|----------|
| Belva nascente | (giallo) |
| Bestia palla   | (viola)  |

---

#### NINJA

---

|            |          |
|------------|----------|
| Invisibile | (rosso)  |
| Ninja      | (nero)   |
| Outsider   | (grigio) |

---

#### OMINO GOBBO

---

|            |                |
|------------|----------------|
| Bandito    | (verde)        |
| Goblin     | (viola)        |
| Lestofante | (verde chiaro) |
| Valeor     | (rosso)        |

---

#### ORSETTO

---

|                |           |
|----------------|-----------|
| Mu             | (marrone) |
| Orso sbircione | (rosa)    |
| Rattivello     | (grigio)  |

---

#### ORSO

---

|              |           |
|--------------|-----------|
| Ipooh        | (marrone) |
| Orso dorato  | (giallo)  |
| Orso montano | (marrone) |
| Purusa       | (grigio)  |
| Sorath       | (nero)    |

L'Ipooh e l'Orso montano sono graficamente identici.

---

#### PIANTA

---

|            |                    |
|------------|--------------------|
| Mandragora | (rosa, verde)      |
| Paraladia  | (verde, arancione) |
| Trillium   | (marrone, viola)   |

PIANTA CARNIVORA

Uroboro (giallo, viola)  
Vampirosa (verde, rosa)

PIOVRA

Divoratore (rosso)  
Nautiloid (verde)

PIRANHA

Pesce opinicus (marrone)  
Rhizopas (viola)

RANA

Rana palla (verde)  
Rana toro (blù)

RINOCERONTE BIPEDE

Belmodar (giallo, grigio)  
Il Distruttore (giallo, verde)  
Illuyankas (verde, nero)

SAMURAI

Anima di samurai (porpora)  
Samurai (blù)  
Yojimbo (blù)

Il Samurai e Yojimbo sono graficamente identici.

SCARABEO

Luridan (viola, giallo)  
Scarabeo delta (marrone, blù)

SCATOLA

Lunatys (giallo)  
Pandora (grigio)

SCHELETRO COMPOSTO

Abadon (marrone, viola)  
Custode degli inferi (grigio, marrone)  
Mahadeva (marrone, grigio)  
Rimorto (grigio, marrone)

Il Custode degli inferi e il Rimorto sono graficamente identici.

SCHELETRO CON BIGA

|            |                  |
|------------|------------------|
| Ammakkaran | (viola, verde)   |
| Dedalus    | (blù, rosso)     |
| Dullahan   | (viola, marrone) |

SCHELETRO MONCO

|                   |                  |
|-------------------|------------------|
| Fuoricasta        | (viola, giallo)  |
| Errabondo         | (rosso, verde)   |
| Salma ciondolante | (marrone, verde) |

SCORPIONE

|          |         |
|----------|---------|
| Alacran  | (blù)   |
| Antares  | (rosso) |
| Scorpion | (nero)  |

SERPENTE MARINO

|               |          |
|---------------|----------|
| Conger conger | (grigio) |
| Oceano        | (giallo) |

SFERA

|                |         |
|----------------|---------|
| Balla di fieno | (verde) |
| Crusher        | (viola) |

SOLDATO IN ARMATURA

|                 |          |
|-----------------|----------|
| Capitano        | (grigio) |
| Elite imperiale | (grigio) |
| Generale        | (blù)    |
| Templare        | (verde)  |
| Ufficiale       | (grigio) |

Il Capitano, l'Elite imperiale e l'Ufficiale sono graficamente identici.

SOLDATO CON LA TUNICA

|               |           |
|---------------|-----------|
| Capoguardia   | (celeste) |
| Guardia       | (bianco)  |
| Morto vivente | (verde)   |

SOLDATO SEMPLICE

|            |           |
|------------|-----------|
| Cadetto    | (verde)   |
| Caporale   | (rosso)   |
| Comandante | (marrone) |
| Sergente   | (blù)     |

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Soldato           | (marrone) |
| Soldato imperiale | (marrone) |

Il Comandante, il Soldato e il Soldato imperiale sono graficamente identici.

#### SPETTRO

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Apparizione       | (verde)   |
| Il Provocatore    | (nero)    |
| Nottambulo        | (verde)   |
| Requiem           | (marrone) |
| Sussurro d'angelo | (marrone) |

L'Apparizione e il Nottambulo sono graficamente identici.  
Il Requiem e il Sussurro d'angelo sono graficamente identici.

#### TACCHINO GOBBO

|            |           |
|------------|-----------|
| Aepyornis  | (marrone) |
| Sprinter   | (viola)   |
| Tzakmaqiel | (nero)    |
| Venobennu  | (rosso)   |

#### TESTA DEL BUDDAH

|                |          |
|----------------|----------|
| Faccia         | (giallo) |
| Testa di bonzo | (rosa)   |

#### TIRANNOSAURO

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| Drago del caos  | (verde)   |
| Drago mannaro   | (rosso)   |
| Drago terrestre | (marrone) |
| Esadrigo        | (nero)    |
| Tyrannosaurus   | (grigio)  |

#### TOMBERRY

|                 |                  |
|-----------------|------------------|
| Mastro Tomberry | (marrone, blù)   |
| Più Tomberry    | (marrone, verde) |
| Tomberry        | (marrone, verde) |

Il singolo Più Tomberry e il Tomberry sono graficamente identici.

#### TOPO

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Goetia          | (giallo, rosso) |
| Ratto ligneo    | (grigio, verde) |
| Ratto mannaro   | (grigio, rosso) |
| Ratto selvatico | (grigio, rosso) |

Il Ratto mannaro e il Ratto selvatico sono graficamente identici.



UFO

|             |             |
|-------------|-------------|
| Innocent    | (verde)     |
| Inseguitore | (grigio)    |
| Satellite   | (arancione) |

UOMO GROSSO

|          |         |
|----------|---------|
| Bingo    | (rosa)  |
| Creatura | (verde) |

UOMO CON L'OMBRELLO

|              |             |
|--------------|-------------|
| Al Jabr      | (arancione) |
| Joker        | (viola)     |
| Magia liv.40 | (verde)     |
| Zeveak       | (giallo)    |

VERME GIGANTE

|              |          |
|--------------|----------|
| Larva        | (viola)  |
| Lombrico     | (grigio) |
| Mangiazona   | (blù)    |
| Verme oscuro | (rosso)  |

WEAPON

|              |                   |
|--------------|-------------------|
| Omega Weapon | (grigio, blù)     |
| Ultima       | (marrone, giallo) |
| Ultima X     | (nero, viola)     |

MOSTRI UNICI

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| Anima dannata             | Gilgamesh            |
| Chadarnook: Demone        | Gru (entrambe)       |
| Chadarnook: Donna         | Guardiano            |
| Contraerea: Bit           | Hidon                |
| Contraerea: Cannone laser | Ifrit                |
| Contraerea: Corpo         | Kefka [1°]           |
| Contraerea: Vano missili  | Kefka [2°]           |
| Curlax                    | Kyactus              |
| Dadaluma                  | Laragorn             |
| Dea                       | Leviatano            |
| Demonio                   | Mangiafiamme         |
| Diavoletto                | Mercante             |
| Divisa compleanno         | Moebius              |
| Drago Kaiser              | Mortifero            |
| Erebus (tutti)            | Natura morta         |
| Fantina seducente         | Orbe                 |
| Finale 1: Braccio corto   | Shiva                |
| Finale 1: Braccio lungo   | Siegfried (entrambi) |
| Finale 1: Viso            | Tentacolo (tutti)    |
| Finale 2: Forza           | Treno fantasma       |
| Finale 2: Macchina        | Tyfon (entrambi)     |
| Finale 2: Magia           | Ultros (tutti)       |











CASTELLO DI FIGARO

Il castello di Figaro si trova nel grande deserto del Continente occidentale, oppure può sprofondare per riemergere nel piccolo deserto a nord ovest. Si visiterà questa località dopo la fuga di Terra e Locke da Narshe e per recarsi a Kohlingen dopo la trasformazione di Terra in Esper.

### NEGOZI PRESENTI ###  
(prima visita)

| Negozio di Medicine: |       | Negozio di Armi: |       |
|----------------------|-------|------------------|-------|
| NOME                 | COSTO | NOME             | COSTO |
| Pozione              | 50    | Autobalestra     | 250   |
| Etere                | 1500  | Scarica sonora   | 500   |
| Antidoto             | 50    | Scarica bio      | 750   |
| Ago dorato           | 200   |                  |       |
| Fumo dell'eco        | 120   |                  |       |
| Coda di fenice       | 500   |                  |       |
| Sacco a pelo         | 500   |                  |       |
| Tenda                | 1200  |                  |       |

(dopo aver completato i tre scenari)

| Negozio di Medicine: |       | Negozio di Armi: |       |
|----------------------|-------|------------------|-------|
| NOME                 | COSTO | NOME             | COSTO |
| Granpozione          | 300   | Autobalestra     | 250   |
| Etere                | 1500  | Scarica sonora   | 500   |
| Coda di fenice       | 500   | Scarica bio      | 750   |
| Acqua santa          | 300   | Flash            | 1000  |
| Antidoto             | 50    | Trivella         | 3000  |
| Collirio             | 50    |                  |       |
| Ago dorato           | 200   |                  |       |
| Tenda                | 1200  |                  |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

- .Ago dorato (scrigno nel negozio di Medicine)
- .Antidoto (scrigno nel negozio di Armi)
- .Coda di fenice (scrigno nella stanza dietro la sala del trono)
- .Pozione (scrigno nel negozio di Armi)

Se non vengono presi durante il Mondo in equilibrio, è possibile ritrovarli anche durante il Mondo di rovine.

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME             | PV  | PM  | RUBARE               |
|-----|------------------|-----|-----|----------------------|
| 279 | Blindato Magitek | 210 | 250 | Granpozione, Pozione |

---

arrivo di Kefka

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x2) Blindato Magitek  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

---

CASUPOLA DI DUNCAN

---

La casupola di Duncan si trova nel Continente occidentale, a nord di Figaro sud. Si visiterà questa località prima di recarsi al monte Kolts. Al suo interno esaminando i vari oggetti presenti (armadio, thè e fiori) Edgar riconosce che sono gli stessi che piacevano a Sabin.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Pozione (secchio all'interno)

### MOSTRI PRESENTI ###  
nessuno

---

CASUPOLA PRESSO COLLO DI DRAGO

---

La casupola presso collo di drago si trova nel Continente occidentale, vicino alla foresta più a nord. Questa località non sarà presente nel Mondo di rovine e al suo posto sarà edificata l'Arena.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Anello dell'eroe (vaso sulla sinistra)

### MOSTRI PRESENTI ###  
nessuno

---

COVO DELLA RESISTENZA

---

Il covo della Resistenza si trova lungo la stretta pianura tra le montagne, al centro del Continente occidentale. Si visiterà questa località quando bisognerà far incontrare Terra con Banon.

### NEGOZI PRESENTI ###  
Locanda: gratis

Negozio generico:

---

| NOME | COSTO |
|------|-------|
|------|-------|

---

|          |    |
|----------|----|
| Collirio | 50 |
|----------|----|



|               |      |
|---------------|------|
| Pozione       | 50   |
| Granpozione   | 300  |
| Etere         | 1500 |
| Fumo dell'eco | 120  |
| Sacco a pelo  | 500  |
| Tenda         | 1200 |
| Scarpe agili  | 1500 |

-----

### OGGETTI PRESENTI ###

.Antidoto (secchio nella stanza con gli scrigni)  
 .Cappa bianca (scrigno nel passaggio segreto della stanza a nord)  
 .Ciliegia verde (vaso accanto all'armatura)  
 .Coda di fenice (scrigno nella stanza con il letto)  
 .Coda di fenice (scrigno nella stanza più a nord)  
 .Codice morale (scrigno nella stanza a nord)  
 .Etere (vaso nella stanza con gli scrigni)  
 .Granpozione (scrigno nella stanza con il Punto di Salvataggio)  
 .Guanto di Genji \*(dicendo di no a Banon per tre volte)  
 .Manopole \*(rispondendo di si a Banon)  
 .Pugnale d'aria (scrigno nella stanza più a nord)

A seconda della risposta data a Banon si riceveranno o le Manopole o il Guanto di Genji.

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====  
 FIUME LETHE |  
 =====

Il fiume Lethe si trova nel Continente occidentale e ci si può accedere solo attraverso il covo della Resistenza. Il fiume forma un bacino nei pressi di Narshe e il suo corso arriva nel Continente orientale. Si visiterà questa località durante la fuga di Terra, Edgar, Banon e Sabin dalle truppe imperiali. In seguito sarà possibile tornarci una volta ottenuta l'aeronave. Questa zona non sarà presente durante il Mondo di rovine.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME         | PV   | PM  | RUBARE                       |
|-----|--------------|------|-----|------------------------------|
| 21  | Lopro minore | 380  | 70  | Coltello di mithril, Spadino |
| 22  | Nautiloid    | 236  | 100 | Granpozione, Pozione         |
| 23  | Esochela     | 196  | 100 | Artigli di mithril, Pozione  |
| 282 | Ultros [1°]  | 3000 | 640 | ===                          |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

```

Exp -----: 0          (x1) Ultros [1°]
Guil ----: 0
Pmagici -: 0

Exp -----: 842       (x1) Esochela
Guil ----: 651       (x1) Lopro minore
Pmagici -: 1         (x1) Nautiloid

Exp -----: 788       (x2) Esochela
Guil ----: 631       (x1) Lopro minore
Pmagici -: 1

Exp -----: 378       (x1) Esochela
Guil ----: 326       (x1) Nautiloid
Pmagici -: 1

Exp -----: 928       (x2) Lopro minore
Guil ----: 650
Pmagici -: 1

```

=====

FIGARO SUD

=====

Figaro sud si trova nel Continente occidentale, a sud nella zona centrale.  
 Si visiterà la città dopo l'incendio scoppiato al castello di Figaro e  
 all'inizio dello scenario di Locke.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 80 Guil  
 Stalla: 80 Guil

Negozio di Medicine:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Pozione        | 50    |
| Antidoto       | 50    |
| Ago dorato     | 200   |
| Collirio       | 50    |
| Fumo dell'eco  | 120   |
| Coda di fenice | 500   |
| Sacco a pelo   | 500   |
| Tenda          | 1200  |

Negozio di Accessori:

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Scarpe agili      | 1500  |
| Occhiali argentei | 500   |
| Ciondolo stellare | 500   |
| Anello prezioso   | 1000  |
| Codice morale     | 1000  |

Negozio di Armi:

| NOME                | COSTO |
|---------------------|-------|
| Pugnale             | 150   |
| Coltello di mithril | 300   |
| Spada di mithril    | 450   |
| Bastarda            | 800   |
| Scarica sonora      | 500   |
| Scarica bio         | 750   |

Negozio di Armature:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Scudo tondo        | 200   |
| Scudo pesante      | 400   |
| Fascia per capelli | 150   |
| Cappello piumato   | 250   |
| Veste di cotone    | 200   |
| Kenpo Gi           | 250   |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ago dorato \*(scatolone, nell'angolo in basso a sinistra)  
 .Antidoto \*(barile, vicino all'ingresso del porto)  
 .Bastarda (scrigno nel passaggio segreto)  
 .Ciliegia verde \*(scatolone centrale, a destra della Stalla)  
 .Coda di fenice (barile vicino all'uscita laterale della casa a nord ovest)  
 .Collirio \*(scatolone in alto, vicino all'ingresso del porto)  
 .Elisir (casa a nord ovest, orologio nella stanza posteriore)  
 .Extrapozione (scrigno nel piano inferiore al passaggio segreto)  
 .Fiocco (nell'angolo in basso a destra, sotto il passaggio segreto)  
 .Gala iper (scrigno nel passaggio segreto)  
 .Giubba di ferro (scrigno nel passaggio segreto)  
 .Grandetere (scrigno nel piano inferiore al passaggio segreto)  
 .Orecchino (scrigno nel passaggio segreto)  
 .Pietra TeleMoto \*(mura della città, barili a sinistra)  
 .Pozione \*(barile in alto, a sinistra della Stalla)  
 .Pozione \*(barile tra il negozio di Armi e Armature)  
 .Pozione (casa sulle mura, secchio nel piano inferiore)  
 .Sandali d'Ermete (scrigno nel passaggio segreto)  
 .Scudo pesante (scrigno nel passaggio segreto)  
 .500 Guil (scrigno nel magazzino del passaggio segreto)  
 .1000 Guil (scrigno nel magazzino del passaggio segreto)  
 .1500 Guil (scrigno nel magazzino del passaggio segreto)  
 [R] Ingranaggio (sottratto al soldato dopo aver liberato Celes)  
 [R] Sidro (dopo aver sconfitto in Mercante nel Pub)

Gli oggetti indicati con "\*", se non vengono presi nel Mondo in equilibrio, si trasformano durante il Mondo di rovine:

Ago dorato -----> Elisir  
 Antidoto -----> Tenda  
 Ciliegia verde --> Tenda  
 Collirio -----> Panacea  
 Pietra TeleMoto -> Coda di fenice  
 Pozione -----> Acqua santa  
 Pozione -----> Extrapozione

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME              | PV  | PM  | RUBARE                    |
|-------|-------------------|-----|-----|---------------------------|
| 24    | Blindato pesante  | 495 | 150 | Elmo di ferro, Pozione    |
| 25    | Comandante        | 102 | 50  | Pozione                   |
| 26    | Segugio di Vector | 166 | 10  | Pozione                   |
| "385" | Cadetto           | 102 | 25  | Granpozione, Pozione      |
| "395" | Ignudo            | 100 | 100 | ===                       |
| "396" | Mercante          | 119 | 20  | Cappello piumato, Spadino |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Città: scenario di Locke

Exp -----: 80 (x1) Blindato pesante  
 Guil ----: 195  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 33 (x1) Cadetto ---> Ignudo  
 Guil ----: 66

Pmagici -: 0

Exp -----: 26 (x1) Mercante --> Ignudo

Guil ----: 60

Pmagici -: 0

---

Passaggio segreto

---

Exp -----: 341 (x1) Comandante

Guil ----: 319 (x2) Segugio di Vector

Pmagici -: 0

Exp -----: 255 (x3) Comandante

Guil ----: 459

Pmagici -: 2

Exp -----: 256 (x2) Segugio di Vector

Guil ----: 166

Pmagici -: 0

=====  
GROTTE DI FIGARO SUD  
=====

Le grotte di Figaro sud si trovano nel Continente occidentale, a metà strada tra il castello di Figaro e Figaro sud. Si visiterà questa località dopo l'incendio scoppiato al castello di Figaro e alla fine dello scenario di Locke.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Coda di fenice (scrigno ad ovest della scalinata)  
.Etere (scrigno nella stanzetta a nord ovest)  
.Etere (scrigno nella zona est della grande caverna)

Se i vari oggetti non vengono presi durante la prima visita, cambieranno durante lo scenario di Locke e durante il Mondo di rovine:

Coda di fenice -> Extrapozione -> Extrapozione  
Etere -----> Ferula tonum -> Anello dell'eroe  
Etere -----> Etere -----> Grandetere

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°   | NOME          | PV   | PM  | RUBARE                      |
|------|---------------|------|-----|-----------------------------|
| 11 + | Foper         | 119  | 10  | Pozione                     |
| 12 + | Honet         | 92   | 0   | Pozione                     |
| 13 + | Urok          | 122  | 0   | Panacea, Pozione            |
| 27   | Cartagra      | 150  | 20  | Antidoto, Pozione           |
| 28   | Acropho       | 145  | 10  | Collirio, Pozione           |
| 29   | Orso dorato   | 275  | 0   | Granpozione, Pozione        |
| 283  | Cicloblindato | 1300 | 900 | Pugnale d'aria, Scarica bio |

---

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

1° grotta: prima visita

---

Exp -----: 233                   (x3) Foper  
Guil ----: 428                   (x2) Honet  
Pmagici -: 1

Exp -----: 190                   (x1) Honet  
Guil ----: 304                   (x2) Urok  
Pmagici -: 1

---

Resto della località: prima visita

---

Exp -----: 177                   (x2) Foper  
Guil ----: 280                   (x1) Urok  
Pmagici -: 1

Exp -----: 96                   (x2) Honet  
Guil ----: 128  
Pmagici -: 1

Exp -----: 213                   (x3) Urok  
Guil ----: 360  
Pmagici -: 1

---

Grotte: dallo scenario di Locke in poi

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Cicloblindato  
Guil ----: 250  
Pmagici -: 0

Exp -----: 285                   (x2) Acropho  
Guil ----: 365                   (x1) Cartagra  
Pmagici -: 0

Exp -----: 250                   (x1) Acropho  
Guil ----: 300                   (x1) Orso dorato  
Pmagici -: 1

Exp -----: 180                   (x2) Acropho  
Guil ----: 230  
Pmagici -: 1

Exp -----: 315                   (x3) Cartagra  
Guil ----: 405  
Pmagici -: 0

---

JIDOOD

---

Jidoor si trova nel Continente occidentale, a sud della catena montuosa ad ovest. Si visiterà la città quando si andrà alla ricerca di Terra dopo la sua trasformazione in Esper, e prima di andare al Teatro dell'opera.

Locanda: 250 Guil  
Stalla: 250 Guil

Negozi di Medicine:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Granpozione    | 300   |
| Etere          | 1500  |
| Antidoto       | 50    |
| Ago dorato     | 200   |
| Acqua santa    | 300   |
| Coda di fenice | 500   |
| Fumo dell'eco  | 120   |
| Tenda          | 1200  |

Negozi di Armi:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Kikuichimonji  | 1200  |
| Nocche Kaiser  | 1000  |
| Kodachi        | 1200  |
| Lama lunare    | 2500  |
| Testo di fuoco | 500   |
| Testo d'acqua  | 500   |
| Testo di tuono | 500   |
| Testo d'ombra  | 400   |

Negozi di Accessori:

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Anello della pace | 3000  |
| Anello difensivo  | 500   |
| Guanto di mithril | 700   |
| Orecchino         | 5000  |
| Codice morale     | 1000  |
| Occhio di lince   | 3000  |

Negozi di Protezioni:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Scudo di mithril   | 1200  |
| Fascia torta       | 1600  |
| Corazza di mithril | 1200  |
| Completo ninja     | 1100  |
| Vestito bianco     | 2200  |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Etere (vaso in alto a destra accanto alla Villa di Owzer)  
[E] Golem (acquistabile per 20000 Guil presso l'Asta)  
[E] Zona Seeker (acquistabile per 20000 Guil presso l'Asta)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

KOHLINGEN

=====

Kohlingen si trova nel Continente occidentale, ad ovest del piccolo deserto. Si visiterà la città quando si andrà alla ricerca di Terra dopo la sua trasformazione in Esper. Nella Locanda è possibile reclutare temporaneamente Shadow.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 200 Guil

Negozi di Medicine:

| NOME        | COSTO |
|-------------|-------|
| Granpozione | 300   |
| Etere       | 1500  |
| Acqua santa | 300   |
| Antidoto    | 50    |

Negozi di Armi:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Pugnale d'aria | 950   |
| Mazza snodata  | 2000  |
| Lama lunare    | 2500  |
| Shuriken       | 30    |

|                |      |                  |     |
|----------------|------|------------------|-----|
| Ciliegia verde | 150  | Testo di fuoco   | 500 |
| Coda di fenice | 500  | Testo d'acqua    | 500 |
| Sacco a pelo   | 500  | Testo di tuono   | 500 |
| Tenda          | 1200 | Testo invisibile | 200 |

-----

Negozio di Protezioni:

-----

| NOME             | COSTO |
|------------------|-------|
| -----            | ----- |
| Scudo di mithril | 1200  |
| Magicappello     | 600   |
| Bandana          | 800   |
| Fascia torta     | 1600  |
| Elmo di ferro    | 1000  |
| Veste di seta    | 600   |
| Giubba di ferro  | 700   |

-----

### OGGETTI PRESENTI ###

.Berretto verde (scrigno nell'entrata posteriore della casa dell'anziano)  
 .Elisir (casa di Rachel, orologio nel salone)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

MONTE KOLTS

=====

Il monte Kolts si trova nel Continente occidentale, a nord est di Figaro sud.  
 Si visiterà questa località per raggiungere il covo della Resistenza.  
 Questa zona non sarà presente durante il Mondo di rovine.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Guanto di Giga (passaggio segreto a nord est, nella prima caverna)  
 .Spadino (scrigno all'esterno, uscendo dalla seconda caverna)  
 .Tenda (scrigno nella zona esterna dopo la prima caverna)  
 .Tenda (scrigno nell'ultima caverna)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME     | PV    | PM    | RUBARE                      |
|-------|----------|-------|-------|-----------------------------|
| ----- | -----    | ----- | ----- | -----                       |
| 5     | Spritzer | 15    | 0     | Pozione                     |
| 17    | Zaghrem  | 137   | 100   | Bandana                     |
| 18    | Trillium | 147   | 100   | Panacea, Pozione            |
| 19    | Gorgias  | 270   | 100   | Granpozione, Pozione        |
| 20    | Cirpius  | 134   | 100   | Antidoto, Pozione           |
| 280   | Vargas   | 11600 | 220   | Artigli di mithril, Pozione |
| 281   | Ipooh    | 360   | 60    | Granpozione                 |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

Caverne

---

Exp -----: 158           (x2) Zaghrem  
Guil ----: 168  
Pmagici -: 1

Exp -----: 326           (x2) Gorgias  
Guil ----: 204  
Pmagici -: 1

---

Zone esterne

---

Exp -----: 246           (x3) Cirpius  
Guil ----: 306  
Pmagici -: 1

Exp -----: 409           (x3) Cirpius  
Guil ----: 408           (x1) Gorgias  
Pmagici -: 1

---

Zona di Vargas

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x2) Ipooh  
Guil ----: 0           (x1) Vargas  
Pmagici -: 0

Exp -----: 424           (x2) Cirpius  
Guil ----: 440           (x1) Gorgias  
Pmagici -: 1           (x1) Trillium

Exp -----: 194           (x2) Trillium  
Guil ----: 268  
Pmagici -: 1

---

Zona oltre Vargas

---

Exp -----: 222           (x2) Spritzer  
Guil ----: 276           (x1) Trillium  
Pmagici -: 1           (x1) Zaghrem

Exp -----: 326           (x2) Gorgias  
Guil ----: 204  
Pmagici -: 1

=====

NARSHE

=====

Narshe si trova nel Continente occidentale, al centro della catena montuosa a nord e vicino al bacino del fiume Lethe. Nella città è presente un edificio, la Casa dell'avventuriero, nella quale vengono spiegate alcune delle nozioni di base del gioco. Si visiterà la città all'inizio del gioco, a bordo dei Blindati Magitek; in parte, dopo la fuga di Terra e Locke; in parte, durante lo scenario



di Terra, Edgar e Banon; dopo l'attacco di Kefka; dopo che Terra avrà preso consapevolezza dei propri poteri.

### NEGOZI PRESENTI ###

(inizio del gioco: Narshe IG)

Locanda: 200 Guil

Negozio di Medicine:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Pozione        | 50    |
| Granpozione    | 300   |
| Etere          | 1500  |
| Ago dorato     | 200   |
| Coda di fenice | 500   |
| Lacrimogeno    | 300   |
| Sacco a pelo   | 500   |
| Tenda          | 1200  |

Negozio di Armi:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Bastarda           | 800   |
| Artigli di mithril | 800   |
| Kotetsu            | 800   |
| Lancia di mithril  | 800   |
| Pugnale d'aria     | 950   |
| Mazza snodata      | 2000  |
| Lama lunare        | 2500  |

Negozio di Accessori:

| NOME             | COSTO |
|------------------|-------|
| Scudo di mithril | 1200  |
| Magicappello     | 600   |
| Bandana          | 800   |
| Elmo di ferro    | 1000  |
| Veste di seta    | 600   |
| Giubba di ferro  | 700   |

Negozio di Protezioni:

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Scarpe agili      | 1500  |
| Anello prezioso   | 1000  |
| Anello fatato     | 1500  |
| Anello difensivo  | 500   |
| Guanto di mithril | 700   |
| Codice morale     | 1000  |

(tornandoci con l'aeronave: Narshe TA)

Negozio di Medicine:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Granpozione    | 300   |
| Etere          | 1500  |
| Coda di fenice | 500   |
| Ciliegia verde | 150   |
| Tenda          | 1200  |
| Testo di fuoco | 500   |
| Testo d'acqua  | 500   |
| Testo di tuono | 500   |

Negozio di Protezioni:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Scudo d'oro        | 2500  |
| Mitra del saggio   | 3000  |
| Berretto verde     | 3000  |
| Elmo di mithril    | 2000  |
| Tiara              | 3000  |
| Elmo d'oro         | 4000  |
| Cotta di mithril   | 3500  |
| Fascia della forza | 5000  |

Negozio di Armi:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Ferula tossica | 1500  |
| Tridente       | 1700  |
| Boomerang      | 4500  |
| Mazza ferrata  | 5000  |
| Hawkeye        | 6000  |
| Sakura         | 3200  |

Negozio di Accessori:

| NOME             | COSTO |
|------------------|-------|
| Orecchino        | 5000  |
| Occhio di lince  | 3000  |
| Sandali d'Ermite | 7000  |
| Anello Reflex    | 6000  |
| Cintura nera     | 5000  |

-----  
### OGGETTI PRESENTI ###

.Anello Reflex (scrigno nella casa dei tesori)  
.Bracciale del ladro (scrigno nella casa dei tesori)  
.Coltello da ladro (scrigno nella casa dei tesori)  
.Elisir (orologio nel salone della casa dell'Anziano)  
.Elisir (orologio nella casa di Arvis)  
.Etere (scrigno nella Sala del consiglio)  
.Gala iper (scrigno nella casa dei tesori)  
.Orecchino (scrigno nella casa dei tesori)  
.Pozione (scrigno nella Sala Magna dello stratega)  
.Sacco a pelo (scrigno nella Sala dello stratega)  
.5000 Guil (scrigno nella casa dei tesori)  
[R] Medaglia (ricevuta da Arvis dopo il risveglio di Terra)

### MOSTRI PRESENTI ###

-----  
n° NOME PV PM RUBARE  
-----  
1 Guardia 40 15 Granpozione, Pozione  
2 Lupo argenteo 27 5 Pozione  
3 Megalodot 115 30 Granpozione, Pozione  
-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----  
Città: inizio del gioco  
-----

Exp -----: 133 (x2) Guardia  
Guil ----: 126 (x1) Lupo argenteo  
Pmagici -: 0

Exp -----: 196 (x2) Guardia  
Guil ----: 276 (x2) Megalodot  
Pmagici -: 0

Exp -----: 96 (x2) Guardia  
Guil ----: 96  
Pmagici -: 0

Exp -----: 37 (x1) Lupo argenteo  
Guil ----: 30  
Pmagici -: 0

Exp -----: 74 (x2) Lupo argenteo  
Guil ----: 60  
Pmagici -: 0

-----  
Casa dell'avventuriero  
-----

Exp -----: 37 (x1) Lupo argenteo  
Guil ----: 30  
Pmagici -: 0  
=====

=====

Le miniere di Narshe presentano tre ingressi:

- a. uno a nord della città
- b. uno dietro la casa di Arvis
- c. uno ad ovest della città, tramite passaggio segreto

Si visiterà questa località all'inizio del gioco, a bordo dei Blindati Magitek; durante la fuga di Terra; durante lo scenario di Terra, Edgar e Banon; per raggiungere Mog ed il Lupo solitario.

### ### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### ### OGGETTI PRESENTI ###

- .Coda di fenice (scrigno a nord del Punto di Salvataggio)
- .Sacco a pelo (scrigno a nord ovest del Punto di Salvataggio)
- .Spada runica (scrigno nelle grotte vicino alla tana dei Moguri)

Se questi tre scrigni non vengono aperti nel Mondo in equilibrio, tornandoci nel Mondo di rovine, al suo interno si troveranno rispettivamente un Bracciale difensivo, un Elisir e un Fiocco.

### ### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME            | PV    | PM   | RUBARE                |
|-------|-----------------|-------|------|-----------------------|
| 2     | Lupo argenteo   | 27    | 5    | Pozione               |
| 3     | Megalodot       | 115   | 30   | Granpozione, Pozione  |
| 4     | Ratto mannaro   | 24    | 0    | Pozione               |
| 5     | Spritzer        | 15    | 0    | Pozione               |
| 6     | Bandito         | 35    | 0    | Pozione               |
| 30    | Valeor          | 180   | 25   | Pozione               |
| 31    | Ratto selvatico | 160   | 10   | Pozione               |
| 276   | Ymir: Corazza   | 50000 | 120  | ===                   |
| 277   | Ymir: Testa     | 1600  | 1000 | ===                   |
| 278   | Capoguardia     | 420   | 150  | Coltello di mithril   |
| "387" | Eukaryote       | 110   | 35   | Pozione               |
| "397" | Requiem         | 255   | 85   | Pozione               |
| "399" | Spettro         | 235   | 120  | Ferula gelum, Pozione |

### SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

1° grotta nord: inizio del gioco

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Ymir: Corazza

Guil -----: 0 (x1) Ymir: Testa

Pmagici -: 0

Exp -----: 46 (x1) Bandito

Guil -----: 47 (x1) Ratto mannaro

Pmagici -: 0

Exp -----: 63 (x3) Ratto mannaro

Guil -----: 66

Pmagici -: 0

---

2° grotta nord: inizio del gioco

---

Exp -----: 48                   (x1) Bandito  
Guil ----: 54                   (x1) Spritzer  
Pmagici -: 0

Exp -----: 42                   (x2) Ratto mannaro  
Guil ----: 22  
Pmagici -: 0

Exp -----: 46                   (x2) Spritzer  
Guil ----: 58  
Pmagici -: 1

---

fuga di Terra

---

Exp -----: 48                   (x1) Bandito  
Guil ----: 54                   (x1) Spritzer  
Pmagici -: 0

Exp -----: 42                   (x2) Ratto mannaro  
Guil ----: 22  
Pmagici -: 0

Exp -----: 46                   (x2) Spritzer  
Guil ----: 58  
Pmagici -: 1

---

battaglia con i moguri

---

=== BOSS ===

Exp -----: 74                   (x1) Capoguardia  
Guil ----: 410                   (x2) Lupo argenteo  
Pmagici -: 0

Exp -----: 87                   (x1) Lupo argenteo  
Guil ----: 120                   (x1) Megalodot  
Pmagici -: 1

---

1° grotta ovest: scenario di Terra, Edgar e Banon

---

Exp -----: 46                   (x1) Bandito  
Guil ----: 47                   (x1) Ratto mannaro  
Pmagici -: 0

Exp -----: 63                   (x3) Ratto mannaro  
Guil ----: 66  
Pmagici -: 0

---

Altre grotte ovest: scenario di Terra, Edgar e Banon

---

Exp -----: 252                   (x1) Ratto selvatico  
Guil ----: 247                   (x1) Valeor

Pmagici -: 1

Exp -----: 297 (x3) Ratto mannaro

Guil ----: 290 (x2) Valeor

Pmagici -: 1

Exp -----: 351 (x3) Valeor

Guil ----: 336

Pmagici -: 1

---

Zona del sistema di sicurezza

---

Exp -----: 670 (x3) Eukaryote

Guil ----: 576 (x1) Requiem

Pmagici -: 1 (x1) Spettro

Exp -----: 440 (x2) Spettro

Guil ----: 276

Pmagici -: 1

---

Zona successiva al sistema di sicurezza

---

Exp -----: 48 (x1) Bandito

Guil ----: 54 (x1) Spritzer

Pmagici -: 0

Exp -----: 42 (x2) Ratto mannaro

Guil ----: 22

Pmagici -: 0

Exp -----: 46 (x2) Spritzer

Guil ----: 58

Pmagici -: 1

=====  
RUPE DI NARSHE |  
=====

La rupe di Narshe si trova a nord delle miniere. Si visiterà questa località durante l'attacco di Kefka e per raggiungere Mog ed il Lupo solitario.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Forcina dorata (salvando il Lupo solitario anzichè Mog)

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°   | NOME             | PV  | PM  | RUBARE                      |
|------|------------------|-----|-----|-----------------------------|
| 24   | Blindato pesante | 495 | 150 | Elmo di ferro, Pozione      |
| 53 + | Fidor            | 355 | 80  | Coda di fenice, Granpozione |
| 54   | Caporale         | 255 | 60  | Pozione, Spada di mithril   |
| 55 + | Cane da caccia   | 285 | 50  | Granpozione                 |

---

|     |                       |      |      |                            |
|-----|-----------------------|------|------|----------------------------|
| 286 | Cavaliere dell'abisso | 1300 | 170  | Corazza di mithril, Elisir |
| 287 | Kefka [1°]            | 3000 | 3000 | Elisir, Grandetere         |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----

proteggendo Banon

-----

=== BOSS ===

|                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| Exp -----: 0    | (x1) Kefka [1°]            |
| Guil ----: 0    |                            |
| Pmagici -: 0    |                            |
|                 |                            |
| Exp -----: 360  | (x4) Caporale              |
| Guil ----: 384  |                            |
| Pmagici -: 0    |                            |
|                 |                            |
| Exp -----: 295  | (x1) Cane da caccia        |
| Guil ----: 247  | (x2) Caporale              |
| Pmagici -: 1    |                            |
|                 |                            |
| Exp -----: 260  | (x1) Blindato pesante      |
| Guil ----: 387  | (x2) Caporale              |
| Pmagici -: 2    |                            |
|                 |                            |
| Exp -----: 250  | (x1) Caporale              |
| Guil ----: 276  | (x1) Fidor                 |
| Pmagici -: 1    |                            |
|                 |                            |
| Exp -----: 400  | (x1) Cavaliere dell'abisso |
| Guil ----: 1290 |                            |
| Pmagici -: 2    |                            |

=====

NIKEAH

=====

Nikea si trova nel Continente occidentale, a sud del corso del fiume Lethe.  
 Si visiterà la città quando si prenderà il traghetto per Figaro sud, alla fine dello scenario di Sabin.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 150 Guil  
 Stalla: 80 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Protezioni:

| NOME           | COSTO | NOME             | COSTO |
|----------------|-------|------------------|-------|
| Pozione        | 50    | Scudo pesante    | 400   |
| Granpozione    | 300   | Cappello piumato | 250   |
| Fumo dell'eco  | 120   | Magicappello     | 600   |
| Lacrimogeno    | 300   | Bandana          | 800   |
| Ciliegia verde | 150   | Elmo di ferro    | 1000  |
| Coda di fenice | 500   | Kenpo Gi         | 250   |
| Sacco a pelo   | 500   | Veste di seta    | 600   |
| Tenda          | 1200  | Giubba di ferro  | 700   |

-----

| Negozio di Accessori: |       | Negozio di Armi:   |       |
|-----------------------|-------|--------------------|-------|
| NOME                  | COSTO | NOME               | COSTO |
| Occhiali argentei     | 500   | Artigli di mithril | 800   |
| Ciondolo stellare     | 500   | Kotetsu            | 800   |
| Cappa bianca          | 5000  | Lancia di mithril  | 800   |
| Anello fatato         | 1500  |                    |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Elisir (orologio nella Locanda)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

TEATRO DELL'OPERA

=====

Il Teatro dell'opera si trova nel Continente orientale, nella zona più a sud. Si visiterà questa località quando si cercherà di tendere una trappola a Setzer.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°   | NOME         | PV   | PM  | RUBARE                |
|------|--------------|------|-----|-----------------------|
| 66 + | Ratto ligneo | 299  | 20  | Granpozione           |
| 67 + | Goetia       | 499  | 40  | Antidoto, Granpozione |
| 289  | Ultros [2°]  | 2550 | 500 | ===                   |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----

Sulle impalcature

-----

Exp -----: 361                   (x1) Goetia  
 Guil ----: 553                   (x2) Ratto ligneo  
 Pmagici -: 3

Exp -----: 614                   (x2) Goetia  
 Guil ----: 947                   (x3) Ratto ligneo  
 Pmagici -: 3

-----

Sul palco

-----

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Ultros [2°]  
 Guil ----: 2

Pmagici -: 0

=====

ZOZO

=====

Zozo si trova nel Continente occidentale, nella zona più ad ovest circondata dalle montagne. È l'unica città del Mondo in equilibrio in cui avere incontri casuali con i nemici. Si visiterà questa località quando Terra fuggirà dopo essersi trasformata in Esper.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Etere (scrigno nel Pub)  
.Etere (vaso a sinistra durante la scalata)  
.Extrapozione (scrigno nella stanza dove si trova Terra)  
.Granpozione (vaso a destra durante la scalata)  
.Guanto del ladro (scrigno all'ultimo piano del palazzo dove si fa la fila)  
.Motosega (nella stanza segreta dopo aver inserito l'orario giusto)  
.Nocche focum (scrigno nel palazzo con Dadaluma)  
.Pozione (scrigno nel negozio di Armature)  
.Sandali d'Ermete (scrigno nella stanza dove si trova Terra)  
[E] Cait Sith (ricevuto una volta ritrovata Terra)  
[E] Kirin (ricevuto una volta ritrovata Terra)  
[E] Ramuh (ricevuto una volta ritrovata Terra)  
[E] Sirena (ricevuto una volta ritrovata Terra)

### MOSTRI PRESENTI ###

-----

| n°  | NOME             | PV   | PM   | RUBARE                               |
|-----|------------------|------|------|--------------------------------------|
| 62  | Mietitore        | 428  | 85   | Occhiali argentei, Stivali di drago  |
| 63  | Giga montanaro   | 1200 | 60   | Guanto di Giga                       |
| 64  | Lestofante       | 350  | 20   | Coda di fenice, Collirio             |
| 65  | Danzatore velato | 392  | 120  | Coltello da ladro, Granpozione       |
| 288 | Dadaluma         | 3270 | 1005 | Anello prezioso, Bracciale del ladro |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----

Zone esterne

-----

Exp -----: 841 (x1) Giga montanaro  
Guil ----: 914 (x1) Mietitore  
Pmagici -: 2

Exp -----: 499 (x2) Lestofante  
Guil ----: 566 (x1) Mietitore  
Pmagici -: 2

Exp -----: 550 (x1) Giga montanaro  
Guil ----: 600  
Pmagici -: 1

Exp -----: 416 (x4) Lestofante











|                       |                   |                        |
|-----------------------|-------------------|------------------------|
| Acropho               | Drago             | Mu                     |
| Actinian              | Drago di platino  | Nautiloid              |
| Adamankary            | Drago fossile     | Ninja                  |
| Aepyornis             | Drago zombie      | Orso dorato            |
| Alacran               | Elite imperiale   | Pallone                |
| Antares               | Errabondo         | Paraladia              |
| Apocrypha             | Esochela          | Poplium                |
| Artigli iracondi      | Eukaryote         | Pugno di ferro         |
| Aspiran               | Fantasma          | Pungigliona            |
| Bandito               | Fidor             | Ratto ligneo           |
| Behemoth              | Foper             | Ratto mannaro          |
| Bell'addormentato     | Fuoricasta        | Ratto selvatico        |
| Belmodar              | Gallodrago        | Requiem                |
| Belzecu               | Gatto randagio    | Satellite              |
| Blindato aereo        | Generale          | Segugio di Vector      |
| Blindato Magitek      | Giga montanaro    | Sergente               |
| Blindato pesante      | Gigantos          | Siegfried [1°]         |
| Bomba                 | Goblin            | Soffioscuro            |
| Bonnacon              | Goetia            | Soldato imperiale      |
| Briareus              | Gorgias           | Spettro                |
| Budino                | Granad            | Spritzer               |
| Cadavere              | Grillo campestre  | Sputafuoco             |
| Cane da caccia        | Guardia           | Stradista magnus Rosso |
| Capoguardia           | Honet             | Stradista magnus Viola |
| Caporale              | Il Distruttore    | Sussurro d'angelo      |
| Cartagra              | Il Provocatore    | Templare               |
| Cavalier Cipolla      | Inseguitore       | Testa di bonzo         |
| Cavaliere dell'abisso | Insetto           | Trillium               |
| Chimera               | Joker             | Tyfon [1°]             |
| Cirpius               | Lenerja           | Ultraecho              |
| Cloud                 | Lepre erbina      | Urok                   |
| Comandante            | Lestofante        | Valeor                 |
| Conger conger         | Lopro minore      | Venobennu              |
| Coniglirofofo         | Lupo argenteo     | Vespa montana          |
| Danzatore velato      | Mandragora        | Viverna                |
| Divoratore            | Manta del deserto | Vulture                |
| Doberman              | Megalodot         | Wym campestre          |
| Domatore              | Mietitore         | Zaghrem                |
| Don                   | Morto vivente     |                        |

=====

ACCAMPAMENTO IMPERIALE

=====

L'accampamento imperiale è situato nell'unico deserto del Continente orientale.  
 Si visiterà questa località solo durante lo scenario di Sabin.  
 Una volta usciti da questa zona non sarà più possibile tornarvi.

### NEGOZI PRESENTI ###  
 nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
 .Anello difensivo (scrigno nella tenda dietro il muretto)  
 .Berretto verde (dopo aver sconfitto il Satellite)  
 .Ciondolo stellare (scrigno nella tenda a destra, vicino all'ingresso)  
 .Guanto di mithril (scrigno vicino a quello in cui si trova il Satellite)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°      | NOME              | PV   | PM  | RUBARE               |
|---------|-------------------|------|-----|----------------------|
| 37      | Soldato imperiale | 100  | 15  | Granpozione, Pozione |
| 38      | Templare          | 205  | 50  | Pozione              |
| 39      | ^Satellite        | 1800 | 250 | Extrapozione         |
| 279     | Blindato Magitek  | 210  | 250 | Granpozione, Pozione |
| "386" + | Doberman          | 465  | 10  | Granpozione, Pozione |
| "398" + | Soldato           | 100  | 10  | Pozione              |
| "401" + | Ufficiale         | 380  | 48  | Pozione              |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Nell'accampamento

Exp -----: 0 (x1) Blindato Magitek  
Guil ----: 96 (x2) Soldato imperiale  
Pmagici -: 1

Exp -----: 0 (x2) Soldato imperiale  
Guil ----: 288 (x2) Templare  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x2) Doberman  
Guil ----: 166  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x3) Doberman  
Guil ----: 249  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x1) Satellite  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

in aiuto di Cyan

Exp -----: 0 (x2) Soldato  
Guil ----: 240 (x1) Ufficiale  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x3) Soldato  
Guil ----: 144  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x4) Soldato  
Guil ----: 192  
Pmagici -: 0

A bordo dei Blindati Magitek

Exp -----: 0 (x1) Blindato Magitek  
Guil ----: 96 (x2) Soldato imperiale  
Pmagici -: 1

Exp -----: 0 (x1) Blindato Magitek

Guil ----: 0  
Pmagici -: 1

Exp -----: 0                   (x2) Blindato Magitek  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 2

=====

CASTELLO DI DOMA

=====

Il castello di Doma si trova nel Continente orientale, ad ovest del deserto. Si visiterà questa località la prima volta durante lo scenario di Sabin, ed in seguito sarà possibile tornarci, durante il Mondo in equilibrio, solo se si sarà ottenuta la liberazione di Doma durante il banchetto imperiale.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Coda di fenice (scrigno nel magazzino lungo le mura)  
.Grandetere (scrigno nel dormitorio)  
.Elisir (sveglia nel dormitorio)  
.Extrapozione (scrigno nella stanza di Cyan)  
.Panacea (vaso nella stanza con il camino e due tavoli)  
.Rosario (scrigno nel magazzino lungo le mura)

Se non vengono presi durante il Mondo in equilibrio, è possibile ritrovarli anche durante il Mondo di rovine, oppure durante il sogno di Cyan.

### MOSTRI PRESENTI ###

-----

| n° | NOME              | PV  | PM | RUBARE               |
|----|-------------------|-----|----|----------------------|
| 36 | Capitano          | 456 | 20 | ===                  |
| 37 | Soldato imperiale | 100 | 15 | Granpozione, Pozione |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----

durante l'attacco imperiale

-----

Exp -----: 0                   (x1) Capitano  
Guil ----: 50  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0                   (x2) Soldato imperiale  
Guil ----: 96  
Pmagici -: 0

=====

CASUPOLA

=====

La Casupola si trova nel Continente orientale, vicino alla foce del fiume Lethe. Si visiterà questa località all'inizio dello scenario di Sabin.

### NEGOZI PRESENTI ###

| NOME             | COSTO |
|------------------|-------|
| Pozione          | 50    |
| Coda di fenice   | 500   |
| Tenda            | 1200  |
| Cappello piumato | 250   |
| Shuriken         | 30    |
| Testo invisibile | 200   |
| Testo d'ombra    | 400   |
| Scarpe agili     | 1500  |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

FORESTA DEI FANTASMI

=====

La foresta dei fantasmi si trova al centro del Continente orientale, circondata da un ammasso montuoso. Si visiterà questa località durante lo scenario di Sabin, dopo la fuga dall'accampamento imperiale. In seguito sarà possibile tornarci una volta ottenuta l'aeronave. Questa zona non sarà presente durante il Mondo di rovine.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n° | NOME     | PV  | PM | RUBARE      |
|----|----------|-----|----|-------------|
| 40 | Fantasma | 226 | 70 | Pozione     |
| 41 | Poplium  | 145 | 25 | Granpozione |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

1° e 2° zona

Exp -----: 158                   (x1) Fantasma  
Guil ----: 185                   (x2) Poplium  
Pmagici -: 1

Exp -----: 48                   (x1) Fantasma  
Guil ----: 75  
Pmagici -: 3



---

3° e 4° zona

---

Exp -----: 261           (x2) Fantasma  
Guil ----: 315           (x3) Poplium  
Pmagici -: 1

Exp -----: 48           (x1) Fantasma  
Guil ----: 75  
Pmagici -: 3

Exp -----: 144          (x3) Fantasma  
Guil ----: 225  
Pmagici -: 1

=====  
TRENO FANTASMA |  
=====

Il Treno fantasma parte dalla foresta dei fantasmi. Si visiterà questa località durante lo scenario di Sabin. Una volta usciti da questa località non sarà più possibile tornarci poichè si potrà attraversare completamente tutta la foresta dei fantasmi.

### NEGOZI PRESENTI ###

---

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Pozione        | 50    |
| Granpozione    | 300   |
| Antidoto       | 50    |
| Ciliegia verde | 150   |
| Coda di fenice | 500   |
| Sacco a pelo   | 500   |
| Shuriken       | 30    |

---

### OGGETTI PRESENTI ###

.Coda di fenice (scrigno nel quarto vagone)  
.Coda di fenice (scrigno nel quarto vagone)  
.Gala iper (dopo aver sconfitto l'Apparizione)  
.Occhio di lince (scrigno nel quarto vagone)  
.Orecchino (scrigno nella parte ovest del vagone ristorante)

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°  | NOME              | PV   | PM    | RUBARE               |
|-----|-------------------|------|-------|----------------------|
| 40  | Fantasma          | 226  | 70    | Pozione              |
| 42  | Cloud             | 120  | 100   | Granpozione          |
| 43  | Sussurro d'angelo | 230  | 90    | Granpozione          |
| 44  | Ultraecho         | 390  | 190   | Granpozione          |
| 45  | Bomba             | 160  | 50    | Granpozione, Pozione |
| 46  | Morto vivente     | 200  | 84    | ===                  |
| 47@ | *Apparizione      | 1500 | 10000 | ===                  |
| 48  | Siegfried [1°]    | 100  | 5     | ===                  |
| 284 | Treno fantasma    | 1900 | 350   | ===                  |

---

-----  
SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

Zona esterna dei vagoni

---

Exp -----: 119           (x1) Cloud  
Guil ----: 351           (x2) Sussurro d'angelo  
Pmagici -: 1

Exp -----: 35           (x1) Bomba  
Guil ----: 80  
Pmagici -: 1

Exp -----: 105          (x3) Bomba  
Guil ----: 140  
Pmagici -: 1

Exp -----: 168          (x4) Sussurro d'angelo  
Guil ----: 500  
Pmagici -: 1

---

All'interno dei vagoni

---

Exp -----: 147          (x3) Cloud  
Guil ----: 428          (x1) Sussurro d'angelo  
Pmagici -: 1

Exp -----: 48           (x1) Fantasma  
Guil ----: 75  
Pmagici -: 3

Exp -----: 144          (x3) Fantasma  
Guil ----: 225  
Pmagici -: 1

Exp -----: 162          (x3) Morto vivente  
Guil ----: 405  
Pmagici -: 1

Exp -----: 42           (x1) Sussurro d'angelo  
Guil ----: 125  
Pmagici -: 1

---

Vagoni con scompartimenti

---

Exp -----: 166          (x2) Cloud  
Guil ----: 462          (x1) Morto vivente  
Pmagici -: 1           (x1) Sussurro d'angelo

Exp -----: 140          (x2) Bomba  
Guil ----: 362          (x2) Cloud  
Pmagici -: 1

Exp -----: 0           (x1) Apparizione  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x1) Siegfried [1°]  
Guil ----: 1  
Pmagici -: 0

Exp -----: 42 (x1) Sussurro d'angelo  
Guil ----: 125  
Pmagici -: 1

---

dopo aver staccato i vagoni

---

Exp -----: 147 (x3) Cloud  
Guil ----: 428 (x1) Sussurro d'angelo  
Pmagici -: 1

Exp -----: 173 (x2) Morto vivente  
Guil ----: 498 (x1) Ultraecho  
Pmagici -: 1

Exp -----: 130 (x2) Ultraecho  
Guil ----: 465  
Pmagici -: 1

---

Oltre la motrice

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Treno fantasma  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 2

=====  
BINARIO |  
=====

Prima di salire e dopo essere scesi dal Treno fantasma si percorreranno due Binari diversi. Nel secondo Cyan darà un'ultimo disperato saluto ai suoi cari.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###  
nessuno

=====  
GROTTA VERSO LE CASCATE DI BAREN  
=====

La grotta verso le cascate di Baren si trova nel Continente orientale, nella zona montuosa ad est della foresta dei fantasmi. Si visiterà questa località durante lo scenario di Sabin. Se non l'ha già fatto prima, Shadow abbandonerà il gruppo proprio in questa zona.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====  
CASCATE DI BAREN |  
=====

Le cascate di Baren si trovano lungo il fiume verticale del Continente orientale. Si visiterà questa località solo durante lo scenario di Sabin. Una volta usciti da questa zona non sarà più possibile tornarvi.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME           | PV  | PM | RUBARE |
|-----|----------------|-----|----|--------|
| 49  | Pesce opinicus | 10  | 60 | ===    |
| 285 | Rhizopas       | 775 | 39 | ===    |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Rhizopas  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 1

Exp -----: 0                   (x5) Pesce opinicus  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 1

=====  
LUNGO IL FIUME |  
=====

Questa è la zona, nella parte nord ovest del Veldt, dove termina il corso d'acqua delle cascate di Baren. Qui comparirà per la prima volta Gau. Una volta usciti da questa zona non sarà più possibile tornarvi.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====  
GROTTE DEL MONTE CRESCENTE  
=====

Le grotte del monte Crescente si trovano nel Continente orientale, a sud est

della pianura del Veldt. Si visiterà la località quando si dovrà trovare il tesoro di Gau durante lo scenario di Sabin.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###  
nessuno

=====  
VIA DEL SERPENTE |  
=====

La Via del serpente è il canale sottomarino che collega la pianura del Veldt con Nikeah, e ci si può accedere solo attraverso le grotte del monte Crescente. Si visiterà questa località dopo aver ritrovato il tesoro di Gau. In seguito sarà possibile tornarci una volta ottenuta l'aeronave. È l'unica zona nel Mondo in equilibrio dove imparare la Danza Armonia d'acqua. Questa zona non sarà presente durante il Mondo di rovine.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Berretto verde (scrigno nella Caverna 2)  
.Extrapozione (scrigno nella Caverna 1)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n° | NOME          | PV  | PM  | RUBARE      |
|----|---------------|-----|-----|-------------|
| 50 | Conger conger | 315 | 150 | Granpozione |
| 51 | Aspiran       | 220 | 330 | Pozione     |
| 52 | Actinian      | 230 | 98  | Granpozione |

#### SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Exp -----: 201 (x1) Actinian  
Guil ----: 598 (x1) Aspiran  
Pmagici -: 1 (x1) Conger conger

Exp -----: 267 (x3) Actinian  
Guil ----: 605 (x2) Aspiran  
Pmagici -: 1

Exp -----: 171 (x3) Actinian  
Guil ----: 375  
Pmagici -: 1

Exp -----: 96 (x1) Conger conger  
Guil ----: 358  
Pmagici -: 1

Exp -----: 192 (x2) Conger conger

Guil ----: 716

Pmagici -: 1

=====
MOBLIZ
=====

Mobliz si trova nel Continente orientale, a nord est del Veldt. Si visiterà la città quando bisognerà comprare della Carne essiccata per ottenere Gau nel gruppo.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 100 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Protezioni:

Table with 2 columns: NOME, COSTO. Items include Carne essiccata (150), Pozione (50), Granpozione (300), Collirio (50), Ciliegia verde (150), Coda di fenice (500), Sacco a pelo (500), Tenda (1200).

Table with 2 columns: NOME, COSTO. Items include Scudo tondo (200), Scudo pesante (400), Cappello piumato (250), Magicappello (600), Bandana (800), Elmo di ferro (1000), Kenpo Gi (250), Giubba di ferro (700).

Negozio di Armi:

Negozio di Accessori:

Table with 2 columns: NOME, COSTO. Items include Coltello di mithril (300), Spada di mithril (450), Artigli di mithril (800), Kotetsu (800).

Table with 2 columns: NOME, COSTO. Items include Scarpe agili (1500), Cappa bianca (5000).

### OGGETTI PRESENTI ###

- .Elisir (orologio nell'edificio con i piccioni viaggiatori)
.Sonaglio (spedendo tutte le lettere dell'uomo nel letto)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

#####
###
### CONTINENTE MERIDIONALE ###
###
#####

Il Continente meridionale è la grande isola che si estende da Maranda, ad est, sino al Portale sigillato, nella zona montuosa ad ovest. A seconda dei mostri







---

Deserto

---

Exp -----: 875                   (x1) Drago fossile  
Guil ----: 2500                   (x3) Insetto  
Pmagici -: 2

Exp -----: 760                   (x2) Drago fossile  
Guil ----: 3740  
Pmagici -: 3

Exp -----: 495                   (x3) Insetto  
Guil ----: 630  
Pmagici -: 1

Exp -----: 990                   (x6) Insetto  
Guil ----: 1260  
Pmagici -: 1

---

ALBROOK

---

Albrook si trova nel Continente meridionale, ad ovest del grande deserto.  
Si visiterà la città per prepararsi prima di entrare per la prima volta a  
Vector, e prima di imbarcarsi per l'isola Crescente, dopo il banchetto  
imperiale.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 300 Guil

Negozio di Medicine:

---

| NOME            | COSTO |
|-----------------|-------|
| Granpozione     | 300   |
| Etere           | 1500  |
| Coda di fenice  | 500   |
| Acqua santa     | 300   |
| Panacea         | 1000  |
| Sacco a pelo    | 500   |
| Lacrimogeno     | 300   |
| Pietra TeleMoto | 700   |

---

Negozio di Accessori:

---

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Scarpe agili      | 1500  |
| Guanto di Giga    | 5000  |
| Orecchino         | 5000  |
| Anello difensivo  | 500   |
| Guanto di mithril | 700   |
| Codice morale     | 1000  |
| Anello Reflex     | 6000  |
| Anello prezioso   | 1000  |

---

Negozio di Protezioni:

---

| NOME             | COSTO |
|------------------|-------|
| Scudo d'oro      | 2500  |
| Mitra del saggio | 3000  |
| Berretto verde   | 3000  |
| Elmo d'oro       | 4000  |
| Armatura d'oro   | 10000 |

---

Negozio di Armi:

---

| NOME         | COSTO |
|--------------|-------|
| Lama focum   | 7000  |
| Brando gelum | 7000  |
| Spada tonum  | 7000  |

---

### OGGETTI PRESENTI ###

.Elisir (orologio nel negozio di Accessori/Pub)  
 .Etere (vaso nel negozio di Armi)  
 .Granpozione (barile accanto alla Locanda)  
 .Pietra TeleMoto (secondo scatolone vicino all'ingresso)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

GROTTA AL PORTALE SIGILLATO

=====

La grotta al Portale sigillato si trova nel Continente meridionale, nella zona montuosa ad est. Si può accedere solo attraversando il posto di controllo sul Portale. Si visiterà questa località dopo il risveglio di Terra a Zozo. Una volta raggiunta Thamasa via mare non sarà più possibile accedere a questa località.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ago dorato (uno degli oggetti sepolti nello spiazzo)  
 .Elisir (scrigno nei pressi dei due pulsanti)  
 .Extrapozione (scrigno nella zona dei ponti mobili)  
 .Grandetere (scrigno nel 3° piano seminterrato, sul sentiero a destra)  
 .Grandetere (scrigno a sinistra dello spiazzo con gli oggetti)  
 .Grandetere (scrigno nella caverna segreta)  
 .Guanto di Genji (scrigno nel 3° piano seminterrato, dopo la caduta)  
 .Jitte di Heiji (scrigno nella zona dei ponti mobili)  
 .Kazekiri (scrigno nel 1° piano seminterrato)  
 .Pezzo di Magilite (scrigno nella caverna segreta)  
 .Pezzo di Magilite (scrigno nella caverna segreta)  
 .Pezzo di Magilite (scrigno dopo aver azionato l'interruttore)  
 .Stiletto sicario (scrigno vicino all'ingresso)  
 .Tenda (scrigno nella zona con il Punto di Salvataggio)  
 .Testo d'acqua (uno degli oggetti sepolti nello spiazzo)  
 .Testo invisibile (uno degli oggetti sepolti nello spiazzo)  
 .Ultima (scrigno nella caverna segreta)  
 .293 Guil (tre passi a nord dal secondo Grandetere raccolto)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°   | NOME           | PV   | PM  | RUBARE                         |
|------|----------------|------|-----|--------------------------------|
| 87   | Fuoricasta     | 1100 | 50  | Amuleto                        |
| 88 + | Il Provocatore | 781  | 60  | Acqua santa, Granpozione       |
| 89   | Drago zombie   | 1991 | 160 | Coda di fenice, Granpozione    |
| 90 + | Antares        | 480  | 15  | Antidoto, Granpozione          |
| 91 + | Cadavere       | 590  | 90  | Ciliegia verde, Ferula tossica |
| 112  | Ninja          | 1650 | 130 | Ali angeliche                  |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Ingresso

---

Exp -----: 1079           (x1) Antares  
Guil ----: 920           (x1) Cadavere  
Pmagici -: 1           (x1) Il Provocatore

Exp -----: 1122           (x3) Cadavere  
Guil ----: 1050  
Pmagici -: 1

Exp -----: 830           (x2) Il Provocatore  
Guil ----: 600  
Pmagici -: 1

---

1° piano seminterrato

---

Exp -----: 1163           (x2) Cadavere  
Guil ----: 1000           (x1) Il Provocatore  
Pmagici -: 1

Exp -----: 2220           (x3) Fuoricasta  
Guil ----: 1326  
Pmagici -: 2

Exp -----: 830           (x2) Il Provocatore  
Guil ----: 600  
Pmagici -: 1

---

2° piano seminterrato

---

Exp -----: 2552           (x1) Drago zombie  
Guil ----: 1193           (x2) Fuoricasta  
Pmagici -: 2

Exp -----: 870           (x3) Antares  
Guil ----: 810  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1072           (x1) Drago zombie  
Guil ----: 309  
Pmagici -: 2

---

3° piano seminterrato

---

Exp -----: 2552           (x1) Drago zombie  
Guil ----: 1193           (x2) Fuoricasta  
Pmagici -: 2

Exp -----: 2144           (x2) Drago zombie  
Guil ----: 618  
Pmagici -: 1

Exp -----: 2220           (x3) Fuoricasta  
Guil ----: 1326  
Pmagici -: 2

Exp -----: 694           (x1) Ninja

Guil ----: 520

Pmagici -: 0

=====

MARANDA

=====

Maranda si trova nel Continente meridionale, tra le due foreste nella zona ovest. Si visiterà la città per prepararsi prima di entrare per la prima volta a Vector.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 200 Guil

Negozio di Armi:

Negozio di Protezioni:

| NOME             | COSTO | NOME                | COSTO |
|------------------|-------|---------------------|-------|
| Ferula Antima    | 13000 | Scudo di cristallo  | 7000  |
| Spezzalame       | 16000 | Elmo di cristallo   | 10000 |
| Scimitarra       | 17000 | Velo solenne        | 9000  |
| Testo di fuoco   | 500   | Abito nero          | 13000 |
| Testo d'acqua    | 500   | Toga magus          | 13000 |
| Testo di tuono   | 500   | Maglia di cristallo | 17000 |
| Testo invisibile | 200   |                     |       |
| Testo d'ombra    | 400   |                     |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Acqua santa (scatolone più in basso, a sud est)

.Panacea (scatolone più in basso, ad ovest)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

POSTO DI CONTROLLO SUL PORTALE

=====

Il posto di controllo sul Portale si trova nel Continente meridionale, nella zona est, prima del ponte che collega le due parti del Continente. Si visiterà questa località dopo il banchetto imperiale, una volta aperta l'armeria e per raggiungere la grotta al Portale sigillato. Questa località non sarà presente durante il Mondo di rovine.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ali angeliche (scrigno nell'armeria)

.Anello angelico (scrigno nell'armeria)

.Anello Reflex (scrigno nell'armeria)

.Elisir (scrigno nell'armeria)

.Elisir (esaminando l'angolo in basso a destra nell'armeria)

.Extrapozione (scrigno nell'armeria)

```
.Grandetere      (scrigno nell'armeria)
.Lama focum      (esaminando la stufa nell'armeria)
.Orecchino vigile (scrigno nell'armeria)
.Sandali d'Ermete (scrigno nell'armeria)
.8000 Guil       (scrigno nell'armeria)
.13000 Guil      (scrigno nell'armeria)
.20000 Guil      (scrigno nell'armeria)
```

### MOSTRI PRESENTI ###

```
-----
n°   NOME                PV   PM   RUBARE
-----
76 + Sergente           580   35   Corazza di mithril, Tenda
78  Protoblindato       670  125   Cotta di mithril, Granpozione
93  Megablindato        1000   50   Granpozione
-----
```

Ogni volta che si incontra un soldato si combatterà e, al termine della battaglia, ci si ritroverà fuori, nella Mappa del Mondo. I mostri spariranno dalla località una volta completato il capitolo relativo alla Fabbrica Magitek.

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

```
Exp -----: 849          (x1) Megablindato
Guil ----: 296          (x1) Protoblindato
Pmagici -: 0

Exp -----: 1008        (x4) Sergente
Guil ----: 1092
Pmagici -: 1
```

=====

TZEN

=====

Tzen si trova nel Continente meridionale, a nord di Vector. Si visiterà la città per prepararsi prima di entrare per la prima volta a Vector.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 350 Guil

Negozio di Medicine:

```
-----
NOME                COSTO
-----
Granpozione         300
Etere               1500
Collirio            50
Ciliegia verde     150
Fumo dell'eco      120
Acqua santa        300
Coda di fenice     500
Tenda              1200
-----
```

Negozio di Protezioni:

```
-----
NOME                COSTO
-----
Mitra del saggio   3000
Elmo di mithril    2000
Corazza di mithril 1200
Completo ninja     1100
Vestito bianco     2200
-----
```

Negozio di Armi:

```
-----
NOME                COSTO
-----
```

Negozio di Accessori:

```
-----
NOME                COSTO
-----
```

|                |      |                  |      |
|----------------|------|------------------|------|
| Pugnale d'aria | 950  | Orecchino        | 5000 |
| Lama lunare    | 2500 | Sandali d'Ermete | 7000 |
| Aguzzina       | 3000 | Cintura nera     | 5000 |
| Boomerang      | 4500 | Amuleto          | 5000 |

### OGGETTI PRESENTI ###

[E] Seraph (comprato per 3000 Guil dall'uomo che cammina tra gli alberi)

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

VECTOR

=====

Vector si trova nel Continente meridionale, al centro della grande zona montuosa. Si visiterà la città quando bisognerà infiltrarsi nella Fabbrica Magitek e durante il banchetto imperiale. Questa città non sarà presente durante il Mondo di rovine.

### NEGOZI PRESENTI ###

Negozio di Protezioni:                      Negozio di Armi:

| NOME               | COSTO | NOME            | COSTO |
|--------------------|-------|-----------------|-------|
| Fascia torta       | 1600  | Kikuichimonji   | 1200  |
| Mitra del saggio   | 3000  | Artigli tossici | 2500  |
| Corazza di mithril | 1200  | Aguzzina        | 3000  |
| Completo ninja     | 1100  | Sakura          | 3200  |
| Vestito bianco     | 2200  |                 |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°   | NOME             | PV   | PM  | RUBARE                        |
|------|------------------|------|-----|-------------------------------|
| 1    | Guardia          | 40   | 15  | Granpozione, Pozione          |
| 75   | Cavalier Cipolla | 250  | 50  | Pozione                       |
| 76 + | Sergente         | 580  | 35  | Corazza di mithril, Tenda     |
| 77 + | Belzecu          | 615  | 45  | Coda di fenice, Pozione       |
| 78   | Protoblindato    | 670  | 125 | Cotta di mithril, Granpozione |
| 79   | Domatore         | 555  | 80  | Autobalestra                  |
| 86   | Inseguitore      | 1202 | 140 | Scarica bio                   |
| 296  | Gru Sinistra     | 1800 | 447 | Scarica sonora                |
| 297  | Gru Destra       | 2300 | 447 | Granpozione, Indebolente      |

Ogni volta che si incontra un soldato si combatterà e, al termine della battaglia, ci si ritroverà all'ingresso della città.

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

prima visita

Exp -----: 708                   (x2) Belzecu  
Guil ----: 959                   (x1) Sergente  
Pmagici -: 2

Exp -----: 960                   (x2) Belzecu  
Guil ----: 1232                   (x2) Sergente  
Pmagici -: 2

Exp -----: 729                   (x2) Cavalier Cipolla  
Guil ----: 496                   (x1) Protoblindato  
Pmagici -: 2

Exp -----: 998                   (x2) Protoblindato  
Guil ----: 592  
Pmagici -: 4

Mini edificio

Exp -----: 96                   (x2) Guardia  
Guil ----: 96  
Pmagici -: 0

fuggendo dalla Fabbrica Magitek

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Gru Destra  
Guil ----: 0                   (x1) Gru Sinistra  
Pmagici -: 5

Exp -----: 1036                   (x3) Cavalier Cipolla  
Guil ----: 680                   (x1) Inseguitore  
Pmagici -: 3

Exp -----: 1396                   (x3) Domatore  
Guil ----: 980                   (x1) Inseguitore  
Pmagici -: 2

Exp -----: 460                   (x4) Cavalier Cipolla  
Guil ----: 400  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1008                   (x4) Sergente  
Guil ----: 1092  
Pmagici -: 1

=====  
PALAZZO IMPERIALE |  
=====

Il palazzo imperiale si trova nella zona nord di Vector. Si potrà accedere per partecipare al banchetto imperiale.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Acqua santa (scrigno nel bagno)  
.Armilla nemifuga (ottenendo dai 90 ai 93 punti durante il banchetto)  
.Etere (scrigno nel dormitorio dei soldati)  
.Extrapozione (scrigno nella zona sinistra)  
.Forcina del vento (scrigno nella biblioteca)  
.Orecchino vigile (scrigno nella stanza sulla sinistra)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME            | PV    | PM   | RUBARE                    |
|-------|-----------------|-------|------|---------------------------|
| 76 +  | Sergente        | 580   | 35   | Corazza di mithril, Tenda |
| 92 +  | Elite imperiale | 700   | 20   | Pozione                   |
| 93    | Megablindato    | 1000  | 50   | ===                       |
| "392" | Guardiano B     | 50000 | 5000 | ===                       |

Nel caso si riesca ad accedere al Palazzo imperiale durante la prima visita a Vector, al suo interno interverrà il Guardiano B che non è possibile sconfiggere in alcun modo.

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

cercando di infiltrarsi

Exp -----: 0 (x1) Guardiano B  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

prima del banchetto

Exp -----: 350 (x1) Megablindato  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 2  
  
Exp -----: 252 (x1) Sergente  
Guil ----: 273  
Pmagici -: 0

durante il banchetto

Exp -----: 600 (x3) Elite imperiale  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 1

=====  
FABBRICA MAGITEK |  
=====

La Fabbrica Magitek è accessibile solo attraverso i binari di Vector. Si visiterà questa località quando bisognerà trovare gli Esper per aiutare Terra. Una volta completato il relativo capitolo, non sarà più possibile accedere a questa località.

