

Crisis Core: Final Fantasy VII FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Aug 3, 2016

GUIDA A CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII
versione 1.0

gioco : CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII
sistema : Play Station Portable
tipo : Gioco di Ruolo
prodotto: SQUARE ENIX

23/03/2016 ---> inizio stesura del documento

01/08/2016 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDpWriter |
| Copyright 2016 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII

=====	1) IL GIOCO.	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) PERSONAGGI	[@03PR]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@04CM]	
Schermate	[@04SC]	
Sistema di combattimento	[@04CB]	
Elementi.	[@04LM]	
Status	[@04ST]	
Consigli vari	[@04CV]	
=====	5) ONDA MENTALE DIGITALE	
Introduzione	[@05MD]	
Attacchi limite	[@05LM]	
Personaggi	[@05PG]	
Evocazioni	[@05VZ]	
Modalità Chocobo	[@05MC]	
Crescita del personaggio	[@05CR]	
=====	6) MATERIE	
Introduzione	[@06MT]	
Materie Magiche	[@06MG]	
Materie di Comando	[@06CM]	
Materie di Supporto	[@06SP]	
Materie Indipendenti.	[@06ND]	
Elenco	[@06LN]	
=====	7) FUSIONE DI MATERIE	

Introduzione	[@07FM]
Determinazione della Materia di Base	[@07MB]
Determinazione del Gruppo	[@07GR]
Determinazione del Rango	[@07RN]
Determinazione del Livello.	[@07LV]
Determinazione del tipo di Bonus Parametro	[@07BP]
Determinazione del valore del Bonus Parametro	[@07VP]
Eventuale aggiunta di Oggetti.	[@07GG]
Riepilogo	[@07RP]
Risultato delle Fusioni.	[@07FS]

===== 8) SOLUZIONE

Introduzione	[@08SL]
Prologo. 00: Zack Fair, 2a Classe Soldier.	[@8P00]
Capitolo 01: Abbraccia i tuoi sogni.	[@8C01]
Capitolo 02: Tradimento.	[@8C02]
Capitolo 03: Mostro	[@8C03]
Capitolo 04: Il sogno di un angelo	[@8C04]
Capitolo 05: Dove siete?	[@8C05]
Capitolo 06: Proteggi il tuo onore	[@8C06]
Capitolo 07: La fine di Genesis?.	[@8C07]
Capitolo 08: Partenza	[@8C08]
Capitolo 09: Arrivederci	[@8C09]
Capitolo 10: Eroi.	[@8C10]

===== 9) MISSIONI

Introduzione	[@09MS]
Società energetica Shinra	[@9M01]
Progetto studio mostri	[@9M02]
Forze di Genesis	[@9M03]
La fine della guerra con Wutai	[@9M04]
Il laboratorio di Hojo	[@9M05]
A caccia di oggetti preziosi	[@9M06]
A caccia di oggetti inestimabili.	[@9M07]
Zack, il cacciatore di materia	[@9M08]
La grande caverna delle meraviglie	[@9M09]
Misteri del mondo.	[@9M10]
Mappe complete.	[@09MC]

===== 10) OGGETTI

Introduzione	[@10GG]
Medicine.	[@10MD]
Ingredienti.	[@10NG]
Accessori	[@10CC]
Chiavi	[@10CH]
Evocazioni	[@10VZ]
Istruzioni	[@10ST]
Materiali	[@10MT]
Doni divini.	[@10DD]
Oggetti Bonus	[@10BN]
Tesori	[@10TS]
Indirizzi & Negozi	[@10NG]
Tabelle riassuntive	[@10TR]
Elenco	[@10LN]

===== 11) POSTA

Introduzione	[@11PS]
SOLDIER	[@11SD]
Novità Shinra	[@11NS]
Lazard	[@11LZ]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|2) STORIA:|

[@02ST]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

La Shinra è una società molto importante nel campo della produzione energetica ed in altri settori tecnologici. L'azienda possiede un proprio esercito, nel quale è presente il gruppo dei Soldier, un'unità di élite i cui membri sono stati potenziati con il mako, una misteriosa fonte di energia prodotta dal pianeta stesso. Un giorno Genesis, uno dei Soldier più potenti e famosi, disertò e diede inizio alla sua guerra personale contro la Shinra. Lo scontro tra le due fazioni finì per coinvolgere anche Zack Fair, una giovane recluta dei Soldier, il cui sogno è quello di diventare un eroe.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|3) PERSONAGGI:|

[@03PR]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

/-----\
| ZACK FAIR |
\-----/

2a Classe Soldier. Dal carattere allegro e solare, Zack vuole scalare le gerarchie dell'unità di élite della Shinra e diventare un eroe. Il ragazzo è molto legato ad Angeal, il suo mentore e superiore.

/-----\
| ANGEAL HEWLEY |
\-----/

1a Classe Soldier. Angeal è il mentore di Zack ed un amico d'infanzia di Genesis. Figura di riferimento per tutti i membri di Soldier, questo potente guerriero porta sempre con sé una grande spada e reputa l'onore ed i propri sogni le cose più importanti da proteggere.