### NEGOZI PRESENTI ###



nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Armatura d'oro (scrigno non visibile nella parete in basso)  
.Brando gelum (stanza segreta dopo i tubi, nel secondo stanzone)  
.Elmo d'oro (scrigno in basso a destra nella seconda stanza)  
.Etere (scrigno oltre il tubo a destra)  
.Extrapozione (scrigno oltre i tubi sulla sinistra)  
.Lama focum (scrigno ad ovest, dopo essere entrati dai tubi)  
.Lama fragacea (Istituto di ricerca Magitek, scrigno in basso a sinistra)  
.Mantello di Zefiro (stanza segreta oltre i tubi a destra nella seconda stanza)  
.Panacea (scrigno in basso salendo sui rulli di destra)  
.Scudo d'oro (scrigno nella zona nord ovest della seconda stanza)  
.Spada tonum (scrigno dopo i rulli sulla destra, nella seconda stanza)  
.Stivali di drago (scrigno in basso a sinistra dopo i rulli)  
.Tenda (scrigno sulle scale)  
[E] Bismarck (ricevuto una volta raggiunta la stanza delle celle)  
[E] Carbuncle (ricevuto una volta raggiunta la stanza delle celle)  
[E] Catoblepas (ricevuto una volta raggiunta la stanza delle celle)  
[E] Ifrit (ricevuto dopo aver sconfitto Ifrit e Shiva)  
[E] Lares (ricevuto una volta raggiunta la stanza delle celle)  
[E] Maduin (ricevuto una volta raggiunta la stanza delle celle)  
[E] Shiva (ricevuto dopo aver sconfitto Ifrit e Shiva)  
[E] Unicornio (ricevuto una volta raggiunta la stanza delle celle)

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°   | NOME                      | PV   | PM  | RUBARE                        |
|------|---------------------------|------|-----|-------------------------------|
| 75   | Cavalier Cipolla          | 250  | 50  | Pozione                       |
| 76 + | Sergente                  | 580  | 35  | Corazza di mithril, Tenda     |
| 77 + | Belzecu                   | 615  | 45  | Coda di fenice, Pozione       |
| 78   | Protoblindato             | 670  | 125 | Cotta di mithril, Granpozione |
| 79   | Domatore                  | 555  | 80  | Autobalestra                  |
| 80 + | Budino                    | 255  | 110 | Pezzo di Magilite, Pozione    |
| 81   | Generale                  | 650  | 30  | Pozione, Scudo di mithril     |
| 82   | Il Distruttore            | 800  | 35  | Flash                         |
| 83   | Lenerja                   | 470  | 63  | Ciliegia verde, Granpozione   |
| 84   | Stradista magnus Viola    | 420  | 100 | Shuriken, Testo di tuono      |
| 85   | Stradista magnus Rosso    | 250  | 100 | Shuriken, Testo di tuono      |
| 290  | Ifrit                     | 3300 | 600 | ===                           |
| 291  | Shiva                     | 3000 | 500 | ===                           |
| 292  | Numero 024                | 4777 | 777 | Spada Emorys, Spada runica    |
| 293  | Numero 128: Corpo         | 3276 | 810 | Kazekiri                      |
| 294  | Numero 128: Lama destra   | 400  | 150 | Etere                         |
| 295  | Numero 128: Lama sinistra | 700  | 470 | Etere                         |

---

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

1° stanza

Exp -----: 708 (x2) Belzecu  
Guil ----: 959 (x1) Sergente  
Pmagici -: 2  
  
Exp -----: 960 (x2) Belzecu  
Guil ----: 1232 (x2) Sergente

Pmagici -: 2

Exp -----: 729 (x2) Cavalier Cipolla

Guil ----: 496 (x1) Protoblindato

Pmagici -: 2

---

2° stanza

---

Exp -----: 708 (x2) Belzecu

Guil ----: 959 (x1) Sergente

Pmagici -: 2

Exp -----: 575 (x5) Cavalier Cipolla

Guil ----: 500

Pmagici -: 3

Exp -----: 998 (x2) Protoblindato

Guil ----: 592

Pmagici -: 4

---

Stanza degli Esper

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Ifrit

Guil ----: 0 (x1) Shiva

Pmagici -: 0

Exp -----: 640 (x4) Budino

Guil ----: 480

Pmagici -: 1

Exp -----: 960 (x6) Budino

Guil ----: 720

Pmagici -: 1

---

Stanza con le scale

---

Exp -----: 462 (x2) Cavalier Cipolla

Guil ----: 508 (x1) Generale

Pmagici -: 2

Exp -----: 705 (x3) Domatore

Guil ----: 600

Pmagici -: 2

Exp -----: 464 (x2) Generale

Guil ----: 616

Pmagici -: 2

---

Istituto di ricerca Magitek

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Numero 024

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 1468           (x1) Il Distruttore  
Guil ----: 900           (x2) Lenerja  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1184           (x2) Il Distruttore  
Guil ----: 800  
Pmagici -: 2

Exp -----: 438           (x1) Lenerja  
Guil ----: 250  
Pmagici -: 1

---

fuga sul carrello

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Numero 128: Corpo  
Guil ----: 0           (x1) Numero 128: Lama destra  
Pmagici -: 5           (x1) Numero 128: Lama sinistra

Exp -----: 430           (x1) Stradista magnus Rosso  
Guil ----: 577           (x1) Stradista magnus Viola  
Pmagici -: 2

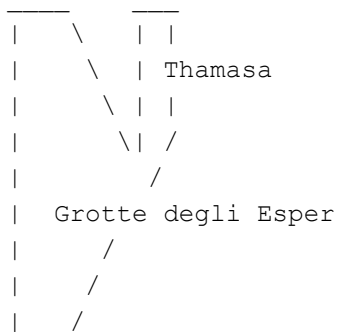
Exp -----: 792           (x4) Stradista magnus Rosso  
Guil ----: 1200  
Pmagici -: 2

Exp -----: 232           (x1) Stradista magnus Viola  
Guil ----: 277  
Pmagici -: 1

Exp -----: 464           (x2) Stradista magnus Viola  
Guil ----: 554  
Pmagici -: 2

#####  
###                           ###  
###    ISOLA CRESCENTE    ###  
###                           ###  
#####

L'isola Crescente si trova ad est della pianura del Veldt ed i mostri che si possono incontrare non variano al suo interno.





### OGGETTI PRESENTI ###

- .Asta curativa (scrigno a nord dell'ingresso)
- .Chocomaschera (zona esterna, dopo essere caduti dalla botola in alto)
- .Extrapozione (zona esterna, dopo essere caduti dalla botola di destra)
- .Miciomaschera (scrigno a sinistra della zona con le botole)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME             | PV    | PM  | RUBARE        |
|-----|------------------|-------|-----|---------------|
| 99  | Bonnacon         | 505   | 20  | Granpozione   |
| 100 | Grillo campestre | 977   | 80  | Fumo dell'eco |
| 101 | Adamankary       | 1305  | 50  | Scudo d'oro   |
| 102 | Mandragora       | 1150  | 104 | Granpozione   |
| 103 | Venobennu        | 860   | 82  | Antidoto      |
| 299 | Ultros [3°]      | 22000 | 750 | Cappa bianca  |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Caverne

=== BOSS ===

- Exp -----: 0 (x1) Ultros [3°]
- Guil ----: 3
- Pmagici -: 4
  
- Exp -----: 1914 (x1) Adamankary
- Guil ----: 729 (x2) Bonnacon
- Pmagici -: 2
  
- Exp -----: 2900 (x2) Adamankary
- Guil ----: 378
- Pmagici -: 3
  
- Exp -----: 1160 (x5) Bonnacon
- Guil ----: 1350
- Pmagici -: 1

Zone esterne

- Exp -----: 962 (x2) Grillo campestre
- Guil ----: 1270 (x1) Mandragora
- Pmagici -: 1
  
- Exp -----: 1134 (x3) Mandragora
- Guil ----: 1350
- Pmagici -: 2
  
- Exp -----: 970 (x2) Venobennu
- Guil ----: 1050
- Pmagici -: 1

=====  
Thamasa si trova sull'isola Crescente, nella zona a nord est. Si visiterà la città dopo essere salpati assieme alle truppe imperiali e durante la disperata battaglia di Leo.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 1500 Guil

Negozio di Medicine:

| NOME            | COSTO |
|-----------------|-------|
| Pozione         | 50    |
| Granpozione     | 300   |
| Etere           | 1500  |
| Panacea         | 1000  |
| Pietra TeleMoto | 700   |
| Acqua santa     | 300   |
| Coda di fenice  | 500   |
| Tenda           | 1200  |

Negozio di Armi:

| NOME            | COSTO |
|-----------------|-------|
| Asta di mithril | 500   |
| Ferula focum    | 3000  |
| Ferula gelum    | 3000  |
| Ferula tonum    | 3000  |
| Mazza ferrata   | 5000  |
| Hawkeye         | 6000  |
| Lancia pesante  | 10000 |
| Dardi           | 10000 |

Negozio di Protezioni:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Scudo d'oro        | 2500  |
| Maschera di tigre  | 2500  |
| Tiara              | 3000  |
| Elmo d'oro         | 4000  |
| Velo misterioso    | 5500  |
| Fascia della forza | 5000  |
| Abito di Gaia      | 6000  |
| Armatura d'oro     | 10000 |

Negozio di Accessori:

| NOME             | COSTO |
|------------------|-------|
| Orecchino        | 5000  |
| Occhio di lince  | 3000  |
| Sandali d'Ermete | 7000  |
| Anello Reflex    | 6000  |
| Cintura nera     | 5000  |
| Stivali di drago | 9000  |
| Scarpe agili     | 1500  |

### OGGETTI PRESENTI ###

- .Ago dorato (barile in basso accanto al negozio di Accessori)
- .Anello del ricordo (scrigno nascosto accanto al tavolo del piano superiore, nella casa di Strago)
- .Ciliegia verde (barile accanto alla casa a nord)
- .Coda di fenice (barile più in alto accanto alla Locanda)
- .Collirio (barile centrale accanto al negozio di Medicine)
- .Fumo dell'eco (barile più in alto accanto alla casa a nord ovest)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME        | PV    | PM   | RUBARE |
|-------|-------------|-------|------|--------|
| "392" | Guardiano B | 50000 | 5000 | ===    |

Mentre si controlla Leo, se si cerca di uscire dalla città interverrà il Guardiano B che non è possibile sconfiggere in alcun modo.

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

combattimento di Leo

Exp -----: 0 (x1) Guardiano B  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=====  
CASA IN FIAMME |  
=====

La casa in fiamme è il grande edificio nella zona est di Thamasa. Si entrerà in questo edificio solo durante la prima visita nella città. Una volta usciti non sarà più possibile accedervi.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Ferula focum (scrigno a destra, al secondo bivio)  
.Ferula gelum (scrigno a destra, al terzo bivio)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME         | PV   | PM  | RUBARE         |
|-----|--------------|------|-----|----------------|
| 98  | Pallone      | 555  | 80  | Coda di fenice |
| 298 | Mangiafiamme | 8400 | 480 | Lama focum     |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Mangiafiamme  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 4

Exp -----: 1107 (x3) Pallone  
Guil ----: 900  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1476 (x4) Pallone  
Guil ----: 1200  
Pmagici -: 1

Exp -----: 2214 (x6) Pallone  
Guil ----: 1800  
Pmagici -: 2

=====

#####  
### ISOLA TRIANGOLARE ###  
#####

L'isola triangolare si trova a nord est del Continente orientale, e non





=====  
BLACKJACK  
=====

Il Blackjack è l'aeronave di Setzer, il quale accompagnerà il gruppo nel Continente meridionale dopo il capitolo del Teatro dell'opera. Diverrà controllabile dopo aver completato il capitolo della Fabbrica Magitek. Sul ponte del Blackjack si combatterà contro le Gru e durante la prima parte del viaggio verso il Continente fluttuante.

### NEGOZI PRESENTI ###

| NOME            | COSTO |
|-----------------|-------|
| Granpozione     | 300   |
| Etere           | 1500  |
| Acqua santa     | 300   |
| Coda di fenice  | 500   |
| Panacea         | 1000  |
| Lacrimogeno     | 300   |
| Pietra TeleMoto | 700   |
| Tenda           | 1200  |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====  
VIAGGIANDO VERSO IL CONTINENTE FLUTTUANTE  
=====

Si affronterà la zona aerea del Continente fluttuante prima recarsi là per fermare Kefka e Gesthal. Una volta completato il relativo capitolo, non sarà più possibile accedere a questa zona.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                      | PV    | PM    | RUBARE          |
|-----|---------------------------|-------|-------|-----------------|
| 104 | Blindato aereo            | 900   | 170   | Etere           |
| 105 | Sputafuoco                | 1400  | 180   | Elisir, Etere   |
| 300 | Tyfon [1°]                | 10000 | 40000 | Pugnale         |
| 301 | Ultros [4°]               | 17000 | 8000  | Carne essiccata |
| 302 | Contraerea: Corpo         | 8000  | 750   | Elisir          |
| 303 | Contraerea: Cannone laser | 3300  | 335   | Extraetere      |
| 304 | Contraerea: Vano missili  | 3000  | 7000  | Indebolente     |
| 305 | Contraerea: Bit           | 420   | 285   | Amuleto         |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

sul ponte del Blackjack

---

=== BOSS ===

```
Exp -----: 0          (x1) Ultros [4°]
Guil -----: 0          (x1) Tyfon [1°]
Pmagici -: 0

Exp -----: 900         (x1) Blindato aereo
Guil -----: 700         (x1) Sputafuoco
Pmagici -: 2

Exp -----: 1250        (x2) Blindato aereo
Guil -----: 1100        (x1) Sputafuoco
Pmagici -: 2
```

---

in caduta libera

---

=== BOSS ===

```
Exp -----: 0          (x1) Contraerea: Bit
Guil -----: 0          (x1) Contraerea: Cannone laser
Pmagici -: 3            (x1) Contraerea: Corpo
                          (x1) Contraerea: Vano missili
```

=====

CONTINENTE FLUTTUANTE

=====

Il Continente fluttuante è formato dalla parte montuosa più a est del Continente meridionale, staccatasi dalla superficie del pianeta dopo l'apertura del Portale. Questa zona è raggiungibile solo attraverso l'aeronave e, una volta completato il rispettivo capitolo, non sarà più possibile tornarci.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

```
.Basco          (pulsante blù a nord della zona con il Punto di Salvataggio)
.Elisir          (pulsante blù durante la fuga)
.Lama di Sasuke (dopo aver sconfitto il Gigantos)
.Murasame       (primo pulsante blù incontrato)
```

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°    | NOME             | PV   | PM   | RUBARE                       |
|-------|------------------|------|------|------------------------------|
| 106   | Testa di bonzo   | 1300 | 1000 | Orecchino                    |
| 107   | Errabondo        | 1750 | 140  | Orecchino vigile             |
| 108   | Apocrypha        | 1900 | 195  | Anello angelico              |
| 109 + | Drago            | 7000 | 850  | Granpozione, Guanto di Genji |
| 110   | Drago di platino | 2802 | 200  | Stivali di drago             |
| 111   | Behemoth         | 5800 | 180  | Sandali d'Ermete             |
| 112   | Ninja            | 1650 | 130  | Ali angeliche                |
| 113   | Naude            | 3000 | 195  | ===                          |

---

|     |           |       |      |                      |
|-----|-----------|-------|------|----------------------|
| 306 | ^Gigantos | 6000  | 1120 | Elisir, Extrapozione |
| 307 | Ultima    | 24000 | 5000 | Elisir, Fiocco       |
| 308 | Nelapa    | 2800  | 280  | ===                  |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| Exp -----: 0     | (x1) Ultima           |
| Guil -----: 0    |                       |
| Pmagici -: 10    |                       |
| Exp -----: 3050  | (x1) Apocrypha        |
| Guil -----: 2511 | (x1) Errabondo        |
| Pmagici -: 5     | (x2) Testa di bonzo   |
| Exp -----: 2700  | (x1) Apocrypha        |
| Guil -----: 2097 | (x2) Errabondo        |
| Pmagici -: 4     |                       |
| Exp -----: 3555  | (x1) Behemoth         |
| Guil -----: 1572 | (x2) Errabondo        |
| Pmagici -: 4     |                       |
| Exp -----: 2283  | (x1) Drago di platino |
| Guil -----: 2340 | (x2) Ninja            |
| Pmagici -: 6     |                       |
| Exp -----: 1200  | (x1) Apocrypha        |
| Guil -----: 525  |                       |
| Pmagici -: 2     |                       |
| Exp -----: 3600  | (x3) Apocrypha        |
| Guil -----: 1575 |                       |
| Pmagici -: 4     |                       |
| Exp -----: 2055  | (x1) Behemoth         |
| Guil -----: 0    |                       |
| Pmagici -: 3     |                       |
| Exp -----: 4110  | (x2) Behemoth         |
| Guil -----: 0    |                       |
| Pmagici -: 6     |                       |
| Exp -----: 2931  | (x1) Drago            |
| Guil -----: 0    |                       |
| Pmagici -: 5     |                       |
| Exp -----: 2685  | (x3) Drago di platino |
| Guil -----: 3900 |                       |
| Pmagici -: 3     |                       |
| Exp -----: 7550  | (x1) Gigantos         |
| Guil -----: 0    |                       |
| Pmagici -: 1     |                       |
| Exp -----: 1388  | (x2) Ninja            |
| Guil -----: 1040 |                       |
| Pmagici -: 5     |                       |
| Exp -----: 1650  | (x3) Testa di bonzo   |





Guil ----: 861

Pmagici -: 1

Exp -----: 2310 (x6) Sguardo profondo

Guil ----: 2910

Pmagici -: 3

---

Terreno

---

Exp -----: 1148 (x2) Mousse

Guil ----: 1544 (x2) Sguardo profondo

Pmagici -: 1

Exp -----: 1064 (x2) Babau

Guil ----: 2400

Pmagici -: 1

---

Deserto

---

Exp -----: 1195 (x2) Cancro

Guil ----: 1878 (x1) Ippocampo delle dune

Pmagici -: 1

Exp -----: 1080 (x3) Cancro

Guil ----: 1728

Pmagici -: 1

Exp -----: 950 (x2) Ippocampo delle dune

Guil ----: 1452

Pmagici -: 1

=====  
ARENA  
=====

L'Arena si trova nel Continente del drago, nella zona più a nord. Al suo interno è possibile scommettere oggetti per vincerne di nuovi. Si visiterà questa località per ritrovare Shadow e per ottenere l'Esper Gilgamesh.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

[E] Gilgamesh (dopo aver sconfitto Gilgamesh, scommettendo l'Excalipur)

### MOSTRI PRESENTI ###

-----  
n°        NOME                                PV        PM        RUBARE  
-----  
238       Siegfried [2°]                            32760     6000     ===  
347       Gilgamesh                                38000     3200     Quanto di Genji, Scudo di Genji  
"400"     Tyfon [2°]                                50305     55530     ===  
-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Gilgamesh

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x1) Siegfried [2°]

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 0 (x1) Tyfon [2°]

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Quei tre mostri sono quelli che si possono trovare solo in questa località.

Gli altri nemici che si possono affrontare all'Arena sono:

|                   |                   |                     |
|-------------------|-------------------|---------------------|
| Alyman            | Enuo              | Larva               |
| Amdusias          | Faccia            | Lombrico            |
| Arma corazzata    | Forza oscura      | Lythos di Vector    |
| Aspidochelon      | Galypdes          | Macchina letale     |
| Baalzephon        | Gamma             | Muud Suud           |
| Balla di fieno    | Glasya Labolas    | Outsider            |
| Bestia palla      | Gorgimera         | Prometeo            |
| Brachiosaurus     | Gran Behemoth     | Protesix            |
| Cavalier Demonio  | Gran Mantide      | Re Behemoth Marrone |
| Chimera di Vector | Gran Molboro      | Salma ciondolante   |
| Clymenus          | Innocent          | Tomberry            |
| Dedalus           | Invisibile        | Tyrannosaurus       |
| Drago ancestrale  | Killer metallico  | Uomo della prova    |
| Drago del caos    | Kombattente       | Vasejata            |
| Drago demoniaco   | Kyactus           | Virginia            |
| Drago mannaro     | Lanciator Cipolla | Yojimbo             |

=====

COVO DEL DRAGO

=====

Il Covo del drago si trova nel Continente del drago, sull'isoletta più a nord, raggiungibile solo tramite aeronave. Si potrà accedere solo dopo aver sconfitto tutti gli otto dragoni durante il Mondo di rovine, e al suo interno ci si muoverà attraverso tre gruppi.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Apocalisse (dopo aver sconfitto il Drago rosso [2°])  
.Armatura potente (scrigno nel Labirinto dell'intuizione, zona sud ovest)  
.Carta d'identità (scrigno nel Labirinto dell'incandescenza, zona centrale)  
.Coda di fenice (scrigno nel Tempio del drago - chiostro, zona nord ovest)  
.Coda di scorpione (dopo aver sconfitto il Drago osseo [2°])  
.Elisir (scrigno nel Labirinto dell'incandescenza, zona nord)  
.Elisir (scrigno nel Tempio del drago - chiostro, zona nord est)  
.Elisir (scrigno nella Gran caverna, lungo i ponti di legno)  
.Extraetere (scrigno nella Gran caverna, lungo i ponti di legno)  
.Extrapozione (scrigno nascosto nel Labirinto della terra, zona sud est)  
.Extrapozione (scrigno nel Labirinto dell'intuizione, zona sud est)  
.Fascia d'osso (scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro)  
.Fiocco (scrigno nel Tempio del drago - chiostro, zona sud est)

.Fiocco (scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro)  
 .Godhand (dopo aver sconfitto il Drago terrestre [2°])  
 .Grandetere (scrigno nel Labirinto dell'incandescenza, zona est)  
 .Guanto di Genji (scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro)  
 .Gungnir (dopo aver sconfitto il Gasteropodos)  
 .Longinus (dopo aver sconfitto il Drago tempestoso [2°])  
 .Luna pallida (dopo aver sconfitto il Budino nobile)  
 .Maschera di Balac (scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro)  
 .Megaelisir (scrigno nel Labirinto delle fiamme, zona nord ovest)  
 .Panacea (scrigno nel Labirinto della terra, zona sud ovest)  
 .Pennello d'angelo (dopo aver sconfitto il Pestocchio)  
 .Pezzo di magilite (oggetto nascosto nel Labirinto delle fiamme, zona sud est)  
 .Pietra TeleMoto (scrigno nel Labirinto delle fiamme, zona sud est)  
 .Save the Queen (dopo aver sconfitto il Drago blu [2°])  
 .Scaccomatto (dopo aver sconfitto il Drago dei ghiacci [2°])  
 .Sfera di cristallo (scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro)  
 .Toga magus (scrigno nel Palazzo sacro, zona ovest)  
 .Triostella (scrigno nella Gran caverna, lungo i ponti di legno)  
 .Verga stellare (scrigno nel Tempio del drago - sala del tesoro)  
 .Zanmato (dopo aver sconfitto il Drago sacro [2°])  
 .Zorlin Shape (dopo aver sconfitto il Drago aureo [2°])  
 [E] Diabolos (nella zona oltre il Drago Kaiser)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                   | PV    | PM    | RUBARE                  |
|-----|------------------------|-------|-------|-------------------------|
| 96  | Chimera                | 2237  | 100   | Gala iper               |
| 239 | Yojimbo                | 7050  | 2600  | Masamune                |
| 240 | Forza oscura           | 8940  | 700   | Cristalda               |
| 245 | Lythos di Vector       | 2800  | 180   | Shuriken di Fuuma       |
| 246 | Drago ancestrale       | 10050 | 12850 | Carne essiccata         |
| 247 | Lombrico               | 12000 | 1300  | Extrapozione            |
| 249 | Gran Molboro           | 7000  | 500   | Pietra TeleMoto         |
| 250 | Outsider               | 8050  | 400   | Lama fragacea           |
| 253 | Gran Behemoth          | 11000 | 700   | Zanne di tigre          |
| 254 | Chimera di Vector      | 7500  | 880   | Spezzalame              |
| 259 | Alyman                 | 10000 | 300   | Orecchino               |
| 263 | Zarwan                 | 24000 | 300   | Extrapozione            |
| 264 | Vilia                  | 23000 | 1800  | Extraetere              |
| 265 | Gran dragone           | 28000 | 2200  | Coda di fenice, Elisir  |
| 266 | Abadon                 | 25000 | 8000  | Grandetere              |
| 267 | Aevis drago            | 23000 | 500   | Corno di drago          |
| 268 | Zombisauro             | 25000 | 600   | Acqua santa, Grandetere |
| 269 | Necrofantino           | 30000 | 1200  | ===                     |
| 270 | Drago corazzato        | 40000 | 20000 | ===                     |
| 271 | Maxichimera            | 32000 | 2000  | Grandetere              |
| 272 | Esadrigo               | 26000 | 750   | Extrapozione, Panacea   |
| 273 | Drago magico           | 18000 | 10000 | Extraetere              |
| 274 | Ammakkaran             | 35000 | 2500  | Guanto di Genji         |
| 275 | Drago di cristallo     | 32000 | 30000 | Elisir                  |
| 366 | ^Pestocchio            | 22000 | 12000 | ===                     |
| 367 | Budino nobile          | 12345 | 1000  | Megaelisir, Pallapazza  |
| 368 | ^Gasteropodos: Corazza | 62000 | 62000 | ===                     |
| 369 | ^Gasteropodos: Testa   | 62000 | 62000 | ===                     |
| 370 | Mangiaterra            | 36000 | 1400  | Pietra TeleMoto         |
| 371 | Gargantua              | 30000 | 1500  | ===                     |
| 372 | Molboro Beta           | 15000 | 2000  | Granpozione, Pozione    |
| 373 | Verme oscuro           | 34000 | 60000 | Elisir                  |



|     |                        |       |       |                              |
|-----|------------------------|-------|-------|------------------------------|
| 374 | Behemoth nero          | 38000 | 9999  | Behemaschera, Coda di fenice |
| 375 | Drago rosso [2°]       | 59000 | 12000 | Extraetere                   |
| 376 | Drago blu [2°]         | 57000 | 16000 | Extrapozione                 |
| 377 | Drago aureo [2°]       | 60000 | 18000 | Extraetere                   |
| 378 | Drago dei ghiacci [2°] | 32000 | 20000 | ===                          |
| 379 | Drago tempestoso [2°]  | 62000 | 10000 | Grandetere                   |
| 380 | Drago terrestre [2°]   | 58000 | 24000 | Extrapozione                 |
| 381 | Drago osseo [2°]       | 61000 | 14000 | Acqua santa                  |
| 382 | Drago sacro [2°]       | 55000 | 22000 | Elisir                       |
| 383 | Drago Kaiser           | 65500 | 60000 | Triostella                   |
| 384 | Omega Weapon           | 65000 | 65000 | Megaelisir                   |

---

#### SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

##### Labirinto della terra

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago dei ghiacci [2°]  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago terrestre [2°]  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 7950               (x1) Forza oscura  
 Guil ----: 3933               (x1) Vilia  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 4100               (x1) Gran Behemoth  
 Guil ----: 2900  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 5000               (x1) Gran dragone  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 5000               (x1) Zarwan  
 Guil ----: 5200  
 Pmagici -: 0

---

##### Labirinto dell'incandescenza

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago tempestoso [2°]  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 10900              (x2) Forza oscura  
 Guil ----: 4533               (x1) Vilia  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 15000              (x1) Vilia  
 Guil ----: 13733              (x2) Zarwan  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 5000               (x1) Gran dragone

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Zarwan

Guil ----: 5200

Pmagici -: 0

---

Labirinto delle fiamme

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago rosso [2°]

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 6400 (x1) Abadon

Guil ----: 350 (x1) Lythos di Vector

Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Abadon

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Aegis drago

Guil ----: 1200

Pmagici -: 0

Exp -----: 4100 (x1) Gran Behemoth

Guil ----: 2900

Pmagici -: 0

---

Labirinto dell'intuizione

---

Exp -----: 10000 (x1) Abadon

Guil ----: 950 (x1) Drago magico

Pmagici -: 0

Exp -----: 6900 (x1) Gran Behemoth

Guil ----: 4220 (x1) Gran Molboro

Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Abadon

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

Exp -----: 9200 (x2) Lombrico

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

---

Tempio del drago

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago aureo [2°]

Guil ----: 0

Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago blu [2°]

Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5700           (x1) Chimera di Vector  
Guil ----: 2220           (x1) Gran Molboro  
Pmagici -: 0

Exp -----: 7500           (x2) Outsider  
Guil ----: 7600           (x1) Yojimbo  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Necrofantino  
Guil ----: 6600  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Zombisauro  
Guil ----: 3700  
Pmagici -: 0

---

Tempio del drago - chiostro

---

Exp -----: 10000          (x1) Drago magico  
Guil ----: 950           (x1) Gran dragone  
Pmagici -: 0

Exp -----: 7200           (x1) Outsider  
Guil ----: 6800           (x2) Yojimbo  
Pmagici -: 0

Exp -----: 10000          (x2) Aegis drago  
Guil ----: 2400  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Necrofantino  
Guil ----: 6600  
Pmagici -: 0

---

Tempio del drago - sala del tesoro

---

=== BOSS ===

Exp -----: 25000          (x5) Budino nobile  
Guil ----: 55555  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Gasteropodos: Corazza  
Guil ----: 100000       (x1) Gasteropodos: Testa  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 5000          (x1) Pestocchio  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 7800           (x1) Gran Molboro  
Guil ----: 5020           (x1) Zombisauro  
Pmagici -: 0

Exp -----: 7300 (x1) Yojimbo  
Guil ----: 5700 (x1) Zombisauro  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5640 (x2) Alyman  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Necrofantino  
Guil ----: 6600  
Pmagici -: 0

---

Palazzo sacro

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago sacro [2°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 6144 (x1) Chimera  
Guil ----: 760 (x1) Maxichimera  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Drago corazzato  
Guil ----: 6300  
Pmagici -: 0

Exp -----: 10000 (x2) Drago corazzato  
Guil ----: 12600  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Maxichimera  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

---

Gran caverna

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago osseo [2°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 9400 (x1) Drago ancestrale  
Guil ----: 2500 (x1) Drago magico  
Pmagici -: 0 (x1) Lythos di Vector

Exp -----: 5000 (x1) Ammakkaran  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000 (x1) Esadrago  
Guil ----: 1500  
Pmagici -: 0

Exp -----: 15000 (x3) Drago magico  
Guil ----: 2850  
Pmagici -: 0

---

Chiostro delle prove

---

=== BOSS ===

Exp -----: 5000           (x1) Behemoth nero  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 5000           (x1) Gargantua  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 5000           (x1) Mangiaterra  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 5000           (x1) Molboro Beta  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 5000           (x1) Verme oscuro  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Ammakaran  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Drago di cristallo  
Guil ----: 7700  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Maxichimera  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 5000           (x1) Necrofantino  
Guil ----: 6600  
Pmagici -: 0

---

Respiro di Kaiser

---

Exp -----: 9400           (x1) Drago ancestrale  
Guil ----: 2500           (x1) Drago magico  
Pmagici -: 0               (x1) Lythos di Vector

Exp -----: 5000           (x1) Ammakaran  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Exp -----: 10000           (x1) Drago magico  
Guil ----: 2450           (x1) Esadrigo  
Pmagici -: 0

Exp -----: 15000           (x3) Drago magico

Guil ----: 2850  
Pmagici -: 0

---

Tana di Kaiser

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago Kaiser  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

---

Tana di Kaiser: dopo la sconfitta del Drago Kaiser

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Omega Weapon  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=====

KOHLINGEN

=====

Kohlingen si trova nel Continente del drago, a nord ovest del deserto.  
Si visiterà la città andando alla ricerca di Setzer.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 200 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Protezioni:

| NOME           | COSTO | NOME                | COSTO |
|----------------|-------|---------------------|-------|
| Granpozione    | 300   | Scudo adamantino    | 3500  |
| Etere          | 1500  | Mitra del saggio    | 3000  |
| Antidoto       | 50    | Berretto verde      | 3000  |
| Coda di fenice | 500   | Elmo adamantino     | 8000  |
| Acqua santa    | 300   | Corazza adamantina  | 12000 |
| Panacea        | 1000  | Armatura adamantina | 15000 |
| Sacco a pelo   | 500   |                     |       |
| Tenda          | 1200  |                     |       |

Negozio di Armi:

| NOME          | COSTO |
|---------------|-------|
| Dardi         | 10000 |
| Dadi          | 5000  |
| Dardi fatali  | 13000 |
| Stocco runico | 10000 |
| Lancia dorata | 12000 |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

TOMBA DI DARILL

=====

La Tomba di Darill si trova nel Continente del drago, a nord ovest della foresta più grande. Si accederà a questa località dopo aver recuperato Setzer e al suo interno si otterrà il Falcon.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Artigli di drago (dopo aver sconfitto lo Sbalordo)  
.Elmo di Genji (scrigno nella stanza in basso a destra, dal salone)  
.Maglia di cristallo (scrigno nella stanza in basso a sinistra, dal salone)  
.Mangiauomini (scrigno a destra nella stanza dello Sbalordo)  
.Uovo nutriente (scrigno nella stanza segreta del 3° piano seminterrato)  
.Vestito regale (scrigno ai piedi delle scale)

### MOSTRI PRESENTI ###

-----

| n°  | NOME              | PV    | PM   | RUBARE                          |
|-----|-------------------|-------|------|---------------------------------|
| 143 | Borghese          | 1584  | 250  | Amuleto                         |
| 144 | Molboro           | 2900  | 980  | Extrapozione                    |
| 145 | Demone dell'ombra | 2058  | 360  | Corazza adamantina, Granpozione |
| 146 | Exoray            | 1200  | 112  | ===                             |
| 147 | Rimorto           | 1584  | 143  | Panacea                         |
| 314 | Sbalordo: Corazza | 9230  | 1600 | ===                             |
| 315 | Sbalordo: Testa   | 9845  | 1600 | ===                             |
| 316 | Dullahan          | 23450 | 1721 | Extrapozione, Guanto di Genji   |

-----

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----

1° piano seminterrato

-----

Exp -----: 1480 (x1) Borghese  
Guil ----: 1486 (x2) Demone dell'ombra  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1020 (x2) Borghese  
Guil ----: 1432  
Pmagici -: 1

Exp -----: 770 (x1) Rimorto  
Guil ----: 542  
Pmagici -: 1

-----

2° piano seminterrato

-----

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Dullahan  
Guil ----: 0





### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                 | PV   | PM  | RUBARE        |
|-----|----------------------|------|-----|---------------|
| 130 | Ippocampo delle dune | 1025 | 100 | Granpozione   |
| 131 | Cancro               | 952  | 100 | Pozione       |
| 132 | Oceano               | 1700 | 100 | Abito di Gaia |
| 133 | Lepre del deserto    | 75   | 200 | Panacea       |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Pianura

Exp -----: 0                   (x3) Lepre del deserto  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 2

Foresta

Exp -----: 612               (x3) Lepre del deserto  
 Guil ----: 971               (x1) Oceano  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 612               (x1) Oceano  
 Guil ----: 971  
 Pmagici -: 1

Terreno

Exp -----: 720               (x2) Cancro  
 Guil ----: 1152               (x2) Lepre del deserto  
 Pmagici -: 1

Deserto

Exp -----: 1195              (x2) Cancro  
 Guil ----: 1878              (x1) Ippocampo delle dune  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 1080             (x3) Cancro  
 Guil ----: 1728  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 950               (x2) Ippocampo delle dune  
 Guil ----: 1452  
 Pmagici -: 1

=====

CASTELLO DI FIGARO

=====

Il castello di Figaro si trova nel grande deserto del Continente di Figaro, oppure può sprofondare per riemergere nel piccolo deserto del Continente del drago. Inizialmente sarà sottoterra e ci si potrà accedere solo attraverso le grotte di Figaro sud. Si visiterà questa località principalmente per ritrovare

Edgar e in seguito per recarsi a Kohlingen.

### NEGOZI PRESENTI ###

| Negozio di Medicine: |       | Negozio di Armi: |       |
|----------------------|-------|------------------|-------|
| NOME                 | COSTO | NOME             | COSTO |
| Granpozione          | 300   | Autobalestra     | 250   |
| Etere                | 1500  | Scarica sonora   | 500   |
| Antidoto             | 50    | Scarica bio      | 750   |
| Collirio             | 50    | Flash            | 1000  |
| Fumo dell'eco        | 120   | Indebolente      | 5000  |
| Coda di fenice       | 500   | Trivella         | 3000  |
| Panacea              | 1000  |                  |       |
| Tenda                | 1200  |                  |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Corona regale (scrigno nella stanza in alto a sinistra, nei sotterranei)  
.Efferata (retro dell'armatura, nella stanza dopo la sala motori)  
.Elmo di cristallo (scrigno nella stanza con quattro di essi)  
.Extrapozione (scrigno nella stanza con quattro di essi)  
.Ferula Antima (scrigno nella stanza con quattro di essi)  
.Grandetere (scrigno nella stanza con quattro di essi)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                | PV   | PM  | RUBARE          |
|-----|---------------------|------|-----|-----------------|
| 134 | Bingo               | 800  | 100 | Ciliegia verde  |
| 136 | Sicario             | 1000 | 80  | Etere           |
| 137 | Cacciatore di teste | 1334 | 150 | Cappuccio nero  |
| 138 | Dante               | 1945 | 200 | Elmo adamantino |
| 310 | Tentacolo A         | 7000 | 800 | ===             |
| 311 | Tentacolo B         | 5000 | 600 | ===             |
| 312 | Tentacolo C         | 6000 | 700 | ===             |
| 313 | Tentacolo D         | 4000 | 500 | ===             |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Sotterranei

Exp -----: 1684 (x4) Bingo  
Guil ----: 1304  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1176 (x2) Cacciatore di teste  
Guil ----: 2660  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1150 (x1) Dante  
Guil ----: 712  
Pmagici -: 2

Sala motori

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Tentacolo A  
Guil ----: 0                   (x1) Tentacolo B  
Pmagici -: 5                   (x1) Tentacolo C  
                                 (x1) Tentacolo D

Exp -----: 1684               (x4) Bingo  
Guil ----: 1304  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1150               (x1) Dante  
Guil ----: 712  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1194               (x3) Sicario  
Guil ----: 1281  
Pmagici -: 1

=====  
GROTTA PER L'ANTICO CASTELLO |  
=====

La grotta per l'Antico castello si trova in una zona sottoterra a metà strada tra i due deserti su cui può riemergere il castello di Figaro, e ci si può accedere solo tramite esso.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ali del vento           (scrigno a sud ovest, al primo piano)  
.Extrapozione           (scrigno a ovest, nella terza caverna)  
.Gladio                 (dopo aver sconfitto il Mastro Tomberry)  
.Grandetere             (scrigno nella prima caverna)  
.Pezzo di Magilite      (scrigno a sud, nella terza caverna)  
.Tarocchi mortali      (scrigno nella seconda caverna)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME              | PV    | PM   | RUBARE             |
|-----|-------------------|-------|------|--------------------|
| 218 | Rettile di Figaro | 4220  | 140  | Granpozione        |
| 219 | Satana            | 5555  | 1150 | Guanto di mithril  |
| 220 | Enuo              | 4635  | 280  | Extrapozione       |
| 328 | ^Mastro Tomberry  | 22000 | 1200 | Elisir, Megaelisir |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Mastro Tomberry  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

Exp -----: 4837               (x1) Enuo  
Guil ----: 2482               (x1) Rettile di Figaro  
Pmagici -: 5                   (x1) Satana

Exp -----: 4627 (x2) Rettile di Figaro  
Guil ----: 2068 (x1) Satana  
Pmagici -: 4

Exp -----: 2858 (x2) Enuo  
Guil ----: 1936  
Pmagici -: 3

=====  
ANTICO CASTELLO |  
=====

L'Antico castello è accessibile solo attraverso la grotta di cui sopra.  
Si visiterà questa località per ottenere gli Esper Odino e Raiden, e per  
affrontare un dragone.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Extraetere (secchio accanto alla libreria)  
.Forcina dorata (scrigno nella stanza in alto a destra dal trono)  
.Punisher (scrigno nella stanzetta a destra dell'ingresso principale)  
.Sfera glaciale (scrigno nella stanza in alto a destra dal trono)  
.Testo del maestro (dopo aver sconfitto l'Anima di samurai)  
[E] Odino (esaminando la statua di Odino nel castello)  
[E] Raiden (esaminando la statua della regina nella stanza segreta)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME              | PV    | PM   | RUBARE             |
|-----|-------------------|-------|------|--------------------|
| 205 | Samurai           | 3000  | 500  | ===                |
| 207 | Belva nascente    | 2912  | 228  | ===                |
| 214 | Coco              | 3062  | 198  | ===                |
| 216 | Arma corazzata    | 9200  | 1956 | Indebolente        |
| 217 | Lunatys           | 4020  | 105  | Antidoto           |
| 218 | Rettile di Figaro | 4220  | 140  | Granpozione        |
| 219 | Satana            | 5555  | 1150 | ===                |
| 329 | ^Anima di samurai | 37620 | 7400 | Murakumo, Murasame |
| 338 | Drago blu [1°]    | 26900 | 3800 | ===                |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Zone esterne

Exp -----: 4105 (x1) Belva nascente  
Guil ----: 1857 (x1) Coco  
Pmagici -: 2 (x1) Samurai

Exp -----: 4627 (x2) Rettile di Figaro  
Guil ----: 2068 (x1) Satana  
Pmagici -: 4

Exp -----: 4378 (x2) Satana

Guil ----: 1920  
Pmagici -: 3

---

Interni

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago blu [1°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Anima di samurai  
Guil ----: 30000  
Pmagici -: 5

Exp -----: 5446               (x2) Lunatys  
Guil ----: 2038               (x2) Rettile di Figaro  
Pmagici -: 6

Exp -----: 5848               (x1) Arma corazzata  
Guil ----: 1189  
Pmagici -: 6

Exp -----: 1504               (x1) Lunatys  
Guil ----: 465  
Pmagici -: 3

Exp -----: 6016               (x4) Lunatys  
Guil ----: 1860  
Pmagici -: 8

---

FIGARO SUD

---

Figaro sud si trova nel Continente di Figaro, ad ovest della piccola foresta.  
Si visiterà la città quando si inseguirà Gerad per scoprire la sua vera  
identità.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 80 Guil

Negozio di Medicine:

---

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Granpozione    | 300   |
| Etere          | 1500  |
| Collirio       | 50    |
| Fumo dell'eco  | 120   |
| Coda di fenice | 500   |
| Acqua santa    | 300   |
| Panacea        | 1000  |
| Tenda          | 1200  |

---

Negozio di Accessori:

---

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Occhiali argentei | 500   |
| Ciondolo stellare | 500   |
| Anello fatato     | 1500  |
| Amuleto           | 5000  |
| Sandali d'Ermete  | 7000  |
| Anello Reflex     | 6000  |
| Anello angelico   | 8000  |
| Vera regale       | 3000  |

---

Negozio di Protezioni:

Negozio di Armi:

---

| NOME                | COSTO | NOME           | COSTO |
|---------------------|-------|----------------|-------|
| Scudo adamantino    | 3500  | Tridente       | 1700  |
| Mitra del saggio    | 3000  | Lancia pesante | 10000 |
| Berretto verde      | 3000  | Stocco runico  | 10000 |
| Elmo adamantino     | 8000  | Lancia dorata  | 12000 |
| Abito di Gaia       | 6000  |                |       |
| Corazza adamantina  | 12000 |                |       |
| Armatura adamantina | 15000 |                |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Acqua santa (barile in alto, a sinistra della Stalla)  
 .Coda di fenice (mura della città, barili a sinistra)  
 .Elisir (scatolone, nell'angolo in basso a sinistra)  
 .Extrapozione (barile tra il negozio di Armi e Armature)  
 .Panacea (scatolone in alto, vicino all'ingresso del porto)  
 .Tenda (barile, vicino all'ingresso del porto)  
 .Tenda (scatolone centrale, a destra della Stalla)

Saranno disponibili solo se non si saranno presi i rispettivi oggetti durante il Mondo in equilibrio.

### MOSTRI PRESENTI ###

| n° | NOME              | PV  | PM | RUBARE  |
|----|-------------------|-----|----|---------|
| 25 | Comandante        | 102 | 50 | Pozione |
| 26 | Segugio di Vector | 166 | 10 | Pozione |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Passaggio segreto

Exp -----: 341 (x1) Comandante  
 Guil ----: 319 (x2) Segugio di Vector  
 Pmagici -: 0

Exp -----: 255 (x3) Comandante  
 Guil ----: 459  
 Pmagici -: 2

Exp -----: 256 (x2) Segugio di Vector  
 Guil ----: 166  
 Pmagici -: 0

=====

GROTTE DI FIGARO SUD

=====

Le grotte di Figaro sud si trovano nella zona sud est del Continente di Figaro. A differenza del Mondo in equilibrio, questa volte le grotte avranno un solo ingresso. Inizialmente le grotte saranno collegate con le prigioni del castello di Figaro quando questi sarà ancora sottoterra. Si visiterà questa località quando si dovrà inseguire Gerad.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Anello dell'eroe (scrigno nella stanzetta a nord ovest)

.Grandetere (scrigno nella zona est della grande caverna)

Questi due oggetti saranno disponibili solo se non si saranno aperti i rispettivi scrigni durante il Mondo in equilibrio.

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                | PV   | PM  | RUBARE          |
|-----|---------------------|------|-----|-----------------|
| 134 | Bingo               | 800  | 100 | Ciliegia verde  |
| 135 | Cruller             | 1334 | 100 | Pozione         |
| 137 | Cacciatore di teste | 1334 | 150 | Cappuccio nero  |
| 138 | Dante               | 1945 | 200 | Elmo adamantino |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Dall'ingresso alla fonte curativa

Exp -----: 1428 (x2) Bingo  
Guil ----: 2453 (x1) Cacciatore di teste  
Pmagici -: 2 (x1) Cruller

Exp -----: 1150 (x1) Dante  
Guil ----: 712  
Pmagici -: 2

Zona della fonte curativa

Exp -----: 1684 (x4) Bingo  
Guil ----: 1304  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1176 (x2) Cacciatore di teste  
Guil ----: 2660  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1150 (x1) Dante  
Guil ----: 712  
Pmagici -: 2

Zona dopo il salto

Exp -----: 1261 (x2) Bingo  
Guil ----: 1449 (x1) Cruller  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1263 (x3) Bingo  
Guil ----: 978  
Pmagici -: 1





|                      |                   |                          |
|----------------------|-------------------|--------------------------|
| Cancro               | Kombattente       | Rukh                     |
| Cavalier Demonio     | Kyactus           | Salma ciondolante        |
| Chimera di Vector    | Lanciator Cipolla | Samurai                  |
| Ciarpame             | Larva             | Satana                   |
| Clymenus             | Lepre del deserto | Scarabeo delta           |
| Coco                 | Licaone           | Schmidt                  |
| Creatura             | Lombrico          | Scorpion                 |
| Cruller              | Lukhavi           | Sguardo profondo         |
| Crusher              | Lunatys           | Sicario                  |
| Custode degli inferi | Lupo solitario    | Sorath                   |
| Dante                | Luridan           | Sprinter                 |
| Dedalus              | Lythos di Vector  | Stradista magnus Giallo  |
| Demone dell'ombra    | Macchina letale   | Stradista magnus Marrone |
| Demone di levante    | Mago              | Stregone                 |
| Devoahan             | Mahadeva          | Tomberry                 |
| Drago ancestrale     | Manta terrena     | Tyrannosaurus            |
| Drago del caos       | Mantide killer    | Tzakmaqiel               |
| Drago demoniaco      | Marchosias        | Uomo della prova         |
| Drago mannaro        | Missi             | Uroboro                  |
| Drago nero           | Molboro           | Vampirosa                |
| Drago sacro [1°]     | Mousse            | Vasejata                 |
| Enuo                 | Mulfus            | Ventoscuro               |
| Exoray               | Muud Suud         | Virginia                 |
| Faccia               | Natura morta      | Yojimbo                  |
| Falci gemelle        | Necromante        | Zeveak                   |
| Fantina seducente    | Nottambulo        | Zokka                    |

=====

GROTTA SUL VELDT

=====

Questa località si trova nella zona ovest del Veldt. Si visiterà la grotta per ritrovare Shadow oppure Relm, a seconda di quello che si è fatto alla fine del capitolo del Continente fluttuante.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Anello della furia (scrigno in alto nella grande caverna)  
 .Ichigeki (scrigno nella stanza con il pulsante)  
 .Zanne di tigre (dopo aver sconfitto il Custode degli inferi)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                  | PV    | PM   | RUBARE               |
|-----|-----------------------|-------|------|----------------------|
| 153 | Gorgimera             | 7191  | 354  | Lancia dorata        |
| 154 | Falci gemelle         | 2500  | 187  | Ferula tossica       |
| 155 | ^Custode degli inferi | 8000  | 8000 | Granpozione, Pozione |
| 317 | Re Behemoth Nero      | 19000 | 1600 | Murasame             |
| 318 | Re Behemoth Marrone   | 19000 | 9999 | ===                  |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

Exp -----: 0

(x1) Re Behemoth Marrone



|     |                |      |     |             |
|-----|----------------|------|-----|-------------|
| 117 | Mulfus         | 1111 | 60  | Granpozione |
| 118 | Rana toro      | 458  | 20  | ===         |
| 119 | Manta terrena  | 1    | 18  | Megaelisir  |
| 120 | Lupo solitario | 582  | 25  | Granpozione |
| 121 | Drago nero     | 4000 | 600 | Acqua santa |
| 122 | Rukh           | 850  | 100 | ===         |

---

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

Pianura

---

Exp -----: 1018           (x1) Fefnil  
 Guil ----: 1212           (x1) Mantide killer  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 918           (x2) Fefnil  
 Guil ----: 912  
 Pmagici -: 1

---

Terreno: est

---

Exp -----: 791           (x1) Mulfus  
 Guil ----: 1036           (x2) Rana toro  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 616           (x2) Lupo solitario  
 Guil ----: 494  
 Pmagici -: 1

---

Terreno: ovest

---

Exp -----: 805           (x1) Mulfus  
 Guil ----: 1292           (x1) Rana toro  
 Pmagici -: 1           (x1) Rukh

Exp -----: 557           (x1) Lupo solitario  
 Guil ----: 843           (x1) Rukh  
 Pmagici -: 1

---

Foresta

---

Exp -----: 1577           (x1) Fefnil  
 Guil ----: 1968           (x2) Mantide killer  
 Pmagici -: 2

Exp -----: 1836           (x4) Fefnil  
 Guil ----: 1824  
 Pmagici -: 1

---

Deserto

---

Exp -----: 5           (x1) Manta terrena  
 Guil ----: 0           (x2) Orso sbircione  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 780 (x1) Drago nero  
Guil ----: 502  
Pmagici -: 3

=====

ALBROOK

=====

Albrook si trova nel Continente di Kefka, nella zona sud. Si visiterà la città all'inizio del Mondo di rovine, dopo aver lasciato l'isola solitaria.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 300 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Accessori:

| NOME            | COSTO | NOME              | COSTO |
|-----------------|-------|-------------------|-------|
| Granpozione     | 300   | Scarpe agili      | 1500  |
| Etere           | 1500  | Guanto di Giga    | 5000  |
| Coda di fenice  | 500   | Orecchino         | 5000  |
| Acqua santa     | 300   | Anello difensivo  | 500   |
| Panacea         | 1000  | Guanto di mithril | 700   |
| Sacco a pelo    | 500   | Codice morale     | 1000  |
| Lacrimogeno     | 300   | Anello Reflex     | 6000  |
| Pietra TeleMoto | 700   | Anello prezioso   | 1000  |

Negozio di Protezioni:

Negozio di Armi:

| NOME             | COSTO | NOME         | COSTO |
|------------------|-------|--------------|-------|
| Scudo d'oro      | 2500  | Lama focum   | 7000  |
| Mitra del saggio | 3000  | Brando gelum | 7000  |
| Berretto verde   | 3000  | Spada tonum  | 7000  |
| Elmo d'oro       | 4000  |              |       |
| Armatura d'oro   | 10000 |              |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

GROTTA DELLA FENICE

=====

La grotta della fenice è l'ammasso roccioso pentagonale nella zona nord del Continente di Kefka. Si può accedere solo atterrando con l'aeronave nella parte centrale, e al suo interno ci si muoverà attraverso due gruppi. Si visiterà la località per ritrovare Locke. Molti scrigni della località sono vuoti ed il loro contenuto si otterrà da Locke dopo aver completato il rispettivo capitolo.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ali del vento G2 (scrigno a nord ovest dell'entrata)  
.Coda di fenice (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)  
.Corno di drago G1 (scrigno accanto al dragone)  
.Elisir (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)  
.Extraetere (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)  
.Extrapozione (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)  
.Fiocco G2 (scrigno al centro, nella sala dove si toglie la lava)  
.Pietra TeleMoto G1 (scrigno nella zona in basso a destra)  
.Scudo focum (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)  
.Valiente (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)  
[E] Fenice (recuperando Locke alla fine del rispettivo capitolo)

### MOSTRI PRESENTI ###

```
-----  
n° NOME PV PM RUBARE  
-----  
163 Uroboro 50 760 Coda di fenice  
164 Faccia 4550 1700 Coda di fenice  
165 Zeveak 2077 500 Coda di fenice  
166 Fiormarino 4200 200 Coda di fenice  
167 Galypdes 6013 820 Coda di fenice, Triostella  
168 Necromante 3525 900 Coda di fenice  
169 Clymenus 3815 9900 Coda di fenice  
170 Drago del caos 9013 1300 Coda di fenice  
337 Drago rosso [1°] 30000 1780 ===  
-----
```

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----  
Piano superiore  
-----

Exp -----: 7240 (x1) Faccia  
Guil ----: 3146 (x2) Necromante  
Pmagici -: 5 (x1) Zeveak  
  
Exp -----: 4906 (x2) Clymenus  
Guil ----: 2443 (x1) Necromante  
Pmagici -: 4  
  
Exp -----: 12543 (x2) Drago del caos  
Guil ----: 2906 (x1) Galypdes  
Pmagici -: 5  
  
Exp -----: 5200 (x2) Faccia  
Guil ----: 1780  
Pmagici -: 2

-----  
Piano inferiore  
-----

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago rosso [1°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 9291 (x1) Drago del caos  
Guil ----: 2730 (x2) Fiormarino  
Pmagici -: 6 (x1) Uroboro

Exp -----: 3095 (x1) Fiormarino  
Guil ----: 1060 (x1) Uroboro  
Pmagici -: 2

Exp -----: 5094 (x3) Clymenus  
Guil ----: 2478  
Pmagici -: 3

Exp -----: 6575 (x5) Fiormarino  
Guil ----: 3350  
Pmagici -: 3

=====

TORRE DI KEFKA

=====

La torre di Kefka si trova al centro del Continente di Kefka, ed è accessibile solo atterrando in cima con l'aeronave. Al suo interno ci si muoverà attraverso tre gruppi.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Anello dell'eroe G3 (scrigno nella zona industriale)  
.Armatura potente G2 (scrigno in basso a sinistra, seconda zona esterna)  
.Cappello rosso G3 (scrigno a sud dal punto di atterraggio)  
.Cotta Minerva G2 (scrigno in alto a sinistra nella prima zona interna)  
.Dadi truffaldini G1 (scrigno nella prima zona metallica)  
.Fiocco G2 (scrigno a destra dove premere il pulsante per il G1)  
.Fiocco G III (scrigno non visibile nella stanza del Demonio)  
.Girandola G2 (scrigno nella zona precedente a Ultima X)  
.Girandola G1 (scrigno all'esterno, prima di trovare i due gruppi)  
.Ipnocorona G1 (scrigno nei pressi del punto di atterraggio)  
.Manopole G3 (scrigno nella prima porta dopo l'atterraggio)  
.Megaelisir G3 (scrigno nella stanza dopo Inferno)  
.Pennello dell'iride G3 (scrigno in alto, seconda zona esterna)  
.Scoiattomaschera G3 (scrigno nella prima porta dopo l'atterraggio)  
.Scudo della forza G2 (scrigno a sinistra nella seconda zona esterna)  
.Scudo Egida G3 (scrigno nella stanza segreta della zona industriale)  
[R] Tavola di pietra (sconfiggendo l'ottavo dragone)  
[E] Crociata (sconfiggendo l'ottavo dragone)

Teoricamente la Rarità "Tavola di pietra" e l'Esper Crociata possono anche non trovarsi nella Torre di Kefka poichè vengono ricevuti automaticamente nella località dove si sconfigge l'ultimo degli otto dragoni.

### MOSTRI PRESENTI ###

-----

| n°  | NOME         | PV   | PM   | RUBARE    |
|-----|--------------|------|------|-----------|
| 239 | Yojimbo      | 7050 | 2600 | Masamune  |
| 240 | Forza oscura | 8940 | 700  | Cristalda |

-----

|     |                         |       |       |                                |
|-----|-------------------------|-------|-------|--------------------------------|
| 241 | Muud Suud               | 25000 | 350   | Scudo tonum                    |
| 242 | Drago demoniaco         | 18008 | 10000 | Bracciale difensivo            |
| 243 | Orbe                    | 120   | 10500 | Pallapazza                     |
| 244 | Virginia                | 8150  | 900   | Occhiali argentei              |
| 245 | Lythos di Vector        | 2800  | 180   | Shuriken di Fuuma              |
| 246 | Drago ancestrale        | 10050 | 12850 | Carne essiccata                |
| 247 | Lombrico                | 12000 | 1300  | Extrapozione                   |
| 248 | Gamma                   | 27000 | 9000  | Aeroancora                     |
| 249 | Gran Molboro            | 7000  | 500   | Pietra TeleMoto                |
| 250 | Outsider                | 8050  | 400   | Lama fragacea                  |
| 251 | Cavalier Demonio        | 6800  | 1600  | Girandola                      |
| 252 | Kombattente             | 7200  | 1600  | Motosega                       |
| 253 | Gran Behemoth           | 11000 | 700   | Zanne di tigre                 |
| 254 | Chimera di Vector       | 7500  | 880   | Spezzalame                     |
| 255 | Protesix                | 9800  | 700   | Trivella                       |
| 256 | Ciarpame                | 2000  | 200   | Scarica sonora                 |
| 257 | Innocent                | 6600  | 390   | Scarica bio                    |
| 258 | Dedalus                 | 12280 | 100   | ===                            |
| 259 | Alyman                  | 10000 | 300   | Orecchino                      |
| 260 | Macchina letale         | 6000  | 550   | Flash                          |
| 261 | Killer metallico        | 2000  | 800   | Autobalestra                   |
| 262 | Prometeo                | 14500 | 2050  | Indebolente                    |
| 339 | Drago aureo [1°]        | 32400 | 4000  | ===                            |
| 343 | Drago osseo [1°]        | 32800 | 1999  | ===                            |
| 348 | Inferno: Corpo          | 30800 | 9700  | Scudo gelum                    |
| 349 | Inferno: Rahu           | 8000  | 770   | Scudo focum                    |
| 350 | Inferno: Ketu           | 11000 | 2600  | Scudo focum                    |
| 351 | Ultima X                | 55000 | 19000 | Sfera di cristal, Spada Emorys |
| 352 | Guardiano               | 60000 | 5200  | Armatura potente, Fiocco       |
| 353 | Diavoletto              | 63000 | 4800  | Briglia                        |
| 354 | Dea                     | 44000 | 19000 | Cotta Minerva                  |
| 355 | Demonio                 | 58000 | 18900 | Giacca rossa                   |
| 356 | Finale 1: Braccio corto | 27000 | 10000 | Elisir                         |
| 357 | Finale 1: Braccio lungo | 33000 | 10000 | Elisir                         |
| 358 | Finale 1: Viso          | 30000 | 10000 | Elisir                         |
| 359 | Finale 2: Tigre         | 30000 | 10000 | Elisir                         |
| 360 | Finale 2: Macchina      | 24000 | 10000 | Elisir                         |
| 361 | Finale 2: Magia         | 41000 | 10000 | Elisir                         |
| 362 | Finale 2: Forza         | 28000 | 10000 | Elisir                         |
| 363 | Finale 3: Madama        | 9999  | 10000 | Ragnarok                       |
| 364 | Finale 3: Pacifico      | 40000 | 10000 | Ultima                         |
| 365 | Kefka [2°]              | 62000 | 38000 | Megaelisir                     |

---

#### SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

##### Zone esterne: tutti

---

Exp -----: 8300           (x1) Gran Behemoth  
 Guil ----: 4570           (x1) Gran Molboro  
 Pmagici -: 5               (x1) Lythos di Vector

Exp -----: 5800           (x1) Drago ancestrale  
 Guil ----: 2520           (x1) Gran Molboro  
 Pmagici -: 3

Exp -----: 5600           (x4) Lythos di Vector  
 Guil ----: 1400  
 Pmagici -: 2

---

Zone interne: Gruppo 1

---

Exp -----: 8300           (x1) Gran Behemoth  
Guil ----: 4570           (x1) Gran Molboro  
Pmagici -: 5               (x1) Lythos di Vector

Exp -----: 6900           (x1) Gran Behemoth  
Guil ----: 3600           (x2) Lythos di Vector  
Pmagici -: 6

---

Zona metallica: Gruppo 1

---

Exp -----: 7400           (x2) Outsider  
Guil ----: 6300           (x1) Virginia  
Pmagici -: 5

Exp -----: 5900           (x2) Forza oscura  
Guil ----: 1200  
Pmagici -: 3

---

Zona industriale: Gruppo 1 & 2

---

Exp -----: 6000           (x1) Kombattente  
Guil ----: 1050           (x1) Protesix  
Pmagici -: 4

Exp -----: 6600           (x3) Ciarpame  
Guil ----: 3300  
Pmagici -: 3

Exp -----: 6000           (x3) Killer metallico  
Guil ----: 2100  
Pmagici -: 2

---

Zone interne: Gruppo 2

---

Exp -----: 6000           (x2) Drago ancestrale  
Guil ----: 2400  
Pmagici -: 4

Exp -----: 8400           (x3) Gran Molboro  
Guil ----: 3960  
Pmagici -: 4

---

Prigionieri: Gruppo 2

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Ultima X  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 8

Exp -----: 5390           (x1) Cavalier Demonio  
Guil ----: 2200           (x1) Yojimbo  
Pmagici -: 3



Exp -----: 7550           (x1) Forza oscura  
Guil ----: 4600           (x2) Yojimbo  
Pmagici -: 4

---

Stanza imperiale: Gruppo 2

---

Exp -----: 4200           (x1) Muud Suud  
Guil ----: 100  
Pmagici -: 3

Exp -----: 4500           (x3) Orbe  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 3

---

Anticamera al Drago aureo: Gruppo 2

---

Exp -----: 5800           (x2) Chimera di Vector  
Guil ----: 1800  
Pmagici -: 3

Exp -----: 6000           (x2) Drago ancestrale  
Guil ----: 2400  
Pmagici -: 4

---

Stanza del Drago aureo: Gruppo 2

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Drago aureo [1°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 6320           (x1) Alyman  
Guil ----: 0           (x1) Dedalus  
Pmagici -: 3

Exp -----: 8460           (x3) Alyman  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

---

Stanza dopo il Drago aureo: Gruppo 2

---

Exp -----: 5390           (x1) Cavalier Demonio  
Guil ----: 2200           (x1) Yojimbo  
Pmagici -: 3

Exp -----: 7550           (x1) Forza oscura  
Guil ----: 4600           (x2) Yojimbo  
Pmagici -: 4

Exp -----: 7400           (x2) Outsider  
Guil ----: 6300           (x1) Virginia  
Pmagici -: 5

Exp -----: 5900           (x2) Forza oscura  
Guil ----: 1200  
Pmagici -: 3

---

Zone interne: Gruppo 3

---

Exp -----: 6900           (x1) Gran Behemoth  
Guil ----: 3600           (x2) Lythos di Vector  
Pmagici -: 6

Exp -----: 6000           (x2) Drago ancestrale  
Guil ----: 2400  
Pmagici -: 4

Exp -----: 8400           (x3) Gran Molboro  
Guil ----: 3960  
Pmagici -: 4

---

Camminamento industriale: Gruppo 3

---

Exp -----: 9000           (x1) Gamma  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

Exp -----: 7200           (x3) Innocent  
Guil ----: 5850  
Pmagici -: 3

Exp -----: 5200           (x1) Prometeo  
Guil ----: 1300  
Pmagici -: 3

---

Zona industriale: Gruppo 3

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Inferno: Corpo  
Guil ----: 0           (x1) Inferno: Ketu  
Pmagici -: 8           (x1) Inferno: Rahu

Exp -----: 7300           (x2) Kombattente  
Guil ----: 2270           (x1) Macchina letale  
Pmagici -: 4

Exp -----: 7000           (x2) Protesix  
Guil ----: 500  
Pmagici -: 3

---

Stanza dopo Inferno: Gruppo 3

---

Exp -----: 4600           (x1) Lombrico  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 3

---

Stanza del Drago osseo e successiva: Gruppo 3

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Drago osseo [1°]  
Guil ----: 0

Pmagici -: 10

Exp -----: 5390 (x1) Cavalier Demonio

Guil ----: 2200 (x1) Yojimbo

Pmagici -: 3

Exp -----: 7550 (x1) Forza oscura

Guil ----: 4600 (x2) Yojimbo

Pmagici -: 4

Exp -----: 7400 (x2) Outsider

Guil ----: 6300 (x1) Virginia

Pmagici -: 5

Exp -----: 5900 (x2) Forza oscura

Guil ----: 1200

Pmagici -: 3

---

Celle degli Esper: Gruppo 1

---

Exp -----: 5900 (x1) Innocent

Guil ----: 2200 (x1) Protesix

Pmagici -: 3

Exp -----: 10300 (x4) Killer metallico

Guil ----: 3470 (x1) Macchina letale

Pmagici -: 3

Exp -----: 5200 (x1) Prometeo

Guil ----: 1300

Pmagici -: 3

---

Stanza dopo le celle degli Esper: Gruppo 1

---

Exp -----: 8500 (x1) Drago demoniaco

Guil ----: 2700

Pmagici -: 5

Exp -----: 17000 (x2) Drago demoniaco

Guil ----: 5400

Pmagici -: 6

---

Stanza dei tre pulsanti: tutti

---

Exp -----: 9000 (x1) Gamma

Guil ----: 0

Pmagici -: 5

Exp -----: 7200 (x3) Innocent

Guil ----: 5850

Pmagici -: 3

Exp -----: 5200 (x1) Prometeo

Guil ----: 1300

Pmagici -: 3

---

Stanza del Guardiano: tutti

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Guardiano  
Guil -----: 0  
Pmagici -: 7

Exp -----: 7840               (x2) Alyman  
Guil -----: 700               (x1) Virginia  
Pmagici -: 4

Exp -----: 7000               (x2) Dedalus  
Guil -----: 0  
Pmagici -: 3

---

Stanza del Demonio: Gruppo III

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Demonio  
Guil -----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 8300               (x1) Gran Behemoth  
Guil -----: 4570               (x1) Gran Molboro  
Pmagici -: 5                   (x1) Lythos di Vector

Exp -----: 5800               (x1) Drago ancestrale  
Guil -----: 2520               (x1) Gran Molboro  
Pmagici -: 3

Exp -----: 5600               (x4) Lythos di Vector  
Guil -----: 1400  
Pmagici -: 2

---

Stanza del Diavoletto: Gruppo I

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Diavoletto  
Guil -----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 9000               (x1) Gamma  
Guil -----: 0  
Pmagici -: 5

Exp -----: 7200               (x3) Innocent  
Guil -----: 5850  
Pmagici -: 3

Exp -----: 5200               (x1) Prometeo  
Guil -----: 1300  
Pmagici -: 3

---

Stanza della Dea: Gruppo II

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Dea

Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 5390           (x1) Cavalier Demonio  
Guil ----: 2200           (x1) Yojimbo  
Pmagici -: 3

Exp -----: 7550           (x1) Forza oscura  
Guil ----: 4600           (x2) Yojimbo  
Pmagici -: 4

Exp -----: 7400           (x2) Outsider  
Guil ----: 6300           (x1) Virginia  
Pmagici -: 5

Exp -----: 5900           (x2) Forza oscura  
Guil ----: 1200  
Pmagici -: 3

---

Battaglia finale

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Finale 1: Braccio corto  
Guil ----: 0           (x1) Finale 1: Braccio lungo  
Pmagici -: 0           (x1) Finale 1: Viso

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Finale 2: Forza  
Guil ----: 0           (x1) Finale 2: Macchina  
Pmagici -: 0           (x1) Finale 2: Magia  
                         (x1) Finale 2: Tigre

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Finale 3: Madama  
Guil ----: 0           (x1) Finale 3: Pacifico  
Pmagici -: 0

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Kefka [2°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

=====  
TZEN  
=====

Tzen si trova nel Continente di Kefka, a nord del deserto centrale. Si visiterà questa località per ritrovare Sabin.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 300 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Accessori:

| -----       |       | -----               |       |
|-------------|-------|---------------------|-------|
| NOME        | COSTO | NOME                | COSTO |
| -----       |       | -----               |       |
| Granpozione | 300   | Stivali di drago    | 9000  |
| Etere       | 1500  | Bracciale del ladro | 3000  |

|                |       |                   |      |
|----------------|-------|-------------------|------|
| Ciliegia verde | 150   | Cintura nera      | 5000 |
| Coda di fenice | 500   | Orecchino vigile  | 7000 |
| Fumo dell'eco  | 120   | Occhio di lince   | 3000 |
| Acqua santa    | 300   | Anello della pace | 3000 |
| Sacco a pelo   | 500   | Anello prezioso   | 1000 |
| Pallapazza     | 10000 | Amuleto           | 5000 |

-----

Negozi di Armi:

Negozi di Protezioni:

-----

| NOME | COSTO |
|------|-------|
|------|-------|

-----

| NOME | COSTO |
|------|-------|
|------|-------|

-----

|                 |       |
|-----------------|-------|
| Nocche Kaiser   | 1000  |
| Artigli tossici | 2500  |
| Lama focum      | 7000  |
| Brando gelum    | 7000  |
| Spada tonum     | 7000  |
| Nocche focum    | 10000 |

-----

-----

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Scudo d'oro        | 2500  |
| Basco              | 3500  |
| Maschera di tigre  | 2500  |
| Elmo d'oro         | 4000  |
| Fascia della forza | 5000  |
| Armatura d'oro     | 10000 |

-----

### OGGETTI PRESENTI ###

[E] Seraph (comprato per 30 Guil dall'uomo che cammina tra gli alberi)

La Magilite può essere acquistata solo se non lo si sarà già fatto nel Mondo in equilibrio.