/-----\
| GENESIS RHAPSODOS |
\-----/

1a Classe Soldier. Genesis è uno dei più famosi membri di Soldier ed un amico d'infanzia di Angeal. Questo guerriero dall'abito rosso è un grande appassionato dell'opera teatrale LOVELESS e, dopo aver disertato, ha iniziato una sua guerra personale contro la Shinra.

/-----\
| SEPHIROTH |
\-----/

1a Classe Soldier. Sephiroth è in assoluto il guerriero più potente di Soldier ed un eroe famoso in tutto il mondo. All'apparenza freddo e distaccato, Sephiroth aveva stretto un solido legame di amicizia con Angeal e Genesis.

|\\
|4) NOZIONI DI BASE:|
|\\

COMANDI [@04CM]

I comandi predefiniti del gioco sono:

Tasti direzionali -: Muovere il personaggio o il cursore
Levetta analogica -: Muovere il personaggio o il cursore

IN BATTAGLIA

- Tasto X -----: confermare l'azione
- Tasto Cerchio ---: annullare l'azione
- Tasto Quadrato --: Schivata
- Tasto Triangolo -: Difesa
- Tasto L -----: spostare il cursore verso sinistra
- Tasto R -----: spostare il cursore verso destra

ESPLORANDO

- Tasto X -----: pulsante Azione
- Tasto Cerchio ---: nessuno
- Tasto Quadrato --: visualizzare la mappa
- Tasto Triangolo -: aprire il Menù Principale
- Tasto L -----: ruotare la visuale in verso antiorario
- Tasto R -----: ruotare la visuale in verso orario

NEI MENÙ

- Tasto X -----: confermare l'azione
- Tasto Cerchio ---: annullare l'azione o tornare indietro
- Tasto Quadrato --: nessuno
- Tasto Triangolo -: nessuno
- Tasto L -----: scorrere rapidamente l'elenco verso l'alto
- Tasto R -----: scorrere rapidamente l'elenco verso il basso

Select -: Eliminare il salvataggio (solo durante la schermata di salvataggio)
Start --: Pausa (anche durante i filmati)

L + R + Start -->> Reset (tornare alla schermata del titolo)

Non è possibile modificare i comandi.

SCHERMATE [@04SC]

In tutti i menù, il pulsante X conferma, il tasto Cerchio annulla mentre con i pulsanti L o R è possibile scorrere in modo rapido gli elenchi rispettivamente verso l'alto o verso il basso.

MENÙ PRINCIPALE

#####

Premendo Triangolo durante l'esplorazione, il gioco si metterà in pausa ed apparirà il Menù Principale, dove è presente un riepilogo della situazione del personaggio.

```
-----
Menu                                Società energetica Shinra
+-----+ +-----+
|                                Zack      Liv.44  Risveglio |
==>> Oggetti                    |         |         |
|                                | | Z      | SP      445522 | ATT  121 |
| Equipaggiamento              | | a      | HP    2400 / 3499 | DIF   47 |
|                                | | c      | MP    228 / 228 | MAG   90 |
| Materia                        | | k      | AP    130 / 244 | SPI   47 |
|                                |         |         | FOR   35 |
| Fusione materia               | +-----+ +-----+
|                                | Zona      Portale della separazione |
| OMD                            | +-----+ +-----+
|                                | Guil      76151 | Tempo    20:00:42 |
| Missioni                       | +-----+ +-----+
|                                | OMD
| Posta                           |
|                                | \_/_ \_/_ \_/_ |S||A||T||C||A||C||G|
| Negozi                          | LIMITE >>  ALTO |1||1||1||5||1||3||1|
|                                |
+-----+ +-----+
Aiuto / Usa un oggetto.
-----
```

Sulla sinistra sono presenti le varie voci del Menù Principale:

- .Oggetti -----: utilizzare gli oggetti posseduti
- .Equipaggiamento -: modificare l'equipaggiamento di Zack
- .Materia -----: utilizzare le materie possedute
- .Fusione materia -: fondere tra loro due materie
- .OMD -----: visualizzare le tecniche presenti nell'OMD
- .Missioni -----: accedere alle missioni secondarie sbloccate
- .Posta -----: visualizzare le mail ricevute
- .Negozi -----: acquistare oggetti dai negozi

Sulla destra invece sono presenti i parametri principali del personaggio:

LIVELLO

Il livello del personaggio indica la "forza complessiva" di Zack. Più è alto il Livello, più i parametri, gli HP, gli MP ed gli AP aumentano di valore. Il passaggio ad un Livello superiore è ottenibile solo tramite l'OMD durante i combattimenti. Il livello più alto raggiungibile è il Livello 99.