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

CASA FATISCENTE |

=====

La casa fatiscente è l'edificio più a nord della città. Si potrà entrare solo durante la prima visita alla città, quando Sabin mantiene una parete per evitare il crollo. Una volta usciti dall'edificio non sarà più possibile entrarci.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Asta curativa (scrigno in fondo al corridoio, vicino all'ingresso)  
 .Etere (scrigno nel corridoio, in alto a sinistra)  
 .Ferula sacra (scrigno nella stanzetta al piano terra)  
 .Gala iper (scrigno in basso a sinistra, al piano terra)  
 .Pezzo di Magilite (scrigno in alto a destra, nel piano inferiore)  
 .Spada Emorys (scrigno in basso a sinistra, nel piano inferiore)

### MOSTRI PRESENTI ###

-----

| n°     | NOME       | PV  | PM  | RUBARE       |
|--------|------------|-----|-----|--------------|
| 123 +  | Zokka      | 305 | 35  | Granpozione  |
| 124 +^ | Nottambulo | 265 | 190 | Extrapozione |



```

-----
174  Rana palla      3511    220    Girandola, Granpozione
175  Larva            12018   10500   Panacea
176  Kyactus          3       60000   Ago dorato
177  Bruco            3200    620     Panacea
178  Sprinter         4500    350     ===
179  Basilisco        5000    1020    Skudo tartaruga
180  Licaone           250     20      Extrapozione
181  Gran Mantide     4500    420     Pikka
345  Gigakyactus      30000   4500    ===
-----

```

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----  
Pianura  
-----

```

Exp -----: 6350          (x2) Basilisco
Guil ----: 4840          (x1) Rana palla
Pmagici -: 1

```

```

Exp -----: 4368          (x3) Bruco
Guil ----: 3672
Pmagici -: 1

```

-----  
Foresta  
-----

```

Exp -----: 9224          (x2) Gran Mantide
Guil ----: 1002
Pmagici -: 2

```

```

Exp -----: 6200          (x4) Rana palla
Guil ----: 10400
Pmagici -: 1

```

-----  
Terreno  
-----

```

Exp -----: 9617          (x1) Gran Mantide
Guil ----: 4969          (x2) Licaone
Pmagici -: 3             (x1) Sprinter

```

```

Exp -----: 4368          (x3) Bruco
Guil ----: 3672
Pmagici -: 1

```

-----  
Deserto  
-----

==== BOSS ====

```

Exp -----: 0             (x1) Gigakyactus
Guil ----: 1111
Pmagici -: 0

```

```

Exp -----: 0             (x1) Kyactus
Guil ----: 10000
Pmagici -: 10

```

```

Exp -----: 7524          (x1) Larva

```



Guil ----: 10000

Pmagici -: 5

=====

JIDOOD

=====

Jidoor si trova nel Continente dell'Opera, a sud della foresta più ampia.  
Si visiterà la città per ritrovare Relm e per comprare l'Excalipur all'asta.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 250 Guil

Stalla: 250 Guil

Negozio di Medicine:

Negozio di Armi:

| NOME            | COSTO |
|-----------------|-------|
| Granpozione     | 300   |
| Etere           | 1500  |
| Coda di fenice  | 500   |
| Acqua santa     | 300   |
| Panacea         | 1000  |
| Pietra TeleMoto | 700   |
| Sacco a pelo    | 500   |
| Tenda           | 1200  |

| NOME         | COSTO |
|--------------|-------|
| Mangiauomini | 11000 |
| Partigiana   | 13000 |
| Cristalda    | 15000 |
| Sniper       | 15000 |

Negozio di Protezioni:

Negozio di Accessori:

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Cerchietto        | 7000  |
| Cappuccio nero    | 7500  |
| Elmo di cristallo | 10000 |
| Abito nero        | 13000 |

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Vera regale       | 3000  |
| Anello protettivo | 5000  |
| Guanto di Giga    | 5000  |
| Ali angeliche     | 6300  |

### OGGETTI PRESENTI ###

.Etere (vaso in alto a destra accanto alla Villa di Owzer)

.Excalipur (acquistabile per 500000 Guil presso l'Asta)

[E] Golem (acquistabile per 20000 Guil presso l'Asta)

[E] Zona Seeker (acquistabile per 20000 Guil presso l'Asta)

L'Etere e le due Magiliti saranno ottenibili solo se non si saranno già presi nel Mondo in equilibrio.

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

VILLA DI OWZER |

=====

La villa di Owzer è il grande edificio nella parte più a nord di Jidoor.  
Si visiterà questa località per ritrovare Relm.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ago dorato (nell'ultimo scrigno fluttuante)  
 .Anello funebre (scrigno nel corridoio a destra delle porte mobili)  
 .Etere (terzo scrigno fluttuante)  
 .Mogumaschera (scrigno dopo la prima porta a sinistra nel quadro)  
 .Pozione (secondo scrigno fluttuante)  
 .293 Guil (primo scrigno fluttuante)  
 [R] Lettera imperiale (esaminando due volte il ritratto di Gesthal)  
 [E] Lakshmi (esaminando la libreria dopo aver sconfitto Chadarnook)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME               | PV    | PM   | RUBARE           |
|-----|--------------------|-------|------|------------------|
| 156 | Missi              | 3580  | 500  | Mogumaschera     |
| 157 | Rafflesia          | 2200  | 305  | Scoiattomaschera |
| 158 | Natura morta       | 4889  | 390  | Baffi finti      |
| 159 | Gatto Coeurl       | 1115  | 78   | Miciomaschera    |
| 160 | Crusher            | 2095  | 340  | Pallapazza       |
| 161 | Ballerino armato   | 2539  | 100  | Mogumaschera     |
| 162 | Caladrius          | 885   | 87   | Chocomaschera    |
| 319 | Chadarnook: Demone | 30000 | 7600 | ===              |
| 319 | Chadarnook: Donna  | 56000 | 9400 | ===              |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Sala dei quadri

Exp -----: 2302 (x2) Missi  
 Guil ----: 2520  
 Pmagici -: 2  
  
 Exp -----: 2616 (x3) Rafflesia  
 Guil ----: 2301  
 Pmagici -: 1

Sala con gli scrigni fluttuanti

Exp -----: 4335 (x1) Ballerino armato  
 Guil ----: 2433 (x4) Gatto Coeurl  
 Pmagici -: 3  
  
 Exp -----: 2331 (x1) Natura morta  
 Guil ----: 1574  
 Pmagici -: 2

Resto della località

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Chadarnook: Demone  
 Guil ----: 0 (x1) Chadarnook: Donna

Pmagici -: 6

Exp -----: 3496 (x2) Caladrius  
Guil ----: 2403 (x1) Crusher  
Pmagici -: 1 (x2) Gatto Coeurl

Exp -----: 4638 (x2) Ballerino armato  
Guil ----: 2692 (x2) Crusher  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1306 (x2) Caladrius  
Guil ----: 994  
Pmagici -: 1

=====  
MARANDA  
=====

Maranda si trova nel Continente dell'Opera, a nord del deserto. Si visiterà la città per avere informazioni su Cyan.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 200 Guil

Negozi di Armi:

Negozi di Protezioni:

| NOME             | COSTO | NOME                | COSTO |
|------------------|-------|---------------------|-------|
| Ferula Antima    | 13000 | Scudo di cristallo  | 7000  |
| Spezzalame       | 16000 | Elmo di cristallo   | 10000 |
| Scimitarra       | 17000 | Velo solenne        | 9000  |
| Testo di fuoco   | 500   | Abito nero          | 13000 |
| Testo d'acqua    | 500   | Toga magus          | 13000 |
| Testo di tuono   | 500   | Maglia di cristallo | 17000 |
| Testo invisibile | 200   |                     |       |
| Testo d'ombra    | 400   |                     |       |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====  
TEATRO DELL'OPERA  
=====

Il Teatro dell'opera si trova nel Continente dell'Opera, nell'angolo retto della parte sud del Continente. Si visiterà questa località solo per affrontare uno dei dragoni.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME                 | PV    | PM    | RUBARE       |
|-----|----------------------|-------|-------|--------------|
| 342 | Drago terrestre [1°] | 28500 | 16500 | Extrapozione |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Sul palco

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago terrestre [1°]  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 10

=====

ZOZO

=====

Zozo si trova nel Continente dell'Opera, nella zona settentrionale circondata dalle montagne. È l'unica città del Mondo di rovine in cui avere incontri casuali con i nemici, e che non cambia minimamente tra i due Mondi. Si visiterà questa località quando bisognerà raggiungere il monte Zozo.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

[R] Antiruggine (comprato dal mercante per 1000 Guil)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n° | NOME             | PV   | PM  | RUBARE                              |
|----|------------------|------|-----|-------------------------------------|
| 62 | Mietitore        | 428  | 85  | Occhiali argentei, Stivali di drago |
| 63 | Giga montanaro   | 1200 | 60  | Guanto di Giga                      |
| 64 | Lestofante       | 350  | 20  | Coda di fenice, Collirio            |
| 65 | Danzatore velato | 392  | 120 | Coltello da ladro, Granpozione      |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Zone esterne

Exp -----: 841                   (x1) Giga montanaro  
 Guil ----: 914                   (x1) Mietitore  
 Pmagici -: 2

Exp -----: 499                   (x2) Lestofante  
 Guil ----: 566                   (x1) Mietitore  
 Pmagici -: 2

Exp -----: 550                   (x1) Giga montanaro  
 Guil ----: 600  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 416                   (x4) Lestofante

Guil ----: 504  
Pmagici -: 2

---

Negli edifici

---

Exp -----: 536           (x1) Danzatore velato  
Guil ----: 674           (x3) Lestofante  
Pmagici -: 2

Exp -----: 806           (x1) Danzatore velato  
Guil ----: 924           (x2) Mietitore  
Pmagici -: 2

Exp -----: 224           (x1) Danzatore velato  
Guil ----: 296  
Pmagici -: 1

Exp -----: 291           (x1) Mietitore  
Guil ----: 314  
Pmagici -: 3

=====  
MONTE ZOZO |  
=====

Il monte Zozo è una località accessibile solo tramite il Pub della città di Zozo. Si visiterà questa località per ritrovare Cyan e per affrontare uno dei dragoni.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Cappello rosso (scrigno in basso a sinistra, vicino all'ingresso)  
.Forcina dorata (scrigno uscendo da sinistra dalla prima caverna)  
.Scudo Egida (scrigno in alto a destra nella caverna iniziale)  
.Scudo gelum (scrigno in alto a destra, vicino all'ingresso)  
.Scudo tonum (scrigno nella prima caverna)  
[R] Vari libri (contenuto del forziere di Cyan)

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°  | NOME                  | PV    | PM   | RUBARE                      |
|-----|-----------------------|-------|------|-----------------------------|
| 148 | Orso montano          | 2409  | 74   | Bracciale del ladro         |
| 149 | Demone di levante     | 1759  | 68   | Guanto del ladro            |
| 150 | Luridan               | 2079  | 122  | Granpozione                 |
| 151 | Boia                  | 2191  | 136  | Mazza d'osso, Sole nascente |
| 152 | Glasya Labolas        | 4771  | 590  | Cintura vitale, Granpozione |
| 341 | Drago tempestoso [1°] | 42000 | 1250 | ===                         |

---

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

Caverne

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Drago tempestoso [1°]

Guil ----: 0

Pmagici -: 10

Exp -----: 2124 (x1) Boia

Guil ----: 5000 (x1) Orso montano

Pmagici -: 4

Exp -----: 2953 (x1) Glasya Labolas

Guil ----: 2500

Pmagici -: 2

Exp -----: 882 (x1) Orso montano

Guil ----: 2000

Pmagici -: 2

---

Zone esterne

---

Exp -----: 4632 (x1) Demone di levante

Guil ----: 6500 (x1) Glasya Labolas

Pmagici -: 4 (x1) Orso montano

Exp -----: 2121 (x3) Luridan

Guil ----: 3000

Pmagici -: 1

Exp -----: 4242 (x6) Luridan

Guil ----: 6000

Pmagici -: 1

---

Zona esterna con il ponte

---

Exp -----: 2039 (x1) Boia

Guil ----: 5000 (x1) Demone di levante

Pmagici -: 1

Exp -----: 2953 (x1) Glasya Labolas

Guil ----: 2500

Pmagici -: 2

Exp -----: 4242 (x6) Luridan

Guil ----: 6000

Pmagici -: 1

=====

\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$

\$\$\$ \$\$\$

\$\$\$ VIA DEL SERPENTE \$\$\$

\$\$\$ \$\$\$

\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$

Nel Mondo in equilibrio, la Via del serpente era il canale sottomarino che collegava la zona del Veldt con Nikeah. Nel Mondo di rovine è salito in superficie ed è il Continente sottile ad est del Continente di Kefka.



Guil ----: 814 (x1) Rettile  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 1308 (x1) Scarabeo delta  
 Guil ----: 2003 (x2) Vampirosa  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 1152 (x4) Scarabeo delta  
 Guil ----: 844  
 Pmagici -: 1

---

Terreno: sud

---

Exp -----: 1138 (x1) Devoahan  
 Guil ----: 880 (x2) Scarabeo delta  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 1152 (x4) Scarabeo delta  
 Guil ----: 844  
 Pmagici -: 1

---

Deserto

---

Exp -----: 780 (x1) Drago nero  
 Guil ----: 502  
 Pmagici -: 3

=====

MOBLIZ

=====

Mobliz si trova sulla Via del serpente, nell'estremità orientale. Al contrario del Mondo in equilibrio, ora è una città fantasma. Si visiterà la città per ritrovare Terra.

### NEGOZI PRESENTI ###  
 nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
 .Coda di fenice (barile più alto, accanto alla casa più ad est)  
 .Elisir (orologio, casa dei sopravvissuti)  
 .Grandetere (vaso nella caverna sotto la casa del soldato)  
 [E] Fenril (ricevuto dopo il combattimento contro Humbaba C)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME      | PV    | PM    | RUBARE |
|-------|-----------|-------|-------|--------|
| 309   | Humbaba   | 26000 | 10000 | ===    |
| "393" | Humbaba B | 60000 | 10000 | ===    |
| "394" | Humbaba C | 28000 | 10000 | ===    |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---



scontro contro Terra

Exp -----: 0 (x1) Humbaba B  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

scontro con il gruppo

Exp -----: 0 (x1) Humbaba C  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

Scontro finale

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Humbaba  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

NIKEAH

Nikeah si trova nella Via del serpente, all'estremità a nord ovest. Si visiterà la città quando si incontrerà Gerad.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 150 Guil

Negozio di Medicine:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Granpozione    | 300   |
| Etere          | 1500  |
| Ago dorato     | 200   |
| Coda di fenice | 500   |
| Acqua santa    | 300   |
| Panacea        | 1000  |
| Sacco a pelo   | 500   |
| Tenda          | 1200  |

Negozio di Accessori:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Cappa bianca       | 5000  |
| Anello angelico    | 8000  |
| Mantello di Zefiro | 7000  |
| Forcina del vento  | 8000  |
| Gala iper          | 8000  |
| Rosario            | 4000  |
| Amuleto            | 5000  |
| Vera regale        | 3000  |

Negozio di Protezioni:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Scudo adamantino   | 3500  |
| Mitra del saggio   | 3000  |
| Berretto verde     | 3000  |
| Elmo adamantino    | 8000  |
| Abito di Gaia      | 6000  |
| Fascia della forza | 5000  |
| Corazza adamantina | 12000 |

Negozio di Armi:

| NOME          | COSTO |
|---------------|-------|
| Spada runica  | 7500  |
| Lama focum    | 7000  |
| Brando gelum  | 7000  |
| Spada tonum   | 7000  |
| Stocco runico | 10000 |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====

TEMPIO DELLE ANIME

=====

Il Tempio delle anime è situato sull'isola più grande, tra quelle che circondano Mobliz. Si potrà accedere solo attraverso l'aeronave, dopo aver sconfitto il Drago Kaiser.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

[R] Corona regale (sconfiggendo il Drago Kaiser)

### MOSTRI PRESENTI ###

|                       |                       |                           |
|-----------------------|-----------------------|---------------------------|
| Abadon                | Drago tempestoso [1°] | Moebius                   |
| Adamankary            | Drago tempestoso [2°] | Molboro                   |
| Aavis drago           | Drago terrestre [1°]  | Molboro Beta              |
| Alyman                | Drago terrestre [2°]  | Mortifero                 |
| Amdusias              | Drago zombie          | Morto vivente             |
| Ammakkaran            | Dullahan              | Mulfus                    |
| Anima di samurai      | Enuo                  | Muud Suud                 |
| Apocrypha             | Erebus A              | Nautiloid                 |
| Arma corazzata        | Erebus B              | Necrofantino              |
| Baalzephon            | Erebus C              | Necromante                |
| Ballerino armato      | Erebus D              | Ninja                     |
| Basilisco             | Errabondo             | Numero 024                |
| Behemoth              | Esadrigo              | Numero 128: Corpo         |
| Behemoth nero         | Esochela              | Numero 128: Lama destra   |
| Bell'addormentato     | Exoray                | Numero 128: Lama sinistra |
| Belva nascente        | Faccia                | Orbe                      |
| Bestia palla          | Fantina seducente     | Orso montano              |
| Bingo                 | Fiormarino            | Orso sbircione            |
| Blindato Magitek      | Forza oscura          | Outsider                  |
| Blindato pesante      | Fuoricasta            | Pallone                   |
| Boia                  | Gamma                 | Pandora                   |
| Bomba                 | Gargantua             | Paraladia                 |
| Bonnacon              | Gasteropodos: Corazza | Parassita                 |
| Borghese              | Gasteropodos: Testa   | Pesce opinicus            |
| Botte magica          | Generale              | Pestocchio                |
| Brachiosaurus         | Giga montanaro        | Più Tomberry              |
| Budino nobile         | Gigantos              | Plutoblindato             |
| Cacciatore di teste   | Glasya Labolas        | Prometeo                  |
| Caporale              | Glutturn Blù          | Protesix                  |
| Cavalier Cipolla      | Glutturn Giallo       | Protoblindato             |
| Cavalier Demonio      | Glutturn Rosa         | Pugno di ferro            |
| Cavalier Occulto      | Glutturn Verde        | Purusa                    |
| Cavaliere dell'abisso | Gorgimera             | Rafflesia                 |
| Chimera di Vector     | Gran Behemoth         | Rana palla                |
| Ciarpame              | Gran dragone          | Rattivello                |
| Cloud                 | Gran Mantide          | Re Behemoth Marrone       |
| Clymenus              | Gran Molboro          | Re Behemoth Nero          |
| Coco                  | Granad                | Rettile di Figaro         |

|                           |                  |                          |
|---------------------------|------------------|--------------------------|
| Contraerea: Cannone laser | Gru Destra       | Rhizopas                 |
| Contraerea: Corpo         | Gru Sinistra     | Rimorto                  |
| Contraerea: Vano missili  | Guardiano        | Salma ciondolante        |
| Creatura                  | Hidon            | Samurai                  |
| Cruller                   | Humbaba          | Satana                   |
| Crusher                   | I.O.             | Satellite                |
| Curlax                    | Il Distruttore   | Sbalordo: Corazza        |
| Custode degli inferi      | Inferno: Corpo   | Sbalordo: Testa          |
| Dadaluma                  | Inferno: Ketu    | Schmidt                  |
| Dante                     | Inferno: Rahu    | Sicario                  |
| Danzatore velato          | Innocent         | Soldato imperiale        |
| Dea                       | Inseguitore      | Sorath                   |
| Dedalus                   | Insetto          | Sprinter                 |
| Demone dell'ombra         | Invisibile       | Spritzer                 |
| Demone di levante         | Kamui            | Stradista magnus Giallo  |
| Demonio                   | Kombattente      | Stradista magnus Marrone |
| Diavoletto                | Kyactus          | Stradista magnus Rosso   |
| Domatore                  | Laragorn         | Stradista magnus Viola   |
| Drago ancestrale          | Lenerja          | Stregone                 |
| Drago aureo [1°]          | Lestofante       | Sussurro d'angelo        |
| Drago aureo [2°]          | Licaone          | Tentacolo A              |
| Drago blu [1°]            | Lombrico         | Tentacolo B              |
| Drago blu [2°]            | Lopro minore     | Tentacolo C              |
| Drago corazzato           | Lythos di Vector | Tentacolo D              |
| Drago dei ghiacci [1°]    | Macchina letale  | Testa di bonzo           |
| Drago dei ghiacci [2°]    | Magia liv.10     | Trillium                 |
| Drago del caos            | Magia liv.20     | Tyrannosaurus            |
| Drago demoniaco           | Magia liv.30     | Ultraecho                |
| Drago di cristallo        | Magia liv.40     | Uomo della prova         |
| Drago di platino          | Magia liv.60     | Uroboro                  |
| Drago fossile             | Magia liv.70     | Ventoscuro               |
| Drago Kaiser              | Magia liv.80     | Verme oscuro             |
| Drago magico              | Magia liv.90     | Vilia                    |
| Drago mannaro             | Mahadeva         | Virginia                 |
| Drago nero                | Mangiafiamme     | Vulture                  |
| Drago osseo [1°]          | Mangiaterra      | Yojimbo                  |
| Drago osseo [2°]          | Manta terrena    | Zaghrem                  |
| Drago rosso [1°]          | Mastro Tomberry  | Zarwan                   |
| Drago rosso [2°]          | Maxichimera      | Zeveak                   |
| Drago sacro [1°]          | Megablindato     | Zombisauro               |
| Drago sacro [2°]          | Mietitore        |                          |

=====

TORRE DEI FANATICI

=====

La Torre dei fanatici si trova nella Via del serpente, al centro dell'unico ammasso montuoso. Questa zona è accessibile solo tramite l'aeronave. Si visiterà la località per ritrovare Strago e per affrontare un dragone. Combattendo nella Torre dei fanatici si potranno usare solo le Magie e non si otterranno punti esperienza alla fine della battaglia.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Aeroancora (scrigno nella camera segreta nei pressi della prima stanza)  
.Anima di Thamasa (scrigno nell'ultima stanza)

.Armatura potente (scrigno nella quarta stanza)  
 .Briglia (scrigno nella prima stanza)  
 .Kagenui (scrigno nella terza stanza)  
 .Scudo di Genji (scrigno nella seconda stanza)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME             | PV    | PM    | RUBARE                     |
|-----|------------------|-------|-------|----------------------------|
| 221 | Botte magica     | 100   | 10000 | Elisir, Pozione            |
| 222 | Magia liv.10     | 1000  | 300   | Etere                      |
| 223 | Magia liv.20     | 2000  | 500   | Etere                      |
| 224 | Magia liv.30     | 3000  | 700   | Etere                      |
| 225 | Magia liv.40     | 4000  | 1000  | Etere                      |
| 226 | Magia liv.50     | 5000  | 2000  | Grandetere                 |
| 227 | Magia liv.60     | 6000  | 5000  | Grandetere                 |
| 228 | Magia liv.70     | 7000  | 3000  | Grandetere                 |
| 229 | Magia liv.80     | 8000  | 2800  | Grandetere                 |
| 230 | Magia liv.90     | 9000  | 9000  | Grandetere                 |
| 330 | Cavalier Occulto | 50000 | 50000 | Elisir, Sfera di cristallo |
| 344 | Drago sacro [1°] | 18500 | 12000 | Extrapozione, Lancia sacra |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

1° zona

Exp -----: 0 (x1) Magia liv.10  
 Guil ----: 0 (x1) Magia liv.20  
 Pmagici -: 5

Exp -----: 0 (x2) Magia liv.20  
 Guil ----: 0 (x1) Magia liv.40  
 Pmagici -: 7

Exp -----: 0 (x2) Botte magica  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 5

Exp -----: 0 (x3) Magia liv.30  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 7

2° zona

Exp -----: 0 (x1) Magia liv.10  
 Guil ----: 0 (x1) Magia liv.20  
 Pmagici -: 6 (x1) Magia liv.30

Exp -----: 0 (x1) Magia liv.40  
 Guil ----: 0 (x1) Magia liv.50  
 Pmagici -: 6 (x1) Magia liv.60

Exp -----: 0 (x2) Botte magica  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 5

Exp -----: 0 (x1) Magia liv.50

Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

---

3° zona

---

Exp -----: 0                   (x2) Magia liv.10  
Guil ----: 0                   (x1) Magia liv.30  
Pmagici -: 8                   (x1) Magia liv.60

Exp -----: 0                   (x1) Magia liv.40  
Guil ----: 0                   (x1) Magia liv.50  
Pmagici -: 9                   (x1) Magia liv.70

Exp -----: 0                   (x1) Magia liv.50  
Guil ----: 0                   (x2) Magia liv.70  
Pmagici -: 5

Exp -----: 0                   (x2) Botte magica  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

---

4° zona

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Cavalier Occulto  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 0                   (x1) Magia liv.60  
Guil ----: 0                   (x1) Magia liv.90  
Pmagici -: 6

Exp -----: 0                   (x1) Magia liv.90  
Guil ----: 0                   (x1) Magia liv.80  
Pmagici -: 10

Exp -----: 0                   (x2) Botte magica  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

Exp -----: 0                   (x2) Magia liv.80  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

---

Interni

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago sacro [1°]  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 0                   (x2) Botte magica  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

Exp -----: 0                   (x1) Magia liv.50  
Guil ----: 0



Exp -----: 6350           (x2) Basilisco  
Guil ----: 4840           (x1) Rana palla  
Pmagici -: 1

Exp -----: 9224           (x2) Gran Mantide  
Guil ----: 1002  
Pmagici -: 2

Exp -----: 6200           (x4) Rana palla  
Guil ----: 10400  
Pmagici -: 1

---

Terreno

---

Exp -----: 1456           (x1) Bruco  
Guil ----: 1224  
Pmagici -: 1

Exp -----: 4368           (x3) Bruco  
Guil ----: 3672  
Pmagici -: 1

Exp -----: 5824           (x4) Bruco  
Guil ----: 4896  
Pmagici -: 2

=====  
CASUPOLA DI DUNCAN  
=====

La casupola di Duncan si trova nell'isola di Narshe, nella zona nord est al centro dei cinque alberi disposti in croce, ma non è visibile sulla Mappa del Mondo. Entrando nella casa con Sabin, Duncan gli insegnerà il Jujitsu più potente in assoluto.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###  
nessuno

=====  
NARSHE  
=====

Narshe si trova nell'isola di Narshe, nel grande ammasso montuoso ad ovest. Si visiterà la città per ottenere l'Esper o la spada Ragnarok e lo Scudo maledetto, aprendo le porte con Locke.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Ragnarok (donata dall'uomo nella stanza del negozio di Armi)  
.Scudo maledetto (donato dall'uomo nella casa dietro il negozio di Accessori)  
[E] Ragnarok (scegliendo la Magilite anzichè l'omonima Spada)

### MOSTRI PRESENTI ###

```
-----  
n°   NOME                PV   PM   RUBARE  
-----  
182  Uomo della prova    3100 220  Partigiana  
184  Lukhavi              1877 100  Granpozione, Pozione  
188  Garm                  1510 110  Pozione  
-----
```

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Exp -----: 2071 (x2) Garm  
Guil ----: 1122 (x1) Lukhavi  
Pmagici -: 1

Exp -----: 2061 (x3) Garm  
Guil ----: 1236  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1394 (x2) Lukhavi  
Guil ----: 596  
Pmagici -: 1

Exp -----: 1947 (x1) Uomo della prova  
Guil ----: 520  
Pmagici -: 1

=====

MINIERE DI NARSHE |

=====

Così come nel Mondo in equilibrio, le miniere di Narshe presentano tre ingressi

- uno a nord della città
- uno dietro la casa di Arvis
- uno ad ovest della città, tramite passaggio segreto

Si visiterà questa località principalmente per ritrovare Mog e accedere alla rupe di Narshe.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Amuleto di Molulu (esaminando il posto dove stava Mog nella tana dei moguri)  
.Bracciale difensivo (scriigno a nord del Punto di Salvataggio)  
.Elisir (scriigno a nord ovest del Punto di Salvataggio)  
.Fiocco (scriigno nelle grotte vicino alla tana dei moguri)

Questi quattro oggetti saranno disponibili solo se non si saranno aperti i rispettivi scriigni durante il Mondo in equilibrio.

### MOSTRI PRESENTI ###

-----



| n°  | NOME                     | PV   | PM  | RUBARE                     |
|-----|--------------------------|------|-----|----------------------------|
| 183 | Mago                     | 1677 | 200 | Ferula gelum, Ferula tonum |
| 185 | Stradista magnus Giallo  | 1777 | 100 | Shuriken, Testo di tuono   |
| 186 | Stradista magnus Marrone | 1380 | 70  | Shuriken, Testo di tuono   |
| 187 | Psicopatico              | 900  | 55  | Pozione                    |
| 188 | Garm                     | 1510 | 110 | Pozione                    |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

Grotte nord & 1° grotta ovest

Exp -----: 1915           (x1) Stradista magnus Giallo  
 Guil ----: 920           (x2) Stradista magnus Marrone  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 1889           (x2) Stradista magnus Giallo  
 Guil ----: 988           (x1) Stradista magnus Marrone  
 Pmagici -: 1

Altre grotte ovest

Exp -----: 2068           (x2) Garm  
 Guil ----: 1374           (x2) Psicopatico  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 2215           (x2) Mago  
 Guil ----: 1601           (x3) Psicopatico  
 Pmagici -: 2

Exp -----: 1761           (x3) Mago  
 Guil ----: 1164  
 Pmagici -: 3

Exp -----: 2082           (x6) Psicopatico  
 Guil ----: 1650  
 Pmagici -: 2

RUPE DI NARSHE |

La rupe di Narshe si trova a nord delle miniere. Si visiterà questa località per affrontare un dragone ed ottenere l'Esper Valigarmanda e per accedere alla grotta dello Yeti.

### NEGOZI PRESENTI ###  
 nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
 [E] Valigarmanda (ricevuto dopo aver sconfitto Valigarmanda)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME | PV   | PM  | RUBARE                     |
|-----|------|------|-----|----------------------------|
| 183 | Mago | 1677 | 200 | Ferula gelum, Ferula tonum |

|     |                        |       |       |         |
|-----|------------------------|-------|-------|---------|
| 187 | Psicopatico            | 900   | 55    | Pozione |
| 188 | Garm                   | 1510  | 110   | Pozione |
| 320 | Valigarmanda           | 30000 | 50000 | ===     |
| 340 | Drago dei ghiacci [1°] | 24400 | 9000  | ===     |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Valigarmanda  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 7

=== BOSS ===

Exp -----: 0                   (x1) Drago dei ghiacci [1°]  
 Guil ----: 0  
 Pmagici -: 10

Exp -----: 2068               (x2) Garm  
 Guil ----: 1374               (x2) Psicopatico  
 Pmagici -: 1

Exp -----: 2215               (x2) Mago  
 Guil ----: 1601               (x3) Psicopatico  
 Pmagici -: 2

Exp -----: 1761               (x3) Mago  
 Guil ----: 1164  
 Pmagici -: 3

=====  
 GROTTA DELLO YETI |  
 =====

La grotta dello Yeti è accessibile solo attraverso il punto più a nord della rupe di Narshe. Si visiterà la località per trovare Umaro.

### NEGOZI PRESENTI ###  
 nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
 .Cotta Minerva       (dopo aver sconfitto i Più Tomberry)  
 .Extraetere         (scrigno nella porta centrale)  
 .Manopole           (scrigno in basso a sinistra nella zona con i ponti)  
 [E] Midgardsormr   (esaminando la statua centrale nella stanza di Umaro)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME              | PV    | PM    | RUBARE        |
|-----|-------------------|-------|-------|---------------|
| 189 | Tomberry          | 8000  | 15500 | ===           |
| 190 | Lanciator Cipolla | 2000  | 100   | ===           |
| 191 | Anemone           | 2000  | 100   | ===           |
| 192 | Illuyankas        | 2000  | 100   | ===           |
| 193 | Rattivello        | 1000  | 100   | ===           |
| 194 | Tzakmaquel        | 2000  | 100   | ===           |
| 321 | ^Più Tomberry     | 14001 | 11000 | Cotta Minerva |
| 322 | Yeti              | 17200 | 6990  | ===           |





### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

[R] Corallo (contenuto dei vari scrigni presenti nella località)

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°  | NOME               | PV    | PM    | RUBARE                          |
|-----|--------------------|-------|-------|---------------------------------|
| 231 | Stregone           | 1300  | 1250  | Pietra TeleMoto                 |
| 232 | Mahadeva           | 3826  | 1327  | Pietra TeleMoto                 |
| 233 | Sorath             | 2600  | 97    | Pietra TeleMoto                 |
| 234 | Gallomedusa        | 2366  | 185   | Pietra TeleMoto                 |
| 235 | Creatura           | 2470  | 145   | Pietra TeleMoto                 |
| 236 | Ippocampo di terra | 2444  | 82    | Pietra TeleMoto                 |
| 237 | Aspidochelon       | 3210  | 514   | Pietra TeleMoto                 |
| 332 | Hidon              | 25000 | 12500 | Corona di rovi, Pietra TeleMoto |
| 333 | Erebus A           | 3500  | 1000  | ===                             |
| 334 | Erebus B           | 3500  | 1000  | ===                             |
| 335 | Erebus C           | 3500  | 1000  | ===                             |
| 336 | Erebus D           | 3500  | 1000  | ===                             |

---

#### SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

---

##### Zone con gli scrigni del corallo

---

Exp -----: 3026           (x1) Aspidochelon  
Guil ----: 1738           (x1) Creatura  
Pmagici -: 1           (x1) Ippocampo di terra

Exp -----: 2540           (x2) Aspidochelon  
Guil ----: 1038  
Pmagici -: 2

Exp -----: 2943           (x3) Ippocampo di terra  
Guil ----: 2007  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1510           (x1) Mahadeva  
Guil ----: 393  
Pmagici -: 1

---

##### Resto della località

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0           (x1) Erebus A  
Guil ----: 0           (x1) Erebus B  
Pmagici -: 6           (x1) Erebus C  
                         (x1) Erebus D  
                         (x1) Hidon

Exp -----: 4060           (x2) Creatura  
Guil ----: 2277           (x2) Gallomedusa  
Pmagici -: 2           (x1) Stregone

```

Exp -----: 2575          (x1) Creatura
Guil ----: 1298          (x1) Sorath
Pmagici -: 1             (x1) Stregone

Exp -----: 3291          (x3) Gallomedusa
Guil ----: 1935          (x1) Ippocampo di terra
Pmagici -: 1

Exp -----: 1660          (x2) Sorath
Guil ----: 830
Pmagici -: 1

```

=====

THAMASA

=====

Thamasa si trova nella zona a nord est dell'isola. Si visiterà la città dopo aver completato il capitolo della Grotta sul Veldt, e prima di recarsi alla rupe di Ebot.

### NEGOZI PRESENTI ###

Locanda: 1 Guil

Negozio di Medicine:

| NOME           | COSTO |
|----------------|-------|
| Granpozione    | 300   |
| Etere          | 1500  |
| Coda di fenice | 500   |
| Acqua santa    | 300   |
| Panacea        | 1000  |
| Lacrimogeno    | 300   |
| Sacco a pelo   | 500   |
| Tenda          | 1200  |

Negozio di Armi:

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Pennello Da Vinci | 7000  |
| Ferula Antima     | 13000 |
| Ferula sacra      | 12000 |
| Dardi fatali      | 13000 |
| Lancia dorata     | 12000 |
| Mangiauomini      | 11000 |
| Shuriken          | 30    |
| Shuriken di Fuuma | 500   |

Negozio di Accessori:

| NOME              | COSTO |
|-------------------|-------|
| Anello difensivo  | 500   |
| Anello fatato     | 1500  |
| Anello Reflex     | 6000  |
| Anello prezioso   | 1000  |
| Vera regale       | 3000  |
| Anello protettivo | 5000  |
| Anello della pace | 3000  |
| Anello angelico   | 8000  |

Negozio di Protezioni:

| NOME               | COSTO |
|--------------------|-------|
| Velo misterioso    | 5500  |
| Cerchietto         | 7000  |
| Cappuccio nero     | 7500  |
| Veste luminosa     | 11000 |
| Corazza adamantina | 12000 |

### OGGETTI PRESENTI ###

nessuno

### MOSTRI PRESENTI ###

nessuno

=====



Pmagici -: 2

---

Foresta

---

Exp -----: 14396           (x1) Brachiosaurus  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 10

Exp -----: 8800           (x1) Tyrannosaurus  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 3

Exp -----: 17600         (x2) Tyrannosaurus  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 5

---

Terreno

---

Exp -----: 1456           (x1) Bruco  
Guil ----: 1224  
Pmagici -: 1

Exp -----: 4368           (x3) Bruco  
Guil ----: 3672  
Pmagici -: 1

Exp -----: 5824           (x4) Bruco  
Guil ----: 4896  
Pmagici -: 2

=====

CASTELLO DI DOMA

=====

Il castello di Doma si trova nella zona ovest della sua isola. Si visiterà la località prima di accedere al sogno di Cyan.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
.Coda di fenice (scrigno nel magazzino lungo le mura)  
.Grandetere (scrigno nel dormitorio)  
.Elisir (sveglia nel dormitorio)  
.Extrapozione (scrigno nella stanza di Cyan)  
.Panacea (vaso nella stanza con il camino e due tavoli)  
.Rosario (scrigno nel magazzino lungo le mura)

Questi oggetti saranno ottenibili solo se non si saranno già presi durante il Mondo in equilibrio.

### MOSTRI PRESENTI ###  
nessuno



=====

IL SOGNO DI CYAN |

=====

Il sogno di Cyan non è una località materiale ed è accessibile solo dormendo con Cyan nel castello di Doma. La zona è divisa in cinque parti ognuna delle quali non sarà più visitabile dopo averla superata. Una volta completato il rispettivo capitolo non sarà più possibile accedere a questa località.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Coda di fenice \*(scrigno nel magazzino lungo le mura)  
 .Elisir \*(sveglia nel dormitorio)  
 .Extrapozione (Labirinto onirico - Treno fantasma: scrigno nel 3° vagone)  
 .Extrapozione \*(scrigno nella stanza di Cyan)  
 .Grandetere \*(scrigno nel dormitorio)  
 .Guanto di Genji (Labirinto onirico - Treno fantasma: scrigno nel 2° vagone)  
 .Panacea \*(vaso nella stanza con il camino e due tavoli)  
 .Rosario \*(scrigno nel magazzino lungo le mura)  
 .Scudo focum (Labirinto onirico - Treno fantasma: scrigno nel 2° vagone)  
 .Scudo gelum (Labirinto onirico - Treno fantasma: scrigno nel 3° vagone)  
 [R] Pezzo di ferro (Labirinto onirico - Treno fantasma: scrigno nel 2° vagone)  
 [E] Alexander (nella stanza del trono, dopo aver sconfitto il Condannato)

Gli oggetti indicati con "\*" saranno ottenibili nella zona del Castello di Doma solo se non saranno già stati recuperati durante il Mondo in equilibrio oppure prima di accedere al sogno di Cyan.

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°    | NOME              | PV    | PM   | RUBARE             |
|-------|-------------------|-------|------|--------------------|
| 205   | Samurai           | 3000  | 500  | ===                |
| 206 + | Al Jabr           | 2722  | 180  | ===                |
| 207   | Belva nascente    | 2912  | 228  | ===                |
| 208   | Drago mannaro     | 3000  | 300  | ===                |
| 209   | Schmidt           | 3262  | 200  | ===                |
| 210   | Plutoblindato     | 2850  | 220  | ===                |
| 211   | Fantina seducente | 1200  | 330  | ===                |
| 212   | Pandora           | 1522  | 350  | ===                |
| 213   | Parassita         | 1000  | 230  | ===                |
| 214   | Coco              | 3062  | 198  | ===                |
| 215   | I.O.              | 7862  | 1550 | ===                |
| 323   | Curlax            | 15000 | 2000 | ===                |
| 324   | Laragorn          | 10000 | 2000 | ===                |
| 325   | Moebius           | 12500 | 2000 | ===                |
| 326   | Condannato        | 23066 | 5066 | Anello del ricordo |
| 327   | Anima dannata     | 3066  | 566  | ===                |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----  
 Labirinto onirico  
 -----

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (x1) Curlax  
Guil ----: 0 (x1) Laragorn  
Pmagici -: 6 (x1) Moebius

Exp -----: 2733 (x1) Coco  
Guil ----: 1162 (x1) Fantina seducente  
Pmagici -: 1

Exp -----: 2318 (x1) Drago mannaro  
Guil ----: 2114 (x3) Parassita  
Pmagici -: 3

Exp -----: 3189 (x1) Fantina seducente  
Guil ----: 1914 (x3) Pandora  
Pmagici -: 2

Exp -----: 953 (x1) Drago mannaro  
Guil ----: 731  
Pmagici -: 2

---

Labirinto onirico - Treno fantasma

---

Exp -----: 4105 (x1) Belva nascente  
Guil ----: 1857 (x1) Coco  
Pmagici -: 2 (x1) Samurai

Exp -----: 2682 (x1) Belva nascente  
Guil ----: 1818 (x1) Pandora  
Pmagici -: 1 (x2) Parassita

Exp -----: 3325 (x2) Al Jabr  
Guil ----: 1761 (x1) Samurai  
Pmagici -: 2

Exp -----: 1780 (x2) Al Jabr  
Guil ----: 970  
Pmagici -: 1

---

Labirinto onirico - Grotta

---

Exp -----: 2106 (x1) Plutoblindato  
Guil ----: 1070 (x1) Schmidt  
Pmagici -: 2

Exp -----: 3253 (x1) I.O.  
Guil ----: 1995  
Pmagici -: 4

Exp -----: 1706 (x2) Plutoblindato  
Guil ----: 1258  
Pmagici -: 3

---

Labirinto onirico - Castello di Doma

---

=== BOSS ===

Exp -----: 0 (var) Anima dannata  
Guil ----: 0 (x1) Condannato



=====

NELLA PANCIA DI MANGIAZONA

=====

La località è raggiungibile solo facendosi ingoiare tutti i personaggi durante un combattimento contro il Mangiazona, sull'isola triangolare. Si visiterà questo luogo per trovare Gogo.

### NEGOZI PRESENTI ###

nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###

.Anello dell'eroe (secondo scrigno nella stanza con la volta cadente)  
.Armatura di Genji (scrigno di destra nella zona dei ponti)  
.Baffi finti (scrigno in fondo a sinistra nella zona dei ponti)  
.Giacca rossa (scrigno dopo essere caduti dai ponti)  
.Girandola (ultimo scrigno nella stanza con la volta cadente)  
.Grandetere (scrigno nella zona dopo essere caduti dai ponti)  
.Mantello di Zefiro (primo scrigno nella stanza con la volta cadente)  
.Pennello magico (scrigno a sinistra nella zona dei ponti)  
.Scudo tonum (scrigno nella zona dei ponti interrotti)

### MOSTRI PRESENTI ###

| n°  | NOME              | PV   | PM  | RUBARE                         |
|-----|-------------------|------|-----|--------------------------------|
| 199 | Invisibile        | 4530 | 240 | Girandola, Shuriken            |
| 200 | Kamui             | 4211 | 219 | Ashura, Murasame               |
| 201 | Bestia palla      | 3559 | 330 | Carne essiccata, Mazza snodata |
| 202 | Salma ciondolante | 3850 | 185 | Efferata, Spada di mithril     |
| 203 | Amdusias          | 4452 | 270 | Pugnale, Spezzalame            |
| 204 | Baalzephon        | 3609 | 300 | Kunai, Lama di Sasuke          |

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

-----  
Stanza di Gogo  
-----

Exp -----: 3112 (x1) Amdusias  
Guil ----: 1352 (x1) Baalzephon  
Pmagici -: 2

Exp -----: 3340 (x1) Invisibile  
Guil ----: 2637 (x1) Kamui  
Pmagici -: 2

Exp -----: 3190 (x2) Bestia palla  
Guil ----: 2338  
Pmagici -: 2

Exp -----: 3166 (x2) Kamui  
Guil ----: 1738  
Pmagici -: 1

-----  
Resto della località  
-----



Exp -----: 6 (x3) Orso sbircione  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 1

---

Deserto

---

Exp -----: 5 (x1) Manta terrena  
Guil ----: 0 (x2) Orso sbircione  
Pmagici -: 1

Exp -----: 780 (x1) Drago nero  
Guil ----: 502  
Pmagici -: 3

=====  
\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$  
\$\$\$ \$\$\$  
\$\$\$ ALTRO \$\$\$  
\$\$\$ \$\$\$  
\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$\$

Le seguenti località sono quelle che non rientrano in alcun Continente:  
In volo con il Falcon  
Oceano

---

IN VOLO CON IL FALCON

---

Ogni volta che si decolla con il Falcon, esistono solo due punti, che però non sono indicati sulla Mappa del Mondo, dove poter incontrare il Mortifero. Atterrando e poi riprendendo il volo, i due punti cambieranno posizione.

### NEGOZI PRESENTI ###  
nessuno

### OGGETTI PRESENTI ###  
[E] Bahamut (dopo aver sconfitto il Mortifero)

### MOSTRI PRESENTI ###

---

| n°  | NOME      | PV    | PM    | RUBARE |
|-----|-----------|-------|-------|--------|
| 331 | Mortifero | 55555 | 38000 | ===    |

---

SUDDIVISIONE DEI MOSTRI

=== BOSS ===  
Exp -----: 0 (x1) Mortifero  
Guil ----: 0  
Pmagici -: 0

---

OCEANO



tasto A si avvierà la riproduzione, mentre con quello B si tornerà alla schermata del titolo.

I brani sono:

- |                             |                                    |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1. Il preludio              | 39. Remix del sotterfugio          |
| 2. Il presagio - I          | 40. Bambini in città               |
| 3. Il presagio - II         | 41. Cosa?                          |
| 4. Il presagio - III        | 42. Inno di Gogo                   |
| 5. Il risveglio             | 43. La Resistenza                  |
| 6. Inno di Terra            | 44. Fanfara della vittoria         |
| 7. Inno di Shadow           | 45. Inno di Umaro                  |
| 8. Inno di Strago           | 46. Inno di Mog                    |
| 9. Inno di Gau              | 47. L'imperdonabile                |
| 10. Inno di Edgar e Sabin   | 48. Lotta fino alla morte          |
| 11. Testa o croce           | 49. L'aeronave Blackjack           |
| 12. Inno di Cyan            | 50. La casa magica                 |
| 13. Inno di Locke           | 51. Buona notte                    |
| 14. Rachel per sempre       | 52. Da quel giorno...              |
| 15. Inno di Relm            | 53. La catastrofe                  |
| 16. Inno di Setzer          | 54. Rag del negotium               |
| 17. Epitaffio               | 55. Requiem                        |
| 18. Inno di Celes           | 56. Proemio - I                    |
| 19. Tecnochocobo            | 57. Proemio - II                   |
| 20. La battaglia decisiva   | 58. Proemio - III                  |
| 21. Johnny C. Bad           | 59. Valzer degli sposi - II        |
| 22. Kefka                   | 60. Valzer degli sposi - III       |
| 23. Le miniere di Narshe    | 61. Valzer degli sposi - IV        |
| 24. La foresta dei fantasmi | 62. L'Istituto di ricerca Magitek  |
| 25. Il Veldt                | 63. Il continente fluttuante       |
| 26. Proteggi gli Esper!     | 64. In cerca di amici              |
| 27. Sotto legge marziale    | 65. I fanatici                     |
| 28. L'Impero di Gesthal     | 66. La torre di Kefka              |
| 29. Le truppe avanzano      | 67. Il mondo dell'oscurità         |
| 30. Metamorfosi             | 68. Ritorno alla tranquillità - I  |
| 31. Il treno fantasma       | 69. Ritorno alla tranquillità - II |
| 32. Il mondo degli Esper    | 70. Ritmo fatato - I               |
| 33. Il gran finale          | 71. Ritmo fatato - II              |
| 34. Il monte Kolts          | 72. Ritmo fatato - III             |
| 35. La battaglia            | 73. Ritmo fatato - IV              |
| 36. Valzer degli sposi - I  | 74. Ritmo fatato - V               |
| 37. Aria                    | 75. Fanfara - II                   |
| 38. Via del serpente        |                                    |

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|11) TRADUZIONI:|  
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

Questa sezione è realizzata per coloro i quali sono abituati ai nomi della versione Super Nintendo.

FINAL FANTASY VI --> FINAL FANTASY VI ADVANCE

/ ----- \  
- ABILITÀ -  
\ ----- /



PRINCIPALI

Capture --> Scippo  
Control --> Controlla  
Defense --> Difesa  
Fight ----> Attacca  
Gp Rain --> Elemosina  
Heal -----> Prega  
Item -----> Oggetti  
Jump -----> Salto  
Leap -----> Balzo  
Mimic ----> Mima  
Morph ----> Trance  
Posses ---> Perseguita  
Rage -----> Furore  
Revert ---> Ritorna  
Row -----> Linea  
Runic ----> Rune  
Shock ----> Shock  
Sketch ---> Pittura  
Steal ----> Ruba  
Tools ----> Arnesi  
X-Fight --> Attacca  
X-Magic --> Bimagia

MAGIC -----> MAGIA

Antdot ---> Antiveleno  
Bio -----> Bio  
Bolt -----> Tuono  
Bolt 2 ---> Tuona  
Bolt 3 ---> Tuonaga  
Break ----> Pietra  
Bserk ----> Furia  
Cure -----> Energia  
Cure 2 ---> Energira  
Cure 3 ---> Energiga  
Demi -----> Antima  
Dispel ---> Antimagia  
Doom -----> Morte  
Drain ----> Parassita  
Fire -----> Fuoco  
Fire 2 ---> Fuoca  
Fire 3 ---> Fuocoga  
Flare ----> Fusione  
Float ----> Levitazione  
Haste ----> Andante  
Haste 2 --> Andantega  
Ice -----> Bufera  
Ice 2 ----> Buferara  
Ice 3 ----> Buferaga  
Imp -----> Kappa  
Life -----> Reiz  
Life 2 ---> Areiz  
Life 3 ---> Rireiz  
Merton ---> Liquefazione  
Meteor ---> Meteora  
Muddle ---> Caos  
Mute -----> Novox  
Osmose ---> Osmosi  
Pearl ----> Sancta

Poison ---> Veleno  
Quake ----> Sisma  
Quartr ---> Antimaga  
Quick ----> Rapidità  
Rasp -----> Puntura  
Regen ----> Rigene  
Remedy ---> Esna  
Rflect ---> Reflex  
Safe -----> Egida  
Shell ----> Bozzolo  
Sleep ----> Sonno  
Slow -----> Adagio  
Slow 2 ---> Adagioga  
Stop -----> Stop  
Ultima ---> Ultima  
Vanish ---> Vanish  
W Wind ---> Tornado  
Warp -----> TeleMoto  
X-Zone ---> Oblio

BLITZ -----> JUJITSU  
Airblade ----> Brezza tagliente  
Aurabolt ----> Cannone effluvium  
Bum Rush ----> Assalto fantasma  
Fire Dance --> Fenice nascente  
Mantra -----> Chakra  
Pummel -----> Colpo iracondo  
Spiraler ----> Spirale spirituale  
Suplex -----> Meteostrike

DANCE -----> DANZA  
Desert Aria -----> Ballata del deserto  
Antlion -----> Antoleone  
Kitty -----> Meerkat  
Sand Storm -----> Sfregio eolico  
Wind Slash -----> Tempesta di sabbia  
Dusk Requiem -----> Requiem notturno  
Cave In -----> Franamento  
Elf Fire -----> Fuoco fatuo  
Poisonous Frog --> Rana dorata  
Snare -----> Trappola  
Earth Blues -----> Blues terrestre  
Land Slide -----> Smottamento  
Sun Bath -----> Insolazione  
Sonic Boom -----> Boom sonico  
Whump -----> Cinghiale  
Forest Suite -----> Notturmo silvestre  
Elf Fire -----> Fuoco fatuo  
Harvester -----> Soccorso forestale  
Rage -----> Turbine di foglie  
Wombat -----> Vombato  
Love Sonata -----> Serenata d'amore  
Elf Fire -----> Fuoco fatuo  
Snare -----> Trappola  
Spectre -----> Apparizione  
Tapir -----> Tapiro  
Snowman Jazz -----> Rondò della nevata  
Ice Rabbit -----> Lepre artica  
Snare -----> Trappola  
Snowball -----> Palle di neve

Surge -----> Valanga  
Water Rondò -----> Armonia d'acqua  
El Niño -----> El Niño  
Plasma -----> Plasma  
Spectre -----> Apparizione  
Wild Bear -----> Procione  
Wind Song -----> Rapsodia del vento  
Cokatrice -----> Basilisco  
Plasma -----> Plasma  
Sun Bath -----> Insolazione  
Wind Slash -----> Sfregio eolico

LORE -----> MAGIA BLÙ  
Aero -----> Aeroga  
Aqua Rake -----> Idrorespiro  
Big Guard -----> Difesa totale  
Blow Fish -----> 1000 aghi  
Clean Sweep ---> Tsunami  
Condemned -----> Rovina  
Dischord -----> Cacofonia  
Exploder -----> Autodistruzione  
Force Field ---> Campo di forze  
Grand Train ---> Megatriade  
L.? Pearl -----> Sancta liv.?  
L.3 Muddle -----> Caos liv.3  
L.4 Flare -----> Fusione liv.4  
L.5 Death -----> Morte liv.5  
Pearl Wind -----> Vento bianco  
Pep Up -----> Trasfusione  
Quasar -----> Quasar  
Revenge -----> Ira vendicativa  
Rippler -----> Anatema  
Rflect??? -----> Reflex???  
Roulette -----> Roulette  
Sour Mouth -----> Alito fetido  
Step Mine -----> Viavai  
Stone -----> Sassata

SLOT -----> SLOT  
7-Flush -----> Flash prismatico  
Chocobop -----> Rodeo di chocobo  
Flash -----> Morte di Joker "B"  
Joker Doom -----> Morte di Joker "A"  
Lagomorph -----> Lepre di Mysidia  
Magicite -----> Magilite  
Mega Flare -----> Megafusione  
X-Bomb -----> Bomba sottomarina

SWDTECH -----> BUSHIDO  
Cleave -----> Daki-kubi  
Dispatch -----> Yu  
Empowerer -----> Kiai  
Quadra Slam ---> Koan  
Quadra Slice --> Chugi  
Retort -----> Satori  
Slash -----> Aiki  
Stunner -----> Giri

THROW -----> TIRA  
Takedown -----> Assalto segugio

Wild fang -----> Zanne selvagge

#### MAGITEK

Bio Blast -----> Scarica bio  
Bolt Beam -----> Fascio tonante  
Confuser -----> Pandemonio  
Fire Beam -----> Fascio infuocato  
Heal Force -----> Forza curativa  
Ice Beam -----> Fascio ghiacciato  
Tek Missile ----> Missile Magitek  
X-Fer -----> Esilio

#### ATTACCHI DISPERATI

Backblade -----> Tsubamegaeshi  
Mirager -----> Tuffo miraggio  
Moogles Rush ----> Carica moguri  
Red Card -----> Carta insanguinata  
Riot Blade -----> Lama della sommossa  
Royal Shock ----> Colpo reale  
Sabre Soul -----> Stoccata spirituale  
Shadow Fang ----> Zanne tenebrose  
Spin Edge -----> Sferzata rotante  
Star Prism -----> Prisma astrale  
Tiger Break ----> Balzo felino  
X-Meteor -----> Meteopunizione

#### ESPER

Alexander -----> Alexander  
Justice -----> Giudizio divino  
Bahamut -----> Bahamut  
Sun Flare -----> Megafusione  
Bismark -----> Bismarck  
Sea Song -----> Folata di bolle  
Carbuncle -----> Carbuncle  
Ruby Power ----> Luce vermiglia  
Crusader -----> Crociata  
Purifier -----> Purificazione  
Fenrir -----> Fenril  
Moon Song -----> Gemito lunare  
Golem -----> Golem  
Earth Wall ----> Mura di terra  
Ifrit -----> Ifrit  
Inferno -----> Fiamme infernali  
Kirin -----> Kirin  
Life Guard ----> Aura evanescente  
Maduin -----> Maduin  
Chaos Wing ----> Onda caotica  
Odin -----> Odino  
Atom Edge -----> Zantetsuken  
Palidor -----> Quetzalli  
Sonic Dive ----> Tuffo sonico  
Phantom -----> Lares  
Fader -----> Aura spettrale  
Phoenix -----> Fenice  
Rebirth -----> Fiamme rigeneranti  
Ragnarok -----> Ragnarok  
Metamorph -----> Metamorfosi  
Raiden -----> Raiden  
True Edge -----> Shin-Zantetsuken  
Ramuh -----> Ramuh

Bolt Fist ----> Saetta finale  
Shiva -----> Shiva  
Gem Dust -----> Diamanpolvere  
Shoat -----> Catoblepas  
Demon Eye ----> Occhio maligno  
Siren -----> Sirena  
Hope Song ----> Voce lunatica  
Sraphim -----> Seraph  
Reviver -----> Piume d'angelo  
Starlet -----> Lakshmi  
Group Hug ----> Abbraccio seducente  
Stray -----> Cait Sith  
Cat Rain -----> Diluvio mentale  
Terrato -----> Midgardsormr  
Earth Aura ---> Fauci abissali  
Tritoch -----> Valigarmanda  
Tri-Dazer ----> Tripla calamità  
Unicorn -----> Unicorno  
Heal Horn ----> Corno curativo  
Zoneseek -----> Zona Seeker  
Wall -----> Scudo sortilegio

#### ALTRI NOMI

Daryl ---> Darill  
Kamog ---> Cosmog  
Kuku ----> Molulu  
Kumama --> Moggie  
Kupan ---> Moguel  
Kupek ---> Moglin  
Kupop ---> Mogret  
Kurin ---> Mogwin  
Kuru ----> Mugmug  
Kushu ---> Mogsy  
Kutan ---> Moghan

/ ----- \  
- OGGETTI -  
\ ----- /

[@110]

Aegis Shield -----> Scudo Egida  
Air Anchor -----> Aeroancora  
Air Lancet -----> Pugnale d'aria  
Amulet -----> Amuleto  
Antidote -----> Antidoto  
Ashura -----> Ashura  
Assassin -----> Stiletto sicario  
Atlas Armlet -----> Guanto di Giga  
Atma Weapon -----> Ultima  
Aura -----> Masamune  
Aura Lance -----> Lancia radiosa  
Autocrossbow -----> Autobalestra  
Back Guard -----> Orecchino vigile  
Bandana -----> Bandana  
Bard's Hat -----> Mitra del saggio  
Barrier Ring -----> Anello difensivo  
Beads -----> Rosario  
Behemoth Suit ----> Behemaschera  
Beret -----> Basco

Bio Blaster -----> Scarica bio  
Black Belt -----> Cintura nera  
Blizzard -----> Brando gelum  
Blizzard Orb -----> Sfera glaciale  
Blossom -----> Sakura  
Bone Club -----> Mazza d'osso  
Boomerang -----> Boomerang  
Bolt Edge -----> Testo di tuono  
Break Blade -----> Lama fragacea  
Buckler -----> Scudo tondo  
Cards -----> Carte  
Cat Hood -----> Buffa del gatto  
Circllet -----> Cerchietto  
Chain Saw -----> Motosega  
Charm Bangle -----> Armilla nemifuga  
Cherub Down -----> Ali angeliche  
Chocobo Brush -----> Pennello Chocobo  
Chocobo Suit -----> Chocomaschera  
Coin Toss -----> Jitte di Heiji  
Coronet -----> Ipnocorona  
Cotton Robe -----> Veste di cotone  
Cursed Shield -----> Scudo maledetto  
Crystal -----> Cristalda  
Crystal Helm -----> Elmo di cristallo  
Crystal Mail -----> Maglia di cristallo  
Crystal Orb -----> Sfera di cristallo  
Crystal Shield -----> Scudo di cristallo  
Cure Ring -----> Anello angelico  
Cursed Ring -----> Anello maledetto  
Czarina Gown -----> Vestito regale  
Czarina Ring -----> Vera regale  
Dark Gear -----> Abito nero  
Dark Hood -----> Cappuccio nero  
Darts -----> Dardi  
DaVinci Brush -----> Pennello Da Vinci  
Debilitator -----> Indebolente  
Diamond Armor -----> Armatura adamantina  
Diamond Helm -----> Elmo adamantino  
Diamond Shield -----> Scudo adamantino  
Diamond Vest -----> Corazza adamantina  
Dice -----> Dadi  
Dirk -----> Pugnale  
Doom Darts -----> Tarocchi mortali  
Dragon Claw -----> Artigli di drago  
Dragon Horn -----> Corno di drago  
Draagoon Boots -----> Stivali di drago  
Drainer -----> Spada Emorys  
Dried Meat -----> Carne essiccata  
Drill -----> Trivella  
Earrings -----> Orecchino  
Echo Screen -----> Fumo dell'eco  
Economizer -----> Triostella  
Elixir -----> Elisir  
Enhancer -----> Stocco runico  
Epee -----> Aguzzina  
Ether -----> Grandetere  
Excalibur -----> Excalibur  
Exp. Egg -----> Uovo nutriente  
Eyedrop -----> Collirio  
Falchion -----> Scimitarra

Fairy Ring -----> Anello fatato  
Fake Mustache ----> Baffi finti  
Fire Knuckle -----> Nocche focum  
Fire Rod -----> Ferula focum  
Fire Skeep -----> Testo di fuoco  
Fixed Dice -----> Dadi truffaldini  
Force Armor -----> Armatura potente  
Force Shield -----> Scudo della forza  
Forged -----> Kikuichimonji  
Flail -----> Mazza snodata  
Flame Sabre -----> Lama focum  
Flame Shield -----> Scudo focum  
Flash -----> Flash  
Fool Moon -----> Lama lunare  
Gale Hairpin -----> Forcina del vento  
Gaia Gear -----> Abito di Gaia  
Gauntlet -----> Manopole  
Gem Box -----> Anima di Thamasa  
Genji Armor -----> Armatura di Genji  
Genji Glove -----> Guanto di Genji  
Genji Helmet -----> Elmo di Genji  
Genji Shield -----> Scudo di Genji  
Goggles -----> Occhiali argentei  
Gold Armor -----> Armatura d'oro  
Gold Hairpin -----> Forcina dorata  
Gold Helmet -----> Elmo d'oro  
Gold Lance -----> Lancia dorata  
Gold Shield -----> Scudo d'oro  
Graedus -----> Gladio  
Gravity Rod -----> Ferula Antima  
Green Beret -----> Berretto verde  
Green Cherry -----> Ciliegia verde  
Guard Ring -----> Anello protettivo  
Guardian -----> Spadino  
Hair Band -----> Fascia per capelli  
Hardened -----> Lama di Sasuke  
Hawk Eye -----> Hawkeye  
Head Band -----> Fascia torta  
Heal Rod -----> Asta curativa  
Heavy Shield -----> Scudo pesante  
Hero Ring -----> Anello dell'eroe  
Hyper Wrist -----> Gala iper  
Ice Rod -----> Ferula gelum  
Ice Shield -----> Scudo gelum  
Illumina -----> Brando lux  
Imp Halberd -----> Pikka  
Imp's Armor -----> Akkappatoio  
Imperial -----> Kunai  
Inviz Edge -----> Testo invisibile  
Iron Armor -----> Giubba di ferro  
Iron Helmet -----> Elmo di ferro  
Jewel Ring -----> Anello prezioso  
Kaiser -----> Nocche Kaiser  
Kung Fu Suit -----> Kenpo Gi  
Kodachi -----> Kodachi  
Kotetsu -----> Kotetsu  
Leather Armor -----> Giubba di pelle  
Leather Hat -----> Berretto di pelle  
Light Robe -----> Veste luminosa  
Magical Brush -----> Pennello magico

Magacite -----> Pezzo di Magilite  
Magus Hat -----> Magicappello  
Magus Rod -----> Ferula superiore  
Man Eater -----> Mangiauomini  
Marvel Shoes -----> Scarpe miracolose  
Megalixir -----> Megaelisir  
Memento Ring -----> Anello del ricordo  
Merit Award -----> Medaglia al valore  
Metal Knuckle -----> Nocche di metallo  
Minerva -----> Cotta Minerva  
Mirage Vest -----> Veste illusoria  
Mithril Blade -----> Spada di mithril  
Mithril Claw -----> Artigli di mithril  
Mithril Gloves ----> Guanto di mithril  
Mithril Helm -----> Elmo di mithril  
Mithril Knife -----> Coltello di mithril  
Mithril Mail -----> Cotta di mithril  
Mithril Pike -----> Lancia di mithril  
Mithril Rod -----> Asta di mithril  
Mithril Shield ---> Scudo di mithril  
Mithril Vest -----> Corazza di mithril  
Moogle Charm -----> Amuleto di Molulu  
Moogle Suit -----> Mogumaschera  
Morning Star -----> Mazza ferrata  
Murasame -----> Murasame  
Muscle Belt -----> Cintura vitale  
Mystery Veil -----> Velo misterioso  
Ninja Gear -----> Completo ninja  
Ninja Star -----> Shuriken di Fuuma  
Noise Blaster -----> Scarica sonora  
Nutkin Suit -----> Scoiattomaschera  
Oath Veil -----> Velo solenne  
Offering -----> Testo del maestro  
Ogre Nix -----> Organyx  
Paladin Shield ---> Scudo eroico  
Partisan -----> Partigiana  
Peace Ring -----> Anello della pace  
Pearl Lance -----> Lancia sacra  
Pearl Rod -----> Ferula sacra  
Phoenix Down -----> Coda di fenice  
Plumed Hat -----> Cappello piumato  
Pod Bracelet -----> Bracciale difensivo  
Poison Claw -----> Artigli tossici  
Poison Rod -----> Ferula tossica  
Potion -----> Granpozione  
Power Sash -----> Fascia della forza  
Punisher -----> Punisher  
Rage Ring -----> Anello della furia  
Ragnarok -----> Ragnarok  
Rainbow Brush -----> Pennello dell'iride  
Red Cap -----> Cappello rosso  
Red Jacket -----> Giacca rossa  
Regal Crown -----> Corona regale  
Regal Cutlass -----> Bastarda  
Relic Ring -----> Anello funebre  
Remedy -----> Panacea  
Rename Card -----> Carta d'identità  
Revivify -----> Acqua santa  
Ribbon -----> Fiocco  
Rising Sun -----> Sole nascente



Rune Edge -----> Spada runica  
 Running Shoes ----> Sandali d'Ermete  
 Safety Bit -----> Briglia  
 Scimitar -----> Zantetsuken  
 Silk Robe -----> Veste di seta  
 Shadow Edge -----> Testa d'ombra  
 Shuriken -----> Shuriken  
 Sky Render -----> Mutsunokami  
 Sleeping bag -----> Sacco a pelo  
 Smoke Bomb -----> Lacrimogeno  
 Sneak Ring -----> Bracciale del ladro  
 Sniper -----> Sniper  
 Sniper Sight -----> Occhio di lince  
 Snow Muffler -----> Sciarpa da neve  
 Soft -----> Ago dorato  
 Soul Sabre -----> Efferata  
 Sprint Shoes -----> Scarpe agili  
 Star Pendant -----> Ciondolo stellare  
 Stout Spear -----> Lancia pesante  
 Strato -----> Murakumo  
 Striker -----> Ichigeki  
 Stunner -----> Kagenui  
 Super Ball -----> Pallapazza  
 Sword Breaker ----> Spezzalame  
 Tabby Suit -----> Micromaschera  
 Tack Star -----> Girandola  
 Tao Robe -----> Toga magus  
 Tempest -----> Kazekiri  
 Tent -----> Tenda  
 Thief Glove -----> Guanto del ladro  
 Thief Knife -----> Coltello da ladro  
 Thornlet -----> Corona di rovi  
 Thunder Blade ----> Spada tonum  
 Thunder Rod -----> Ferula tonum  
 Thunder Shield ---> Scudo tonum  
 Tiara -----> Tiara  
 Tiger Fangs -----> Zanne di tigre  
 Tiger Mask -----> Maschera di tigre  
 Tincture -----> Etere  
 Tintinabar -----> Sonaglio  
 Titanium -----> Skodella  
 Tonic -----> Pozione  
 Tortoise Shield --> Skudo tartaruga  
 Trident -----> Tridente  
 True Knight -----> Codice morale  
 Trump -----> Dardi fatali  
 Valiant Knife ----> Valiente  
 Wall Ring -----> Anello Reflex  
 Warp Stone -----> Pietra TeleMoto  
 Water Edge -----> Testa d'acqua  
 White Cape -----> Cappa bianca  
 White Dress -----> Vestito bianco  
 Wing Edge -----> Ali del vento  
 X-Ether -----> Extraetere  
 X-Potion -----> Extrapozione  
 Zephyr Cape -----> Mantello di Zefiro

#### RARITÀ

Books -----> Vari libri  
 Cider -----> Sidro

Coral -----> Corallo  
Fish -----> Pesce  
Lump of Metal ----> Pezzo di ferro  
Old Clock-Key ----> Ingranaggio  
Pendant -----> Medaglia  
Royal Letter -----> Lettera imperiale  
Rust Rid -----> Antiruggine

/ ----- \  
- MOSTRI -  
\ ----- /

[@11M]

1st Class -----> Valeor  
Abolisher -----> Venobennu  
Actaneon -----> Actinian  
Adamanchyt -----> Adamankaryt  
Air Force (corpo) -----> Contraerea: Corpo  
Air Force: Laser Gun -----> Contraerea: Cannone laser  
Air Force: Missile Bay -----> Contraerea: Vano missili  
Air Force: Speck -----> Contraerea: Bit  
Allo Ver -----> Custode degli inferi  
Allosaurus -----> Drago mannaro  
Anemone -----> Anemone  
Anguiform -----> Conger conger  
Apokryphos -----> Apocrypha  
Apparite -----> Il Provocatore  
Aquila -----> Galyptes  
Areneid -----> Alacran  
Aspik -----> Aspiran  
Atma -----> Ultima X  
Atma Weapon -----> Ultima  
Balloon -----> Pallone  
Barb-e -----> Coco  
Baskervor -----> Briareus  
Beakor -----> Aepyornis  
Behemoth -----> Behemoth  
Birthday Suit -----> Ignudo  
Black Dragon -----> Drago nero  
Bleary -----> Foper  
Bloompire -----> Vampirosa  
Blue Dragon -----> Drago blu [1°]  
Bogy -----> Babau  
Bomb -----> Bomba  
Borras -----> Glasya Labolas  
Bounty Man -----> Cane da caccia  
Boxed Set -----> Lunatys  
Brachosaur -----> Brachiosaurus  
Brainpan -----> Testa di bonzo  
Brawler -----> Zaghrem  
Brontaur -----> Drago ancestrale  
Buffalax -----> Devoahan  
Bug -----> Insetto  
Cactrot -----> Kyactus  
Cadet -----> Ufficiale  
Cephaler -----> Divoratore  
Ceritops -----> Illuyankas  
Chadarnook (demone) -----> Chadarnook: Demone  
Chadarnook (donna) -----> Chadarnook: Donna

|                           |        |                         |
|---------------------------|--------|-------------------------|
| Chaos Dragon              | -----> | Drago del caos          |
| Chaser                    | -----> | Inseguitore             |
| Chicken Lip               | -----> | Gallodrago              |
| Chimera                   | -----> | Chimera                 |
| Chitonid                  | -----> | Mulfus                  |
| Chupon (1)                | -----> | Tyfon [1°]              |
| Chupon (2)                | -----> | Tyfon [2°]              |
| Cirpius                   | -----> | Cirpius                 |
| Cluck                     | -----> | Gallomedusa             |
| Coelecite                 | -----> | Antares                 |
| Commander                 | -----> | Comandante              |
| Commando                  | -----> | Sergente                |
| Covert                    | -----> | Invisibile              |
| Crane (destra)            | -----> | Gru Destra              |
| Crane (sinistra)          | -----> | Gru Sinistra            |
| Crass Hopper              | -----> | Pungigliona             |
| Crawler                   | -----> | Bruco                   |
| Crawly                    | -----> | Urok                    |
| Critic                    | -----> | Fantina seducente       |
| Cruller                   | -----> | Cruller                 |
| Crusher                   | -----> | Crusher                 |
| Curley                    | -----> | Curlax                  |
| Dadaluma                  | -----> | Dadaluma                |
| Dahling                   | -----> | Missi                   |
| Dante                     | -----> | Dante                   |
| Dark Force                | -----> | Forza oscura            |
| Dark Side                 | -----> | Requiem                 |
| Dark Wind                 | -----> | Soffioscuro             |
| Deep Eye                  | -----> | Sguardo profondo        |
| Delta Bug                 | -----> | Scarabeo delta          |
| Didalos                   | -----> | Dedalus                 |
| Dirt Dragon               | -----> | Drago terrestre [1°]    |
| Displayer                 | -----> | Mahadeva                |
| Doberman                  | -----> | Doberman                |
| Doom                      | -----> | Diavoletto              |
| Doom Dragon               | -----> | Drago demoniaco         |
| Doom Gaze                 | -----> | Mortifero               |
| Dragon                    | -----> | Drago                   |
| Drop                      | -----> | Sicario                 |
| Dueller                   | -----> | Kombattente             |
| Dullahan                  | -----> | Dullahan                |
| Earth Guard               | -----> | Manta terrena           |
| Eland                     | -----> | Creatura                |
| Enuo                      | -----> | Enuo                    |
| Evil Oscar                | -----> | Gran Molboro            |
| Exocite                   | -----> | Esochela                |
| Exoray                    | -----> | Exoray                  |
| Fidor                     | -----> | Fidor                   |
| Figaliz                   | -----> | Rettile di Figaro       |
| Final battle 1: Face      | -----> | Finale 1: Viso          |
| Final battle 1: Long Arm  | ---->  | Finale 1: Braccio lungo |
| Final battle 1: Short Arm | --->   | Finale 1: Braccio corto |
| Final battle 2: Hit       | -----> | Finale 2: Forza         |
| Final battle 2: Magic     | -----> | Finale 2: Magia         |
| Final battle 2: Tiger     | -----> | Finale 2: Tigre         |
| Final battle 2: Tools     | -----> | Finale 2: Macchina      |
| Final battle 3: Girl      | -----> | Finale 3: Madama        |
| Final battle 3: Sleep     | -----> | Finale 3: Pacifico      |
| Flame Eater               | -----> | Mangiafiamme            |
| Flan                      | -----> | Budino                  |

|                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| Fortis ----->                  | Protesix               |
| Fossil Fang ----->             | Drago fossile          |
| Gabbledegak ----->             | Lestofante             |
| Garm ----->                    | Belzecu                |
| Geckorex ----->                | Basilisco              |
| General ----->                 | Generale               |
| Ghost ----->                   | Fantasma               |
| Ghost Train ----->             | Treno fantasma         |
| Gigan Toad ----->              | Rana toro              |
| Gigantos ----->                | Gigantos               |
| Gilomantis ----->              | Mantide killer         |
| Gloom Shell ----->             | Ventoscuro             |
| Gobbler ----->                 | Lenerja                |
| Goblin ----->                  | Satana                 |
| Goddess ----->                 | Dea                    |
| Gold Bear ----->               | Orso dorato            |
| Gold Dragon ----->             | Drago aureo [1°]       |
| Grease Monk ----->             | Goblin                 |
| Great Behemoth ----->          | Gran Behemoth          |
| Grenade ----->                 | Granad                 |
| Grunt ----->                   | Soldato                |
| Guard ----->                   | Guardia                |
| Guardian ----->                | Guardiano              |
| Guardian (b) ----->            | Guardiano B            |
| Hades Gigas ----->             | Giga montanaro         |
| Harpiai ----->                 | Marchosias             |
| Harpy ----->                   | Vasejata               |
| Harvester ----->               | Mietitore              |
| Hazer ----->                   | Cloud                  |
| Heavy Armor ----->             | Blindato pesante       |
| Hemophyte ----->               | Cavalier Demonio       |
| Hermit Crab ----->             | Zokka                  |
| Hidon ----->                   | Hidon                  |
| Hidonite (a) ----->            | Erebus A               |
| Hidonite (b) ----->            | Erebus B               |
| Hidonite (c) ----->            | Erebus C               |
| Hidonite (d) ----->            | Erebus D               |
| Hipocampus ----->              | Ippocampo di terra     |
| Hoover ----->                  | Larva                  |
| Hornet ----->                  | Honet                  |
| Humpty ----->                  | Bingo                  |
| Ice Dragon ----->              | Drago dei ghiacci [1°] |
| Ifrit ----->                   | Ifrit                  |
| Inferno (corpo) ----->         | Inferno: Corpo         |
| Inferno: Rough ----->          | Inferno: Rahu          |
| Inferno: Striker ----->        | Inferno: Ketu          |
| Ing ----->                     | Fuoricasta             |
| Innoc ----->                   | Innocent               |
| Insecare ----->                | Grillo campestre       |
| Intangir ----->                | Bell'addormentato      |
| Io ----->                      | I.O.                   |
| Ipooh ----->                   | Ipooh                  |
| Iron Fist ----->               | Pugno di ferro         |
| Iron Hitman ----->             | Killer metallico       |
| Joker ----->                   | Joker                  |
| Junk ----->                    | Ciarpame               |
| Karkass ----->                 | Salma ciondolante      |
| Katana Soul ----->             | Anima di samurai       |
| Kefka ----->                   | Kefka [1°]             |
| Kefka (Fallen angel Kefka) --> | Kefka [2°]             |

|                         |        |                           |
|-------------------------|--------|---------------------------|
| Kiwok                   | -----> | Tzakmaquiel               |
| L.10 Magic              | -----> | Magia liv.10              |
| L.20 Magic              | -----> | Magia liv.20              |
| L.30 Magic              | -----> | Magia liv.30              |
| L.40 Magic              | -----> | Magia liv.40              |
| L.50 Magic              | -----> | Magia liv.50              |
| L.60 Magic              | -----> | Magia liv.60              |
| L.70 Magic              | -----> | Magia liv.70              |
| L.80 Magic              | -----> | Magia liv.80              |
| L.90 Magic              | -----> | Magia liv.90              |
| Land Worm               | -----> | Lombrico                  |
| Larry                   | -----> | Laragorn                  |
| Latimeria               | -----> | Oceano                    |
| Leader                  | -----> | Capitano                  |
| Leafer                  | -----> | Lepre erbina              |
| Lethal Weapon           | -----> | Arma corazzata            |
| Lich                    | -----> | Cadavere                  |
| Lizard                  | -----> | Rettile                   |
| Lobo                    | -----> | Lupo argenteo             |
| Lunaris                 | -----> | Lupo solitario            |
| Luridan                 | -----> | Luridan                   |
| Mad Oscar               | -----> | Molboro                   |
| Madam                   | -----> | Virginia                  |
| Magic Master            | -----> | Cavalier Occulto          |
| Magic Urn               | -----> | Botte magica              |
| Magitek Armor           | -----> | Blindato Magitek          |
| Magna Roder (giallo)    | -----> | Stradista magnus Giallo   |
| Magna Roder (marrone)   | -----> | Stradista magnus Marrone  |
| Magna Roder (rosso)     | -----> | Stradista magnus Rosso    |
| Magna Roder (viola)     | -----> | Stradista magnus Viola    |
| Maliga                  | -----> | Cancro                    |
| Mandrake                | -----> | Mandragora                |
| Mantodea                | -----> | Gran Mantide              |
| Marshal                 | -----> | Capoguardia               |
| Master Pug              | -----> | Mastro Tomberry           |
| Mega Armor              | -----> | Megablindato              |
| Merchant                | -----> | Mercante                  |
| Mesosaur                | -----> | Fefnil                    |
| Mind Candy              | -----> | Vespa montana             |
| Misfit                  | -----> | Errabondo                 |
| Moe                     | -----> | Moebius                   |
| Mover                   | -----> | Orbe                      |
| Muus                    | -----> | Mousse                    |
| Nastidon                | -----> | Lukhavi                   |
| Naughty                 | -----> | Naude                     |
| Nautiloid               | -----> | Nautiloid                 |
| Neck Hunter             | -----> | Cacciatore di teste       |
| Necromancer             | -----> | Necromante                |
| Nerapa                  | -----> | Nelapa                    |
| Nightshade              | -----> | Rafflesia                 |
| Ninja                   | -----> | Ninja                     |
| Nohrabbbit              | -----> | Lepre del deserto         |
| Number 024              | -----> | Numero 024                |
| Number 128 (corpo)      | -----> | Numero 128: Corpo         |
| Number 128: Left Blade  | -----> | Numero 128: Lama sinistra |
| Number 128: Right Blade | -----> | Numero 128: Lama destra   |
| Officer                 | -----> | Cadetto                   |
| Ogor                    | -----> | Kamui                     |
| Opinicus                | -----> | Aspidochelon              |
| Orog                    | -----> | Borghese                  |

|                        |        |                       |
|------------------------|--------|-----------------------|
| Osprey                 | -----> | Rukh                  |
| Osteosaur              | -----> | Rimorto               |
| Outsider               | -----> | Outsider              |
| Over Grunk             | -----> | Paraladia             |
| Over-Mind              | -----> | Ultraecho             |
| Pan Dora               | -----> | Pandora               |
| Parasite               | -----> | Parassita             |
| Parasoul               | -----> | Zeveak                |
| Peepers                | -----> | Orso sbircione        |
| Phase                  | -----> | Faccia                |
| Phunbaba               | -----> | Humbaba               |
| Phunbaba (b)           | -----> | Humbaba B             |
| Phunbaba (c)           | -----> | Humbaba C             |
| Pipsqueak              | -----> | Cavalier Cipolla      |
| Piranha                | -----> | Pesce opinicus        |
| Pluto Armor            | -----> | Plutoblindato         |
| Pm Stalker             | -----> | Nottambulo            |
| Poltergeist            | -----> | Demonio               |
| Poplium                | -----> | Poplium               |
| Poppers                | -----> | Rattivello            |
| Power Demon            | -----> | Demone dell'ombra     |
| Premetheus             | -----> | Prometeo              |
| Presenter (corazza)    | -----> | Sbalordo: Corazza     |
| Presenter (testa)      | -----> | Sbalordo: Testa       |
| Primordite             | -----> | Acropho               |
| Proto Armor            | -----> | Protoblindato         |
| Prussian               | -----> | Purusa                |
| Psychot                | -----> | Psicopatico           |
| Pterodon               | -----> | Lopro minore          |
| Pug                    | -----> | Tomberry              |
| Pugs                   | -----> | Più Tomberry          |
| Punisher               | -----> | Boia                  |
| Rain Man               | -----> | Al Jabr               |
| Ralph                  | -----> | Don                   |
| Reach Frog             | -----> | Rana palla            |
| Red Dragon             | -----> | Drago rosso [1°]      |
| Red Fang               | -----> | Artigli iracondi      |
| Red Wolf               | -----> | Garm                  |
| Repo Man               | -----> | Bandito               |
| Retainer               | -----> | Yojimbo               |
| Rhinotaur              | -----> | Belmodar              |
| Rhinox                 | -----> | Il Distruttore        |
| Rhobite                | -----> | Coniglihydrofobo      |
| Rhodox                 | -----> | Mu                    |
| Rhyos                  | -----> | Gorgimera             |
| Rider                  | -----> | Cavaliere dell'abisso |
| Rinn                   | -----> | Eukaryote             |
| Rizopas                | -----> | Rhizopas              |
| Samurai                | -----> | Samurai               |
| Sand Horse             | -----> | Ippocampo delle dune  |
| Sand Ray               | -----> | Manta del deserto     |
| Scorpion               | -----> | Scorpion              |
| Scraper                | -----> | Demone di levante     |
| Scullion               | -----> | Gamma                 |
| Sea Flower             | -----> | Fiormarino            |
| Sewer Rat              | -----> | Ratto ligneo          |
| Shiva                  | -----> | Shiva                 |
| Siegfried (1)          | -----> | Siegfried [1°]        |
| Siegfried (2)          | -----> | Siegfried [2°]        |
| Sir Behemoth (marrone) | -----> | Re Behemoth Marrone   |

|                     |        |                       |
|---------------------|--------|-----------------------|
| Sir Behemoth (nero) | -----> | Re Behemoth Nero      |
| Skull Dragon        | -----> | Drago osseo [1°]      |
| Sky Armor           | -----> | Blindato aereo        |
| Sky Base            | -----> | Macchina letale       |
| Sky Cap             | -----> | Schmidt               |
| Slam Dancer         | -----> | Danzatore velato      |
| Slatter             | -----> | Sorath                |
| Slurm               | -----> | Bonnacon              |
| Soldier             | -----> | Soldato imperiale     |
| Soul Dancer         | -----> | Ballerino armato      |
| Soul Saver          | -----> | Anima dannata         |
| Special Forces      | -----> | Elite imperiale       |
| Specter             | -----> | Apparizione           |
| Spectre             | -----> | Spettro               |
| Spek Tor            | -----> | Licaone               |
| Spit Fire           | -----> | Sputafuoco            |
| Sprinter            | -----> | Sprinter              |
| Steroidite          | -----> | Muud Suud             |
| Still Going         | -----> | Morto vivente         |
| Still Life          | -----> | Natura morta          |
| Storm Dragon        | -----> | Drago tempestoso [1°] |
| Stray Cat           | -----> | Gatto randagio        |
| Suriander           | -----> | Belva nascente        |
| Tap Dancer          | -----> | Amdusias              |
| Telstar             | -----> | Satellite             |
| Templar             | -----> | Templare              |
| Tentacle (a)        | -----> | Tentacolo A           |
| Tentacle (b)        | -----> | Tentacolo B           |
| Tentacle (c)        | -----> | Tentacolo C           |
| Tentacle (d)        | -----> | Tentacolo D           |
| Test Rider          | -----> | Uomo della prova      |
| Toe Cutter          | -----> | Falci gemelle         |
| Tomb Thumb          | -----> | Lanciator Cipolla     |
| Trapper             | -----> | Domatore              |
| Trillium            | -----> | Trillium              |
| Trilobiter          | -----> | Cartagra              |
| Tritock             | -----> | Valigarmanda          |
| Trixter             | -----> | Clymenus              |
| Trooper             | -----> | Caporale              |
| Tumble Weed         | -----> | Balla di fieno        |
| Tunnel Armor        | -----> | Cicloblindato         |
| Tusker              | -----> | Gorgias               |
| Tyranosaur          | -----> | Tyrannosaurus         |
| Ultros (1)          | -----> | Ultros [1°]           |
| Ultros (2)          | -----> | Ultros [2°]           |
| Ultros (3)          | -----> | Ultros [3°]           |
| Ultros (4)          | -----> | Ultros [4°]           |
| Umaro               | -----> | Yeti                  |
| Uroburos            | -----> | Uroboro               |
| Ursus               | -----> | Orso montano          |
| Vaporite            | -----> | Spritzer              |
| Vargas              | -----> | Vargas                |
| Vectagoyle          | -----> | Chimera di Vector     |
| Vectaur             | -----> | Lythos di Vector      |
| Vector Pup          | -----> | Segugio di Vector     |
| Vermin              | -----> | Goetia                |
| Veteran             | -----> | Alyman                |
| Vindr               | -----> | Caladrius             |
| Vomammoth           | -----> | Megalodot             |
| Vulture             | -----> | Vulture               |

Warlock -----> Stregone  
 Wart Puck -----> Bestia palla  
 Weed Feeder -----> Wyrm campestre  
 Were-Rat -----> Ratto mannaro  
 Whelk (corazza) -----> Ymir: Corazza  
 Whelk (testa) -----> Ymir: Testa  
 Whisper -----> Sussurro d'angelo  
 White Dragon -----> Drago sacro [1°]  
 Wild Cat -----> Gatto Coeurl  
 Wild Rat -----> Ratto selvatico  
 Wirey Dragon -----> Drago di platino  
 Wizard -----> Mago  
 Woolly -----> Baalzephon  
 Wrexsoul -----> Condannato  
 Wyvern -----> Viverna  
 Zombone -----> Drago zombie  
 Zone Eater -----> Mangiazona

/ ----- \  
 - LOCALITÀ -  
 \ ----- /

[@11L]

Nella versione Super Nintendo non è presente nella schermata del Menù Principale il riquadro con il nome della località visitata, quindi, a parte alcuni luoghi il cui nome appare in alto, il resto delle località possiede solo un nome generico.

WORLD OF BALANCE -----> MONDO IN EQUILIBRIO  
 Albrook -----> Albrook  
 Baren Falls -----> Cascate di Baren  
 Burning house -----> Casa in fiamme  
 Cave in the Veldt -----> Grotte del monte Crescente  
 Cave of Figaro -----> Grotte di Figaro sud  
 Cave to the Baren Falls ----> Grotta verso le cascate di Baren  
 Doma Castle -----> Castello di Doma  
 Duncan's house -----> Casupola di Duncan  
 Esper's Gathering Place ----> Grotta al Portale sigillato  
 Esper Caves -----> Grotte degli Esper  
 Esper World -----> Il mondo degli Esper  
 Figaro Castle -----> Castello di Figaro  
 Floating Continent -----> Continente fluttuante  
 House in the Veldt -----> Casupola  
 Imperial Camp -----> Accampamento imperiale  
 Imperial Base -----> Posto di controllo sul Portale  
 Imperial Palace -----> Palazzo imperiale  
 Jidoor -----> Jidoor  
 Kohlingen -----> Kohlingen  
 Lete River -----> Fiume Lethe  
 Magitek Factory -----> Fabbrica Magitek  
 Magitek Research Facility --> Istituto di ricerca Magitek  
 Maranda -----> Maranda  
 Mobliz -----> Mobliz  
 Mt. Kolts -----> Monte Kolts  
 Narshe -----> Narshe  
 Narshe mines -----> Miniere di Narshe  
 Narshe rock -----> Rupe di Narshe  
 Nikeah -----> Nikeah  
 Opera House -----> Teatro dell'opera





/ ----- \  
- TRUCCHI -  
\ ----- /

[@12T]

=== ATTACCARE OTTO VOLTE PER TURNO ===

Se equipaggiate un personaggio con il Guanto di Genji e con il Testo del maestro, questi sarà in grado di eseguire otto attacchi fisici per turno.

=== LANCIARE QUATTRO MAGIE PER TURNO ===

Equipaggiate un personaggio con l'Anima di Thamasa e, in battaglia, usate su di lui la magia Rapidità. In questo modo potrà lanciare quattro magie nel suo turno.

=== RUBARE QUATTRO VOLTE PER TURNO ===

Equipaggiate Locke con il Guanto del ladro e con il Testo del maestro. In battaglia usate "Scippo" e Locke potrà rubare quattro volte.

=== UCCIDERE FACILMENTE UN MOSTRO ===

Per uccidere facilmente un mostro, lanciate su di lui prima la magia Vanish e poi la magia Morte. Se i mostri sono più di uno, lanciate la magia Oblio anziché la magia Morte. I mostri immuni allo status Morte non possono essere sconfitti in questo modo.

=== LUOGHI DOVE AUMENTARE VELOCEMENTE DI LIVELLO ===

Premessa:

L'EXP ottenuta a fine battaglia viene divisa per il numero di personaggi rimasti in vita. Quindi, meno personaggi abbiamo nel gruppo, più EXP riceverà ognuno di essi alla fine della battaglia. La situazione ottimale, per ottenere il massimo di EXP, è quella di avere un solo personaggio nel gruppo. Se volete avere un solo personaggio nel gruppo, equipaggetelo in modo tale da poter sopravvivere senza troppe difficoltà alle battaglie.

Nel MiE:

Recatevi nella caverna ad ovest di Thamasa e combattete contro gli Adamankary.

Nel MdR:

Recatevi sull'isola dove si trova il Castello di Doma, equipaggiatevi con l'Uovo nutriente e lanciatevi addosso la magia Vanish. Ora iniziate a girare a vuoto e combattete. L'unico attacco a cui dovete stare attenti è il Falcivite della Balla di fieno.

Oppure recatevi nella foresta a nord del Veldt e combattete contro i Tyrannosaurus e i Brachiosaurus. Questi due mostri sono molto potenti, quindi equipaggiatevi a dovere.

=== LUOGHI DOVE IMPARARE VELOCEMENTE LE MAGIE ===

Nel MiE:

Recatevi nell'isola triangolare, e cominciate a girare a vuoto. Prima o poi incontrerete, in battaglia, un mostro invisibile chiamato Bell'addormentato. Usate su di lui la magia Stop per eliminarlo più facilmente ed ottenere 10 punti magici.

Nel MdR:

Recatevi nel deserto a sud di Maranda, qui incontrate, in battaglia, un Kyactus che vi farà ottenere 10 punti magici, oppure una Larva che vi farà ottenere 5 punti magici. Equipaggiatevi con Protezioni che annullano o assorbono

l'elemento Vento in modo tale da rendere inefficace la Tempesta di sabbia della Larva e con l'Occhio di lince per poter colpire il Kyactus.

=== IMPARARE LE MAGIE SENZA OTTENERE EXP ===

Se volete imparare le magie senza ottenere Exp, recatevi o nel Veldt o alla Torre dei fanatici.

=== FINALI ALTERNATIVI ===

Finendo il gioco senza Locke, Sabin, Strago o senza riprendere Terra, i filmati finali, rispettivamente, di Celes, Edgar e Relm saranno diversi.

|| Terra abbandona il suo rifugio, si trasforma in Esper e vola alla Torre di Kefka.

||

|| La Torre inizia a crollare e arriva Terra, in forma Esper, che però sviene dopo pochi secondi. Le varie Magilite si alzano in cielo per poi scomparire: è dovuto al fatto che gli Esper stanno scomparendo dal mondo. Che ne sarà di Terra? La ragazza riprende conoscenza ed è intenzionata ad utilizzare i residui poteri magici per aiutare il gruppo a fuggire.

||

|| Nel filmato finale verranno mostrati i luoghi di origine dei vari personaggi mancanti:

||

|       |                           |        |                       |
|-------|---------------------------|--------|-----------------------|
| Cyan  | (il castello di Doma)     | Gau    | (la Grotta sul Veldt) |
| Mog   | (la Rupe di Narshe)       | Relm   | (Thamasa)             |
| Umaro | (la Rupe di Narshe)       | Shadow | (Thamasa)             |
| Gogo  | (l'interno di Mangiazona) | Strago | (Thamasa)             |

||

|| Non è presente la località per Sabin poichè il suo finale viene sostituito da quello di Edgar.

||

||

|| SETZER: il gruppo arriva ad un bivio e Setzer lancia una moneta per decidere da che parte proseguire. Si va dal lato sinistro, ma Setzer ferma tutti e fa cambiare loro strada: "Ogni volta che si pensa essere nel giusto, si ha torto. E questo è un grande errore", una vecchia frase di Darill. Infatti la porta di sinistra esplose e il gruppo esce da destra.

||

|| EDGAR: i tre arrivano ad un portone e Edgar cerca di forzarlo. Cade una trave che ostruisce il passaggio ed il gruppo prova a spostarla a forza di braccia. "Dov'è Sabin quando hai bisogno di lui...?" dice il re di Figaro. Alla fine riescono a liberarsi dell'ostacolo e a proseguire.

||

|| CELES: il gruppo attraversa un ponte instabile, e Celes perde una bandana per strada, la bandana di Locke. Il ponte inizia a crollare e Celes rimane aggrappata ad una lamiera. Setzer si lancia al suo salvataggio, dicendole che vuole vederla di nuovo interpretare Maria. I due risalgono sul ponte e Celes ripensa a Locke.

||

|| TERRA: il gruppo è arrivato in un corridoio contenente le prigioni degli Esper. La Magilite di Maduin, padre di Terra, si separa dalla figlia: il destino degli Esper è segnato. Forse anche la ragazza subirà la loro stessa sorte, ma se la sua parte umana sarà abbastanza forte, Terra potrebbe sopravvivere, diventando una semplice ragazza. E la Magilite scompare.

||

|| RELM: la bambina percorre dei rulli, ma viene superata da Celes. Relm non può permettersi che una "donna vecchia" la sorpassi! Anche Edgar la supera, e questa volta la bambina gli rimprovera di non aver dato la precedenza alle

|| donne. Infine è il turno di Setzer, e Relm gli urla di non lasciarla  
|| indietro. Visto che nessuno dei tre l'ha accontentata, la pittrice minaccia  
|| loro di ritrarli. Celes, Edgar e Setzer ricompaiono spaventati, e Relm ne  
|| approfitta per superarli tutti.

=== GLITCH ===

Il gioco presenta alcuni bug che permettono di ottenere effetti strani come avere 255 quantità di un oggetto o altro ancora. Salvate l'avventura prima di provarli!

- Evocate Quetzalli ed usate Pittura su un mostro.
- Usate Pittura su un Goblin, su un Ventoscuro o su un Stradista magnus dopo averli fatti sparire con Vanish.
- Usate Pittura su Gau quando questi torna nel gruppo dopo aver imparato un Furore
- Usate Pittura sull'Bell'addormentato all'isola triangolare

Effetti:

- Lo Status dei personaggi viene cambiato (alcuni hanno 9999 PV, altri 0 ma sono ancora vivi..)
- Il numero degli Oggetti aumenta a dismisura
- Lo schermo va in tilt!
- Alcuni personaggi appaiono in maniera diversa (Edgar diventa Leo, Celes un moguri, Locke un mercante...)
- Ottenete molti attacchi magici
- I pulsanti non funzionano più!
- ...e tanti altri

Se nessun bug funziona, vuol dire che avete una versione non-buggata del gioco

CODICI CODEBREAKER:

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Codebreaker, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare o utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

Per inserire un codice il procedimento è sempre lo stesso:

(ES: desidero che Setzer possa equipaggiare lo Scudo eroico nella mano sinistra)

a) prendo i codici di Setzer:

3200174D 0009 e 3200174E 0009

b) prendo il codice per la mano sinistra di Setzer:

3200176D 00cc

c) prendo il codice dello Scudo eroico:

67

d) sostituisco il codice dello Scudo eroico alle "cc" in modo da ottenere il codice che mi serve:

3200176D 0067

e) i codici da inserire per far equipaggiare a Setzer lo Scudo eroico nella mano sinistra sono:

3200174D 0009  
3200174E 0009  
3200176D 0067

[Il metodo per applicare QUALSIASI codice è uguale all'esempio fatto.  
Bisogna scegliere, sostituire le ultime cifre, inserire]

\*\*\*\*\*  
\* CODICI SPECIFICI PER I PERSONAGGI \*  
\*\*\*\*\*

Prima di modificare un personaggio bisogna inserire il rispettivo codice:

|               |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
| == CELES      | == CYAN       | == EDGAR      | == GAU        |
| 320016DE 0006 | 3200164A 0002 | 32001694 0004 | 32001797 000B |
| 320016DF 0006 | 3200164B 0002 | 32001695 0004 | 32001798 000B |

|               |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
| == GOGO       | == LOCKE      | == MOG        | == RELM       |
| 320017BC 000C | 32001625 0001 | 32001772 000A | 32001728 0008 |
| 320017BD 000C | 32001626 0001 | 32001773 000A | 32001729 0008 |

|               |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
| == SABIN      | == SETZER     | == SHADOW     | == STRAGO     |
| 320016B9 0006 | 3200174D 0009 | 3200166F 0003 | 32001703 0007 |
| 320016BA 0005 | 3200174E 0009 | 32001670 0003 | 32001704 0007 |

|               |               |
|---------------|---------------|
| == TERRA      | == UMARO      |
| 32001600 0000 | 320017E1 000D |
| 32001601 0000 | 320017E2 000D |

-----  
CODICI PER LA MODIFICA DEL NOME DEL PERSONAGGIO |  
-----

Questi codici ci permettono di modificare le lettere dei nomi dei personaggi:

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| == CELES                | == CYAN                 | == EDGAR                |
| lett 1 -> 320016E0 00aa | lett 1 -> 3200164C 00aa | lett 1 -> 32001696 00aa |
| lett 2 -> 320016E1 00aa | lett 2 -> 3200164D 00aa | lett 2 -> 32001697 00aa |
| lett 3 -> 320016E2 00aa | lett 3 -> 3200164E 00aa | lett 3 -> 32001698 00aa |
| lett 4 -> 320016E3 00aa | lett 4 -> 3200164F 00aa | lett 4 -> 32001699 00aa |
| lett 5 -> 320016E4 00aa | lett 5 -> 32001650 00aa | lett 5 -> 3200169A 00aa |
| lett 6 -> 320016E5 00aa | lett 6 -> 32001651 00aa | lett 6 -> 3200169B 00aa |

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| == GAU                  | == GOGO                 | == LOCKE                |
| lett 1 -> 32001799 00aa | lett 1 -> 320017BE 00aa | lett 1 -> 32001627 00aa |
| lett 2 -> 3200179A 00aa | lett 2 -> 320017BF 00aa | lett 2 -> 32001628 00aa |
| lett 3 -> 3200179B 00aa | lett 3 -> 320017C0 00aa | lett 3 -> 32001629 00aa |
| lett 4 -> 3200179C 00aa | lett 4 -> 320017C1 00aa | lett 4 -> 3200162A 00aa |
| lett 5 -> 3200179D 00aa | lett 5 -> 320017C2 00aa | lett 5 -> 3200162B 00aa |
| lett 6 -> 3200179E 00aa | lett 6 -> 320017C4 00aa | lett 6 -> 3200162C 00aa |

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| == MOG                  | == RELM                 | == SABIN                |
| lett 1 -> 32001774 00aa | lett 1 -> 3200172A 00aa | lett 1 -> 320016BB 00aa |

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| lett 2 -> 32001775 00aa | lett 2 -> 3200172B 00aa | lett 2 -> 320016BC 00aa |
| lett 3 -> 32001776 00aa | lett 3 -> 3200172C 00aa | lett 3 -> 320016BD 00aa |
| lett 4 -> 32001777 00aa | lett 4 -> 3200172D 00aa | lett 4 -> 320016BE 00aa |
| lett 5 -> 32001778 00aa | lett 5 -> 3200172E 00aa | lett 5 -> 320016BF 00aa |
| lett 6 -> 32001779 00aa | lett 6 -> 3200172F 00aa | lett 6 -> 320016C0 00aa |

== SETZER

lett 1 -> 3200174F 00aa  
lett 2 -> 32001750 00aa  
lett 3 -> 32001751 00aa  
lett 4 -> 32001752 00aa  
lett 5 -> 32001753 00aa  
lett 6 -> 32001754 00aa

== SHADOW

lett 1 -> 32001671 00aa  
lett 2 -> 32001672 00aa  
lett 3 -> 32001673 00aa  
lett 4 -> 32001674 00aa  
lett 5 -> 32001675 00aa  
lett 6 -> 32001676 00aa

== STRAGO

lett 1 -> 32001705 00aa  
lett 2 -> 32001706 00aa  
lett 3 -> 32001707 00aa  
lett 4 -> 32001708 00aa  
lett 5 -> 32001709 00aa  
lett 6 -> 3200170A 00aa

== TERRA

lett 1 -> 32001602 00aa  
lett 2 -> 32001603 00aa  
lett 3 -> 32001604 00aa  
lett 4 -> 32001605 00aa  
lett 5 -> 32001606 00aa  
lett 6 -> 32001607 00aa

== UMARO

lett 1 -> 320017E3 00aa  
lett 2 -> 320017E4 00aa  
lett 3 -> 320017E5 00aa  
lett 4 -> 320017E6 00aa  
lett 5 -> 320017E7 00aa  
lett 6 -> 320017E8 00aa

-----  
CODICI LETTERA (da mettere al posto delle "aa") |  
-----

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| A --> 20 | N --> 2D | a --> 3A | n --> 47 |
| B --> 21 | O --> 2E | b --> 3B | o --> 48 |
| C --> 22 | P --> 2F | c --> 3C | p --> 49 |
| D --> 23 | Q --> 30 | d --> 3D | q --> 4A |
| E --> 24 | R --> 31 | e --> 3E | r --> 4B |
| F --> 25 | S --> 32 | f --> 3F | s --> 4C |
| G --> 26 | T --> 33 | g --> 40 | t --> 4D |
| H --> 27 | U --> 34 | h --> 41 | u --> 4E |
| I --> 28 | V --> 35 | i --> 42 | v --> 4F |
| J --> 29 | W --> 36 | j --> 43 | w --> 50 |
| K --> 2A | X --> 37 | k --> 44 | x --> 51 |
| L --> 2B | Y --> 38 | l --> 45 | y --> 52 |
| M --> 2C | Z --> 39 | m --> 46 | z --> 53 |

-----  
CODICI PER I COMANDI DELLA BATTAGLIA |  
-----

Questi codici permettono di modificare le abilità che il personaggio può utilizzare durante la battaglia.

== CELES

com 1 -> 320016F4 00bb  
com 2 -> 320016F5 00bb  
com 3 -> 320016F6 00bb  
com 4 -> 320016F7 00bb

== CYAN

com 1 -> 32001660 00bb  
com 2 -> 32001661 00bb  
com 3 -> 32001662 00bb  
com 4 -> 32001663 00bb

== EDGAR

com 1 -> 320016AA 00bb  
com 2 -> 320016AB 00bb  
com 3 -> 320016AC 00bb  
com 4 -> 320016AD 00bb

== GAU

com 1 -> 320017AD 00bb  
com 2 -> 320017AE 00bb

== GOGO

com 1 -> 320017D2 00bb  
com 2 -> 320017D3 00bb

== LOCKE

com 1 -> 3200163B 00bb  
com 2 -> 3200163C 00bb

com 3 -> 320017AF 00bb      com 3 -> 320017D4 00bb      com 3 -> 3200163D 00bb  
com 4 -> 320017B0 00bb      com 4 -> 320017D5 00bb      com 4 -> 3200163E 00bb

== MOG

com 1 -> 32001788 00bb  
com 2 -> 32001789 00bb  
com 3 -> 3200178A 00bb  
com 4 -> 3200178B 00bb

== RELM

com 1 -> 3200173E 00bb  
com 2 -> 3200173F 00bb  
com 3 -> 32001740 00bb  
com 4 -> 32001741 00bb

== SABIN

com 1 -> 320016CF 00bb  
com 2 -> 320016D0 00bb  
com 3 -> 320016D1 00bb  
com 4 -> 320016D2 00bb

== SETZER

com 1 -> 32001763 00bb  
com 2 -> 32001764 00bb  
com 3 -> 32001765 00bb  
com 4 -> 32001766 00bb

== SHADOW

com 1 -> 32001685 00bb  
com 2 -> 32001686 00bb  
com 3 -> 32001687 00bb  
com 4 -> 32001688 00bb

== STRAGO

com 1 -> 32001719 00bb  
com 2 -> 3200171A 00bb  
com 3 -> 3200171B 00bb  
com 4 -> 3200171C 00bb

== TERRA

com 1 -> 32001616 00bb  
com 2 -> 32001617 00bb  
com 3 -> 32001618 00bb  
com 4 -> 32001619 00bb

== UMARO

com 1 -> 320017F7 00bb  
com 2 -> 320017F8 00bb  
com 3 -> 320017F9 00bb  
com 4 -> 320017FA 00bb

-----  
CODICI COMANDO      (da mettere al posto delle "bb") |  
-----

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| Arnesi ----> 09 | Jujitsu ---> 0A | Prega.....> 1A  |
| Attacca ---> 00 | Lancia ----> 08 | Ritorna ---> 04 |
| Bimagia ---> 17 | Linea -----> 14 | Ruba -----> 05  |
| Bushido ---> 07 | Magia -----> 02 | Rune -----> 0B  |
| Controlla -> 0E | Magia blu -> 0C | Salta -----> 16 |
| Danza -----> 13 | Magitek....> 1D | Scippo ----> 06 |
| Difesa ----> 15 | Mima -----> 12  | Shock.....> 1B  |
| Elemosina -> 18 | Oggetti ---> 01 | Slot -----> 0F  |
| Evoca.....> 19  | Pittura ---> 0D | Trance ----> 03 |
| Furore ----> 10 | Possiedi...> 1C | (nessuno) -> 11 |

-----  
CODICI PER EQUIPAGGIARE OGGETTI |  
-----

Questi codici permettono ai personaggi di equipaggiare qualsiasi oggetto.

== CELES

Mano d -> 320016FD 00cc  
Mano s -> 320016FE 00cc  
Testa --> 320016FF 00dd  
Corpo --> 32001700 00ee  
Acc 1 --> 32001701 00ff  
Acc 2 --> 32001702 00ff  
Esper --> 320016FC 00gg

== CYAN

Mano d -> 32001669 00cc  
Mano s -> 3200166A 00cc  
Testa --> 3200166B 00dd  
Corpo --> 3200166C 00ee  
Acc 1 --> 3200166D 00ff  
Acc 2 --> 3200166E 00ff  
Esper --> 32001668 00gg

== EDGAR

Mano d -> 320016B3 00cc  
Mano s -> 320016B4 00cc  
Testa --> 320016B5 00dd  
Corpo --> 320016B6 00ee  
Acc 1 --> 320016B7 00ff  
Acc 2 --> 320016B8 00ff  
Esper --> 320016B2 00gg

== GAU

Mano d -> 320017B6 00cc  
Mano s -> 320017B7 00cc

== GOGO

Mano d -> 320017DB 00cc  
Mano s -> 320017DC 00cc

== LOCKE

Mano d -> 32001644 00cc  
Mano s -> 32001645 00cc

|                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Testa --> 320017B8 00dd | Testa --> 320017DD 00dd | Testa --> 32001646 00dd |
| Corpo --> 320017B9 00ee | Corpo --> 320017DE 00ee | Corpo --> 32001647 00ee |
| Acc 1 --> 320017BA 00ff | Acc 1 --> 320017DF 00ff | Acc 1 --> 32001648 00ff |
| Acc 2 --> 320017BB 00ff | Acc 2 --> 320017E0 00ff | Acc 2 --> 32001649 00ff |
| Esper --> 320017B5 00gg | Esper --> 320017DA 00gg | Esper --> 32001643 00gg |

== MOG

Mano d -> 32001791 00cc  
 Mano s -> 32001792 00cc  
 Testa --> 32001793 00dd  
 Corpo --> 32001794 00ee  
 Acc 1 --> 32001795 00ff  
 Acc 2 --> 32001796 00ff  
 Esper --> 32001790 00gg

== RELM

Mano d -> 32001747 00cc  
 Mano s -> 32001748 00cc  
 Testa --> 32001749 00dd  
 Corpo --> 3200174A 00ee  
 Acc 1 --> 3200174B 00ff  
 Acc 2 --> 3200174C 00ff  
 Esper --> 32001746 00gg

== SABIN

Mano d -> 320016D8 00cc  
 Mano s -> 320016D9 00cc  
 Testa --> 320016DA 00dd  
 Corpo --> 320016DB 00ee  
 Acc 1 --> 320016DC 00ff  
 Acc 2 --> 320016DD 00ff  
 Esper --> 320016D7 00gg

== SETZER

Mano d -> 3200176C 00cc  
 Mano s -> 3200176D 00cc  
 Testa --> 3200176E 00dd  
 Corpo --> 3200176F 00ee  
 Acc 1 --> 32001770 00ff  
 Acc 2 --> 32001771 00ff  
 Esper --> 3200176B 00gg

== SHADOW

Mano d -> 3200168E 00cc  
 Mano s -> 3200168F 00cc  
 Testa --> 32001690 00dd  
 Corpo --> 32001691 00ee  
 Acc 1 --> 32001692 00ff  
 Acc 2 --> 32001693 00ff  
 Esper --> 3200168D 00gg

== STRAGO

Mano d -> 32001722 00cc  
 Mano s -> 32001723 00cc  
 Testa --> 32001724 00dd  
 Corpo --> 32001725 00ee  
 Acc 1 --> 32001726 00ff  
 Acc 2 --> 32001727 00ff  
 Esper --> 32001721 00gg

== TERRA

Mano d -> 3200161F 00cc  
 Mano s -> 32001620 00cc  
 Testa --> 32001621 00dd  
 Corpo --> 32001622 00ee  
 Acc 1 --> 32001623 00ff  
 Acc 2 --> 32001624 00ff  
 Esper --> 3200161E 00gg

== UMARO

Mano d -> 32001800 00cc  
 Mano s -> 32001801 00cc  
 Testa --> 32001802 00dd  
 Corpo --> 32001803 00ee  
 Acc 1 --> 32001804 00ff  
 Acc 2 --> 32001805 00ff  
 Esper --> 320017FF 00gg

-----  
 CODICI ARMA (da sostituire al posto delle "cc") |  
 -----

|                            |                         |                            |
|----------------------------|-------------------------|----------------------------|
| Aguzzina -----> 0B         | Gladjo -----> 08        | Organyx -----> 17          |
| Ali del vento -----> 4C    | Hawkeye -----> 49       | Partigiana -----> 20       |
| Artigli di drago -----> 58 | Ichigeki -----> 29      | Pennello chocobo -----> 3D |
| Artigli di mithril --> 54  | Kagenui -----> 2A       | Pennello Da Vinci ---> 3E  |
| Artigli tossici -----> 56  | Kazekiri -----> 2E      | Pennello dell'iride -> 40  |
| Ashura -----> 2B           | Kikuichimonji -----> 2D | Pennello magico -----> 3F  |
| Asta curativa -----> 33    | Kodachi -----> 26       | Pikka -----> 24            |
| Asta di mithril -----> 34  | Kotetsu -----> 2C       | Pugnale -----> 00          |
| Bastarda -----> 10         | Kunai -----> 25         | Pugnale d'aria -----> 03   |
| Boomerang -----> 47        | Lama di Sasuke ----> 28 | Punisher -----> 3B         |
| Brando gelum -----> 0E     | Lama focum -----> 0D    | Ragnarok -----> 1B         |
| Brando lux -----> 1A       | Lama fragacea -----> 11 | Sakura -----> 27           |
| Carte -----> 4D            | Lama lunare -----> 45   | Scimitarra -----> 15       |
| Coltello da ladro ---> 04  | Lancia di mithril -> 1D | Sniper -----> 4B           |
| Coltello di mithril -> 01  | Lancia dorata -----> 22 | Sole nascente -----> 48    |
| Cristalda -----> 14        | Lancia pesante ----> 1F | Spada di mithril -----> 0A |
| Dadi -----> 51             | Lancia radiosa ----> 23 | Spada Emorys -----> 12     |
| Dadi truffaldini ----> 52  | Lancia sacra -----> 21  | Spada runica -----> 0C     |
| Dardi -----> 4E            | Mangiauomini -----> 06  | Spada tonum -----> 0F      |
| Dardi fatali -----> 50     | Masamune -----> 30      | Spadino -----> 02          |



|                        |    |                      |    |                        |    |
|------------------------|----|----------------------|----|------------------------|----|
| Efferata ----->        | 16 | Mazza d'osso ----->  | 4A | Spezzalame ----->      | 07 |
| Excalibur ----->       | 18 | Mazza ferrata -----> | 46 | Stiletto sicario ----> | 05 |
| Ferula Antima ----->   | 3A | Mazza snodata -----> | 44 | Stocco runico ----->   | 13 |
| Ferula focum ----->    | 35 | Murakumo ----->      | 31 | Tarocchi mortali ----> | 4F |
| Ferula gelum ----->    | 36 | Murasame ----->      | 2F | Tridente ----->        | 1E |
| Ferula sacra ----->    | 39 | Mutsunokami ----->   | 32 | Ultima ----->          | 1C |
| Ferula superiore ----> | 3C | Nocche di metallo -> | 53 | Valiente ----->        | 09 |
| Ferula tonum ----->    | 37 | Nocche focum ----->  | 57 | Zanne di tigre ----->  | 59 |
| Ferula tossica ----->  | 38 | Nocche Kaiser -----> | 55 | Zantetsuken ----->     | 19 |

Non ci sono i codici per l'Apocalisse, la Coda di scorpione, l'Excalipur, il Godhand, il Gungnir, la Luna pallida, il Longinus, il Pennello d'angelo, la Save the Queen, lo Scaccomatto, la Verga stellare, la Zanmato e lo Zorlin Shape

-----  
 CODICI SCUDO (da sostituire al posto delle "cc") |

|                       |    |                       |    |                       |    |
|-----------------------|----|-----------------------|----|-----------------------|----|
| Scudo adamantino ---> | 5F | Scudo di mithril ---> | 5C | Scudo maledetto ----> | 66 |
| Scudo d'oro ----->    | 5D | Scudo Egida ----->    | 5E | Scudo pesante ----->  | 5B |
| Scudo della forza --> | 68 | Scudo eroico ----->   | 67 | Scudo tondo ----->    | 5A |
| Scudo di cristallo -> | 63 | Scudo focum ----->    | 60 | Scudo tonum ----->    | 62 |
| Scudo di Genji -----> | 64 | Scudo gelum ----->    | 61 | Skudo tartaruga ----> | 65 |

-----  
 CODICI ELMO (da sostituire al posto delle "dd") |

|                       |    |                       |    |                       |    |
|-----------------------|----|-----------------------|----|-----------------------|----|
| Bandana ----->        | 6E | Corona di rovi -----> | 82 | Fascia torta ----->   | 73 |
| Basco ----->          | 6C | Corona regale ----->  | 7B | Ipnocorona ----->     | 70 |
| Berretto di pelle --> | 69 | Elmo adamantino ----> | 7C | Magicappello ----->   | 6D |
| Berretto verde -----> | 72 | Elmo di cristallo --> | 7E | Maschera di tigre --> | 77 |
| Buffa del gatto ----> | 80 | Elmo di ferro ----->  | 6F | Mitra del saggio ---> | 71 |
| Cappello piumato ---> | 6B | Elmo di Genji ----->  | 81 | Skodella ----->       | 83 |
| Cappello rosso -----> | 78 | Elmo di mithril ----> | 74 | Tiara ----->          | 75 |
| Cappuccio nero -----> | 7D | Elmo d'oro ----->     | 76 | Velo misterioso ----> | 79 |
| Cerchietto ----->     | 7a | Fascia per capelli -> | 6A | Velo solenne ----->   | 7F |

Non c'è il codice per la Maschera di Balac

-----  
 CODICI ARMATURA (da sostituire al posto delle "ee") |

|                        |    |                        |    |                       |    |
|------------------------|----|------------------------|----|-----------------------|----|
| Abito di Gaia ----->   | 8D | Corazza di mithril --> | 89 | Sciarpa da neve ----> | A2 |
| Abito nero ----->      | 96 | Cotta di mithril ----> | 8C | Scoiattomaschera ---> | A0 |
| Akkappatoio ----->     | 9B | Cotta Minerva ----->   | 9C | Toga magus ----->     | 97 |
| Armatura adamantina -> | 95 | Fascia della forza --> | 90 | Veste di cotone ----> | 85 |
| Armatura di Genji ---> | 9A | Giacca rossa ----->    | 93 | Veste di seta ----->  | 88 |
| Armatura d'oro ----->  | 8F | Giubba di ferro -----> | 87 | Veste illusoria ----> | 8E |
| Armatura potente ----> | 94 | Giubba di pelle -----> | 84 | Veste luminosa -----> | 91 |
| Behemaschera ----->    | A1 | Kenpo Gi ----->        | 86 | Vestito bianco -----> | 8B |
| Chocomaschera ----->   | 9E | Maglia di cristallo -> | 98 | Vestito regale -----> | 99 |
| Completo ninja ----->  | 8A | Miciomaschera ----->   | 9D |                       |    |
| Corazza adamantina --> | 92 | Mogumaschera ----->    | 9F |                       |    |

-----  
 CODICI ACCESSORI (da sostituire al posto delle "ff") |

```

-----
Ali angeliche -----> BC  Bracciale difensivo -> B9  Medaglia al valore -> DA
Amuleto -----> B3  Briglia -----> DC  Occhiali argentei --> B0
Amuleto di Molulu ---> DE  Cappia bianca -----> B4  Occhio di lince ----> E3
Anello angelico ----> BD  Cintura nera -----> D5  Orecchino -----> C3
Anello del ricordo --> DB  Cintura vitale -----> CB  Orecchino Vigile ---> E1
Anello della furia --> c6  Ciondolo stellare ---> B1  Rosario -----> D4
Anello della pace ---> B2  Codice morale -----> BE  Sandali d'Ermite ---> BA
Anello dell'eroe ----> C9  Corno di drago -----> D9  Scarpe agili -----> E6
Anello difensivo ----> B7  Fiocco -----> CA  Scarpe miracolose --> E0
Anello fatato -----> B6  Forcina del vento ---> E2  Sfera di cristallo -> CC
Anello funebre -----> DD  Forcina dorata -----> CD  Sfera glaciale ----> C5
Anello maledetto ----> C2  Gala iper -----> D2  Sonaglio -----> E5
Anello prezioso ----> B5  Guanto del ladro ----> CF  Stivali di drago ---> BF
Anello protettivo ---> C8  Guanto di Genji -----> D1  Testo del maestro --> D3
Anello Reflex -----> BB  Guanto di Giga -----> c4  Triostella -----> CE
Anima di Thamasa ----> D8  Guanto di mithril ---> B8  Uovo nutriente ----> E4
Armilla nemifuga ----> DF  Jitte di Heiji -----> D6  Vera regale -----> C1
Baffi finti -----> D7  Manopole -----> D0
Bracciale del ladro -> C7  Mantello di Zefiro --> C0

```

Non c'è il codice per la Fascia d'osso

```

-----
CODICI ESPER      (da sostituire al posto delle "gg")

```

```

Alexander ----> 0E          Golem -----> 16          Ragnarok ----> 10
Bahamut -----> 0D          Ifrit -----> 01          Raiden -----> 0C
Bismarck -----> 07          Kirin -----> 11          Ramuh -----> 00
Cait Sith ----> 08          Kyactus -----> 1C         Seraph -----> 15
Carbuncle ----> 13          Lakshmi -----> 19         Shiva -----> 02
Catoblepas ---> 05          Lares -----> 14          Sirena -----> 03
Crociata -----> 0F         Leviatano ----> 1B         Unicorno ----> 17
Diabolos ----> 1D          Maduin -----> 06         Valigarmanda -> 0A
Fenice -----> 1A          Midgardsormr -> 04         Zona Seeker --> 12
Fenril -----> 18          Odino -----> 0B
Gilgamesh ----> 1E         Quetzalli ----> 09

```

```

-----
CODICI PER AVERE 9999 PV

```

Questi codici consentono di avere 9999 PV come PV massimi del personaggio.

```

== CELES          == CYAN          == EDGAR
320016E7 000F    32001653 000F    3200169D 000F
320016E8 0027    32001654 0027    3200169E 0027
320016E9 000F    32001655 000F    3200169F 000F
320016EA 0027    32001656 0027    320016A0 0027

```

```

== GAU           == GOGO          == LOCKE
320017A0 000F    320017C5 000F    3200162E 000F
320017A1 0027    320017C6 0027    3200162F 0027
320017A2 000F    320017C7 000F    32001630 000F
320017A3 0027    320017C8 0027    32001631 0027

```

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == MOG        | == RELM       | == SABIN      |
| 3200177B 000F | 32001731 000F | 320016C2 000F |
| 3200177C 0027 | 32001732 0027 | 320016C3 0027 |
| 3200177D 000F | 32001733 000F | 320016C4 000F |
| 3200177E 0027 | 32001734 0027 | 320016C5 0027 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == SETZER     | == SHADOW     | == STRAGO     |
| 32001756 000F | 32001678 000F | 3200170C 000F |
| 32001757 0027 | 32001679 0027 | 3200170D 0027 |
| 32001758 000F | 3200167A 000F | 3200170E 000F |
| 32001759 0027 | 3200167B 0027 | 3200170F 0027 |

|               |               |
|---------------|---------------|
| == TERRA      | == UMARO      |
| 32001609 000F | 320017EA 000F |
| 3200160A 0027 | 320017EB 0027 |
| 3200160B 000F | 320017EC 000F |
| 3200160C 0027 | 320017ED 0027 |

-----  
CODICI PER AVERE 999 PM |  
-----

Questi codici consentono di avere 999 PM come PM massimi del personaggio.

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == CELES      | == CYAN       | == EDGAR      |
| 320016EB 00E7 | 32001657 00E7 | 320016A1 00E7 |
| 320016EC 0003 | 32001658 0003 | 320016A2 0003 |
| 320016ED 00E7 | 32001659 00E7 | 320016A3 00E7 |
| 320016EE 0003 | 3200165A 0003 | 320016A4 0003 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == GAU        | == GOGO       | == LOCKE      |
| 320017A4 00E7 | 320017C9 00E7 | 32001632 00E7 |
| 320017A5 0003 | 320017CA 0003 | 32001633 0003 |
| 320017A6 00E7 | 320017CB 00E7 | 32001634 00E7 |
| 320017A7 0003 | 320017CC 0003 | 32001635 0003 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == MOG        | == RELM       | == SABIN      |
| 3200177F 00E7 | 32001735 00E7 | 320016C6 00E7 |
| 32001780 0003 | 32001736 0003 | 320016C7 0003 |
| 32001781 00E7 | 32001737 00E7 | 320016C8 00E7 |
| 32001782 0003 | 32001738 0003 | 320016C9 0003 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == SETZER     | == SHADOW     | == STRAGO     |
| 3200175A 00E7 | 3200167C 00E7 | 32001710 00E7 |
| 3200175B 0003 | 3200167D 0003 | 32001711 0003 |
| 3200175C 00E7 | 3200167E 00E7 | 32001712 00E7 |
| 3200175D 0003 | 3200167F 0003 | 32001713 0003 |

|               |               |
|---------------|---------------|
| == TERRA      | == UMARO      |
| 3200160D 00E7 | 320017EE 00E7 |
| 3200160E 0003 | 320017EF 0003 |
| 3200160F 00E7 | 320017F0 00E7 |
| 32001610 0003 | 320017F1 0003 |

-----  
CODICI PER AVERE I PARAMETRI AL MASSIMO |  
-----

Questi codici consentono di avere tutti i parametri al valore massimo.

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == CELES      | == CYAN       | == EDGAR      |
| 320016F8 0080 | 32001664 0080 | 320016AE 0080 |
| 320016F9 0080 | 32001665 0080 | 320016AF 0080 |
| 320016FA 0080 | 32001666 0080 | 320016B0 0080 |
| 320016FB 0080 | 32001667 0080 | 320016B1 0080 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == GAU        | == GOGO       | == LOCKE      |
| 320017B1 0080 | 320017D6 0080 | 3200163F 0080 |
| 320017B2 0080 | 320017D7 0080 | 32001640 0080 |
| 320017B3 0080 | 320017D8 0080 | 32001641 0080 |
| 320017B4 0080 | 320017D9 0080 | 32001642 0080 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == MOG        | == RELM       | == SABIN      |
| 3200178C 0080 | 32001742 0080 | 320016D3 0080 |
| 3200178D 0080 | 32001743 0080 | 320016D4 0080 |
| 3200178E 0080 | 32001744 0080 | 320016D5 0080 |
| 3200178F 0080 | 32001745 0080 | 320016D6 0080 |

|               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| == SETZER     | == SHADOW     | == STRAGO     |
| 32001767 0080 | 32001689 0080 | 3200171D 0080 |
| 32001768 0080 | 3200168A 0080 | 3200171E 0080 |
| 32001769 0080 | 3200168B 0080 | 3200171F 0080 |
| 3200176A 0080 | 3200168C 0080 | 32001720 0080 |

|               |               |
|---------------|---------------|
| == TERRA      | == UMARO      |
| 3200161A 0080 | 320017FB 0080 |
| 3200161B 0080 | 320017FC 0080 |
| 3200161C 0080 | 320017FD 0080 |
| 3200161D 0080 | 320017FE 0080 |

-----  
ALTRI CODICI |  
-----

a. Gli status negativi non hanno effetto

b. Status Levitazione sempre attivo

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| == CELES         | == CYAN          | == EDGAR         |
| a. 320016F2 0000 | a. 3200165E 0000 | a. 320016A8 0000 |
| b. 320016F3 00FF | b. 3200165F 00FF | b. 320016A9 00FF |

|                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|
| == GAU           | == GOGO          | == LOCKE         |
| a. 320017AB 0000 | a. 320017D0 0000 | a. 32001639 0000 |
| b. 320017AC 00FF | b. 320017D1 00FF | b. 3200163A 00FF |

== MOG  
a. 32001786 0000  
b. 32001787 00FF

== RELM  
a. 3200173C 0000  
b. 3200173D 00FF

== SABIN  
a. 320016CD 0000  
b. 320016CE 00FF

== SETZER  
a. 32001761 0000  
b. 32001762 00FF

== SHADOW  
a. 32001683 0000  
b. 32001684 00FF

== STRAGO  
a. 32001717 0000  
b. 32001718 00FF

== TERRA  
a. 32001614 0000  
b. 32001615 00FF

== UMARO  
a. 320017F5 0000  
b. 320017F6 00FF

-----  
CODICI VARI |  
-----

```
=====
CODICE      | EFFETTO
=====
910AD66CB9B3 |
BCF3FB7A9475 | Master Code      (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
138C1421E7A2
```

-----  
ABILITÀ |

```
-----
BD7C36D3E910 | Si ottengono tutti gli Esper
F97C76D3FB00
D7D71FC14910 | Si ottengono tutte le magie
96065C752706 |
-----
C738108A6BFB | Si ottengono tutti i Bushido
-----
1B77F7C51800 | Si ottengono tutti i Jujitsu
-----
1BFDF7C59808 | Si ottengono tutte le Magie blu
DF573FC2C802
9B13F9C9DB10 | Si ottengono tutti i Furori
9609593E465D |
-----
311359DD1902 | Si ottengono tutte le Danze
-----
AD127C55AA80 | Permette di muovere lo Slot sinistro di Setzer (L + Sinistra)
A8C9616A86FD
8772D6C5A280 | Permette di muovere lo Slot centrale di Setzer (L + Su)
A843616A06F5 |
-----
1F3274C1AE20 | Permette di muovere lo Slot destro di Setzer (L + Destra)
ECCD256295FF
```

-----  
BATTAGLIE |

-----  
28ECE625E6CD | Non ci sono più battaglie casuali con i nemici  
-----

A9D7F781CBA2 |  
EDD7B781D9A2 |  
A9D3F389CAA0 |  
EDD3B389D8A0 |  
A99775814BA2 |  
ECC2A2C9B8A4 | La barra BTR si carica velocemente durante le battaglie  
ED97358159A2 |  
A8C2E2C9AAA4 |  
A99371894AA0 |  
ECC6A6C1B9A6 |  
ED93318958A0 |  
A8C6E6C1ABA6 |  
-----

566812E9A62C |  
F539112E461C |  
566812E9A62C |  
DE0D25C2DF7D |  
060D5D3247FF |  
566812E9A62C | La probabilità di eseguire un attacco critico aumenta  
B02C4C31256D |  
566812E9A62C |  
6C2D2D75168C |  
060D5D3247FF |  
566812E9A62C |  
56A210E9A620 |  
-----

5EA02879B522 |  
464C866635DF | I mostri vengono indeboliti  
420D1D3255FF |  
-----

5EA02879B522 |  
64698B3E54DD | I mostri non attaccano mai  
06875D32C7F7 |  
-----

E16D872555CF |  
38C7E7668757 |  
C6ED873217FD | Premere Select per sconfiggere istantaneamente i mostri  
6C2C2C1676DD |  
06875D32C7F7 |  
-----

-----  
PARAMETRI |

-----  
5EA02879B522 |  
B9B77D660453 |  
060D5D3247FF | Si ottengono PV infiniti  
5EA02879B522 |  
B9327829E422 |  
060D5D3247FF |  
-----

5EA02879B522 |  
29A67C926CF1 |

060D5D3247FF | Si ottengono PM infiniti  
5EA02879B522 |  
29A67C957E80 |  
060D5D3247FF |

---

6DB7B5951AB2 |  
0E59FB3A4EFD |  
29B3F19D09B0 |  
0E59FB3A4EFD |  
B0E646726443 | I parametri dei personaggi raggiungono il valore massimo  
0E59FB3A4EFD |  
B1F656D16812 |  
0E59FB3A4EFD |  
F5F616D17A12 |  
0E59FB3A4EFD |

---

92C35B2A0551 |  
0E59FB3A4EFD |  
474D9F1510BC |  
0E59FB3A4EFD | I punti esperienza dei personaggi raggiungono il valore  
4F9238FEBBE1 | massimo  
0E59FB3A4EFD |  
6479830D518E |  
0E59FB3A4EFD |

---

93965CB1FB51 | I Guil arrivano al massimo  
3858EA1D700C |

---

C6ED873217FD | Si ottiene il massimo di punti magici  
C73D15864BDB |

---

C6ED873217FD |  
38C7E7668753 |  
C6ED873217FD |  
64EC0EB5A48E | Si ottengono 100.000 punti esperienza  
06875D32C7F7 |  
C6ED873217FD |  
6C2C2C1676DD |  
06875D32C7F7 |

---

C6ED873217FD |  
38C7E7668753 |  
C6ED873217FD |  
46C903EDC58C | Si ottengono 100.000 Guil  
06875D32C7F7 |  
C6ED873217FD |  
6C2C2C1676DD |  
06875D32C7F7 |

---

939258B9FA53 | I passi compiuti arrivano al massimo  
385CEE15710E |

---

6C6DA76507CF | Il numero dei passi viene resettato  
A84DEF7215FF |

---

8E3670EEA9D3 | È possibile aumentare il tempo di gioco (Select + Giù)  
7D57BF964B53 |

---

-----  
VARIE |

-----  
C3B745648392 |  
C22C442767CB | È possibile accedere al menù delle musiche  
86A3016F90C5 |

-----  
2D2D35C48D92 | Si ottiene il Bestiario completo  
6023112954A4 |

-----  
D2C3CB3B546D |  
F8E6F666B557 |  
F973F38B582C |  
D2C9CB3BD661 |  
4208587A34FD | Si ottengono tutti gli oggetti  
9E89B9AB4C61 |  
F8E6B666B557 |  
4A4C7EE4ADC3 |  
9E09B988DE20 |  
42871D32D5F7 |

/ ----- \  
- CURIOSITÀ - [012C]  
\ ----- /

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE PER SUPER NINTENDO ===

Final Fantasy VI Advance presenta diverse differenze e aggiunte rispetto alla versione per Super Nintendo:

•38 nuovi mostri:

Abadon, Aegis drago, Ammakkaran, Behemoth nero, Budino nobile,  
Drago aureo [2°], Drago blu [2°], Drago corazzato, Drago dei ghiacci [2°],  
Drago di cristallo, Drago Kaiser, Drago magico, Drago osseo [2°],  
Drago rosso [2°], Drago sacro [2°], Drago tempestoso [2°],  
Drago terrestre [2°], Esadrigo, Gargantua, Gasteropodos, Gigakyactus,  
Gilgamesh, Glutturn Blu, Glutturn Giallo, Glutturn Rosa, Glutturn Verde,  
Gran dragone, Leviatano, Mangiaterra, Maxichimera, Molboro Beta, Necrofantino,  
Omega Weapon, Pestocchio, Verme oscuro, Vilia, Zarwan, Zombisauro.

•16 nuovi oggetti:

Apocalisse, Coda di scorpione, Corona regale [Rarità], Excalipur,  
Fascia d'osso, Godhand, Gungnir, Longinus, Luna pallida, Maschera di Balac,  
Pennello d'angelo, Save the Queen, Scaccomatto, Verga stellare, Zanmato,  
Zorlin Shape.

•4 nuovi Esper: Diabolos, Gilgamesh, Kyactus, Leviatano.

•3 nuove Magie: Antimaja, Coraggio, Flusso.

•2 nuove Località: Covo del drago, Tempio delle anime.

•aggiunta la voce Bestiario nel Menù Config, con le schede dei mostri.

•aggiunto il Riproduttore musicale.

•aggiunti i ritratti dei personaggi nelle finestre di dialogo, inoltre sono



stati creati per l'occasione anche i ritratti di Cid, Gesthal, Kefka e della forma Esper di Terra.

- risolto il bug "Vanish + Morte":  
nella versione per Super Nintendo era possibile sconfiggere qualsiasi mostro, boss compresi, usando su di esso prima la magia Vanish, poi Doom (Morte).  
Nella versione per Game Boy Advance questo trucco funziona solo con i mostri che non sono immuni allo status Morte.
- risolto il bug della Destrezza e Destrezza magica:  
nella versione per Super Nintendo questi due parametri non venivano calcolati, quindi sia i bonus dati dall'equipaggiamento a quelle due voci, che i rispettivi valori insiti dei personaggi erano pressocchè inutili.  
Nella versione per Game Boy Advance entrambi i parametri vengono calcolati.
- risolti alcuni glitch dovuti all'abilità Pittura di Relm
- censurata la scena della prigionia di Celes:  
nella versione per Super Nintendo, quando Celes viene imprigionata, i due soldati prima la incatenano al muro e poi la picchiano.  
Nella versione per Game Boy Advance Celes viene solo aggredita verbalmente.
- rimosso inspiegabilmente il Furore di Più Tomberry.

#### === CURIOSITÀ VARIE ===

Ci sono alcune cose che il gioco non spiega bene e che sono coperte da un velo di mistero.

#### \*\*\* IDENTITÀ DI GOGO \*\*\*

Chi è Gogo? Della sua identità non si sa assolutamente nulla, e lui non dice mai niente. Attorno alla sua identità sono sorte alcune ipotesi:

- a) Darill, la sfortunata amica di Setzer. Infatti il Falcon precipitò proprio sull'isola triangolare, luogo dove, più avanti, troveremo Gogo all'interno del Mangiazona.
- b) l'imperatore Gestahl. Potrebbe essere sopravvissuto in qualche maniera dopo essere stato lanciato dal Continente fluttuante.  
Si sarebbe unito al gruppo per vendicarsi di Kefka.
- c) Baram, il vecchio amico di Shadow.

#### \*\*\* SHADOW E RELM \*\*\*

Anche se ci potrebbe essere qualche minimo dubbio, è praticamente sicuro che Shadow sia il padre della piccola Relm. Gli indizi che portano a questa tesi sono:

- a) Interceptor, diventa docile solo con Relm, mentre con gli altri estranei risulta sempre aggressivo.
- b) Shadow, oltre Relm, è l'unico personaggio in grado di equipaggiare l'Anello del ricordo, un cimelio della madre di Relm.
- c) Trovando Relm nella grotta sul Veldt, questi ricorderà il giorno della partenza del padre dalla città, e si vede Interceptor uscire dalla sua stanza. Invece, trovando Shadow, questi ricorderà il giorno della sua partenza da Thamasa, dove chiese ad Interceptor di vegliare sulla figlia.
- d) nell'ultimo sogno di Shadow, si vede lui che raggiunge la città di Thamasa e viene accolto da una donna, forse la futura madre di Relm.

#### \*\*\* CENSURE \*\*\*

Le immagini di Chadarnook - Donna, Dea e di Lakshmi furono censurate nella versione americana e vennero fatte apparire più "coperte".

\*\*\* FINAL FANTASY VI o FINAL FANTASY III? \*\*\*

Esiste una differenza "numerica" per quanto riguarda la versione giapponese e quella americana. Quando uscì la versione originale giapponese, il gioco si chiamava Final Fantasy VI. Negli Stati Uniti invece, il gioco fu chiamato Final Fantasy III, questo perchè negli Stati Uniti uscirono solo alcuni giochi della saga di Final Fantasy, e Final Fantasy VI fu il terzo ad essere rilasciato.

La stessa questione accade anche per Final Fantasy IV chiamato Final Fantasy II negli Stati Uniti.

Final Fantasy VI rappresenta il primo Final Fantasy della "nuova generazione", infatti, rispetto ai precedenti, non presenta assolutamente i Cristalli che regolano gli elementi. Nei precedenti Final Fantasy, il mondo è regolato dall'integrità dei Cristalli del Fuoco, Acqua, Aria e Terra; in Final Fantasy VI non avviene niente di tutto questo.

\*\*\* ANALOGIE CON IL FUTURO \*\*\*

Le vicende di Final Fantasy VII presentano alcune analogie con quelle di Final Fantasy VI.

1. il personaggio principale ricorda vagamente il suo passato.
2. ad un certo punto della trama, il personaggio principale si perderà e il gruppo partirà alla sua ricerca.
3. il "capo dei cattivi" viene eliminato da colui che veniva considerato un personaggio di rilievo all'interno della stessa "organizzazione dei cattivi".
4. il gruppo cercherà di "appropriarsi indebitamente" del mezzo di trasporto di un personaggio.
5. ad un certo punto, il gruppo incontrerà un nuovo personaggio dopo una battaglia.

Anche dal punto di vista tecnico sono presenti alcune analogie:

1. il primo boss di Final Fantasy VII si comporta in maniera analoga a quello di Final Fantasy VI: non bisogna attaccarlo quando compie un'azione particolare, in caso contrario effettuerà un potente contrattacco
2. i combattimenti nell'Arena vengono sostituiti con una loro versione migliore e più remunerativa
3. i due mostri finali si assomigliano molto
4. come nel caso dell'Ultima, anche in Final Fantasy VII è presente un mostro con un nome molto simile a quello di un'arma molto potente, la cui potenza dipende dalla quantità di PV.
5. andremo in giro per il mondo con l'aeronave alla ricerca di un mostro molto potente

...ma questa è un'altra storia...

\*\*\* DIFFERENTI NOMI \*\*\*

Alcuni nomi della versione americana sono diversi dai nomi della versione originale giapponese:

Terra ----> Tina  
Locke ----> Lock  
Sabin ----> Mash  
Cyan -----> Cayenne

Strago ---> Stragus  
Kupek ----> Moglin  
Kupop ----> Mogpu  
Kumama ---> Mogchi  
Kuku -----> Morl  
Kutan ----> Mogtan  
Kupan ----> Mogul  
Kushu ----> Mogshin  
Kurin ----> Mogpon  
Kuru -----> Mugmug  
Kamog ----> Zumomog  
Gestahl --> Ghastra  
Kefka ----> Cefca  
Vicks ----> Biggs  
Banon ----> Bannon  
Elayne ---> Mina  
Owain ----> Son  
Arvis ----> Jun  
Madonna --> Madaline  
Gerad ----> Geoff  
Duane ----> Dean  
Katarin --> Katrina

\*\*\* DRAGO CZAR E DRAGO KAISER \*\*\*

Tra i mostri inutilizzati, presenti nei file del gioco della versione Super Nintendo, c'è anche il Drago Czar. In Final Fantasy VI Advance viene aggiunto tra i mostri il Drago Kaiser, forse per rimpiazzare il Drago Czar che all'epoca non venne aggiunto alla versione per Super Nintendo. È curioso notare che sia il termine "Czar", polacco, che quello "Kaiser", tedesco, provengono dal latino "Caesar", cioè Cesare (riferito a Giulio Cesare), e si riferiscono al titolo di "Imperatore".

/ ----- \  
- LEGGENDE - [012L]  
\ ----- /

Come qualsiasi Gioco di Ruolo di successo che si rispetti, anche attorno a Final Fantasy VI sono nate leggende metropolitane.

In questa sezione saranno sfatate tutte queste leggende.

\*\*\* FAR RIVIVERE IL GENERALE LEO \*\*\*

Si dice che, nel Mondo di rovine, dopo aver combattuto 4000 battaglie nella foresta a nord del Veldt appaia il Drago aureo. Sconfiggendolo otterremo la "Pozione di resurrezione" o la "Pozione d'oro". Utilizzando questo oggetto sulla tomba del Generale Leo, questi tornerà in vita.

---> È FALSO PERCHÈ:

1. all'interno del Cd della Colonna Sonora di Final Fantasy VI, la musica del filmato finale del gioco presenta i temi musicali di tutti i personaggi, anche quelli che non abbiamo recuperato. Se fosse stato possibile ottenere il Generale Leo, il suo tema musicale sarebbe stato presente all'interno della musica del filmato finale, invece questa non è presente.
2. la Pozione di resurrezione/d'oro non esiste poichè il Menù Inventario prevede ESCLUSIVAMENTE 270 posizioni per i 270 Oggetti disponibili nel gioco, e tra questi la Pozione di resurrezione/d'oro non c'è.
3. il Drago aureo non appare mai nella foresta a nord del Veldt.

\*\*\* OTTENERE SIEGFRIED \*\*\*

Si dice che, dopo aver resuscitato il Generale Leo e portandolo nel gruppo, andando all'Arena troveremo Siegfried. Leo gli parlerà e Siegfried si unirà al gruppo.

---> È FALSO PERCHÈ:

1. non si può far rivivere il Generale Leo (vedi sopra)
2. all'interno del Cd della Colonna Sonora di Final Fantasy VI, la musica del filmato finale del gioco presenta i temi musicali di tutti i personaggi, anche quelli che non abbiamo recuperato. Se fosse stato possibile ottenere Siegfried, il suo tema musicale sarebbe stato presente all'interno della musica del filmato finale, invece questa non è presente.

\*\*\* OTTENERE LA SPADA GAMMA \*\*\*

Si dice che, dopo aver ottenuto l'aeronave nel Mondo di rovine, volando attorno alla Torre di Kefka per molto tempo, partirà un filmato dove verrà scoperta la Spada Gamma.

---> È FALSO PERCHÈ

il Menù Inventario prevede ESCLUSIVAMENTE 270 posizioni per i 270 Oggetti disponibili nel gioco, e tra questi la Spada Gamma non c'è.

\*\*\* OTTENERE L'ANELLO EROICO \*\*\*

Si dice che, analogamente con quello che succede allo Scudo maledetto, vincendo 256 battaglie consecutive avendo equipaggiato l'Anello maledetto, esso si trasforma nell'Anello eroico.

---> È FALSO PERCHÈ

il Menù Inventario prevede ESCLUSIVAMENTE 270 posizioni per i 270 Oggetti disponibili nel gioco, e tra questi l'Anello eroico non c'è.

\*\*\* OTTENERE ALTRI ESPER \*\*\*

Si dice che, oltre a quelli esistenti nel gioco, ci siano altri Esper: Efleet, Magma e Artemis. Ciò viene giustificato dal fatto che ci sono degli spazi vuoti nella schermata degli Esper, una volta ottenuti tutti.

---> È FALSO PERCHÈ

una volta presi tutti gli Espers, sono presenti tre spazi vuoti alla schermata degli Espers: uno spazio è quello di Odino (se avete ottenuto Raiden), gli altri servono per rimuovere l'Esper equipaggiato.

\*\*\* OTTENERE OGGETTI PARTICOLARI ALLE ASTE \*\*\*

Si dice che sia possibile acquistare all'asta di Jidoor oggetti particolari come il Chocobo parlante, l'Aeronave in scala 1/1200 e il Kappa robotico. Se si possiedono più di un milione di Guil sarà possibile superare l'offerta del padre del bambino.

---> È FALSO PERCHÈ

anche possedendo più di un milione di Guil, non ci è consentito rilanciare l'ultima offerta.

\*\*\* IL SESTO SOGNO DI SHADOW \*\*\*

Si dice che sia possibile vedere un ulteriore sogno di Shadow dove il ninja finalmente ricorda di essere il padre di Relm, e quindi alla fine del gioco decide di seguire il resto del gruppo.

---> È FALSO PERCHÈ

i sogni di Shadow sono solo cinque: uno, visibile dopo averlo ritrovato nella grotta sul Veldt; gli altri quattro, dormendo nelle varie Locande del mondo.