SP (Soldier Point, "punti Soldier")

Gli SP sono il carburante dell'OMD e sono necessari per la fusione delle materie. Il personaggio riceve SP ogni volta che elimina un nemico oppure può trasformare le materie in SP dalla voce 'Conversione SP' del Menù Materia. Durante una battaglia, eliminare più nemici in successione, senza venire feriti nel frattempo, permette di ottenere una quantità di SP maggiore del normale. Si possono possedere al massimo 99.999.999 SP.

HP (Heal Point, "punti vita")

Gli HP sono l'energia vitale del personaggio. Più HP possiede Zack, più sarà

difficile che muoia, infatti quando gli HP arrivano a zero il personaggio perde la vita. Il primo valore indica gli HP attuali di Zack, il secondo valore indica il valore massimo degli HP, il quale aumenta gradualmente ogni volta che si passa al Livello successivo. L'equipaggiamento di Materie e Accessori può variare l'attuale valore massimo di questo parametro. Tramite l'OMD è possibile possedere temporaneamente una quantità di HP superiore all'attuale valore massimo. Di base, il valore massimo raggiungibile dagli HP è 9.999, tuttavia esistono alcuni Accessori in grado di innalzarlo a 99.999 unità.

MP (Magic Point, "punti magia")

Gli MP servono per utilizzare le tecniche delle Materie Magiche e quelle di alcune Materie di Comando. Ognuna di esse necessita di una determinata quantità di MP per poter essere eseguita. Quando gli MP arrivano a zero, il personaggio non può usare queste tecniche. Il primo valore indica gli MP attuali di Zack, il secondo valore indica il valore massimo degli MP, il quale aumenta gradualmente ogni volta che si passa al Livello successivo. L'equipaggiamento di Materie e Accessori può variare l'attuale valore massimo di questo parametro. Tramite l'OMD è possibile possedere temporaneamente una quantità di MP superiore all'attuale valore massimo. Di base, il valore massimo raggiungibile dagli MP è 999, tuttavia esistono alcuni Accessori in grado di innalzarlo a 9.999 unità.

AP (Ability Point, "punti abilità")

Gli AP servono per utilizzare le tecniche di gran parte delle Materie di Comando. Ognuna di esse necessita di una determinata quantità di AP per poter essere eseguita. Quando gli AP arrivano a zero, il personaggio non può usare queste tecniche. Il primo valore indica gli AP attuali di Zack, il secondo valore indica il valore massimo degli AP, il quale aumenta gradualmente ogni volta che si passa al Livello successivo. L'equipaggiamento di Materie e Accessori può variare l'attuale valore massimo di questo parametro. Tramite l'OMD è possibile possedere temporaneamente una quantità di AP superiore all'attuale valore massimo. Di base, il valore massimo raggiungibile dagli AP è 999, tuttavia esistono alcuni Accessori in grado di innalzarlo a 9.999 unità.

Accanto sono invece presenti i parametri fisici di Zack. Ognuno di essi aumenta gradualmente man mano che si passa al Livello successivo e, tramite le Materie e gli Accessori, è possibile innalzarli sino ad un valore massimo di 255. In cima ad essi, sono indicati gli eventuali status positivi o negativi posseduti attualmente dal personaggio.

1. ATT (Attacco)

Il valore dell'Attacco indica quanta forza fisica possiede il personaggio. Più questo valore è alto, maggiore sarà il danno inflitto con la spada, con alcune Materie di Comando e con alcuni Attacchi Limite.

2. DIF (Difesa)

Il valore della Difesa indica la resistenza fisica di Zack. Più questo valore è alto, minore sarà il danno ricevuto dagli attacchi fisici dei mostri.

3. MAG (Magia)

Il valore della Magia indica quanta potenza magica possiede il personaggio. Più questo valore è alto, maggiore sarà il danno inflitto con le Materie Magiche, con alcune Materie di Comando e con alcuni Attacchi Limite.

4. SPI (Spirito)

Il valore dello Spirito indica la resistenza magica di Zack. Più questo

valore è alto, minore sarà il danno ricevuto dagli attacchi magici dei mostri.

5. FOR (Fortuna)

La fortuna del personaggio. Più alto sarà questo parametro, più aumenterà la probabilità di ottenere un oggetto dopo aver sconfitto un mostro e maggiori saranno le probabilità di eseguire un Attacco Critico.

Più in basso sono indicate altre informazioni che riguardano:

ZONA

indica la stanza dove ci si trova attualmente.

TEMPO

indica il tempo trascorso dall'inizio dell'avventura (ore:minuti:secondi).

GUII

sono la moneta utilizzata nel gioco, necessaria per l'acquisto di oggetti. I Guil si ottengono eliminando i nemici, vendendo gli oggetti oppure possono essere trovati all'interno di alcuni scrigni.

OMD

indica lo stato emotivo di Zack ed accanto mostra i ritratti attualmente posseduti. Su ognuno di essi è presente il rispettivo moltiplicatore che indica di quanto sono aumentate le possibilità che si esegua quell'Attacco Limite.

Infine, nella parte più bassa della schermata, è visualizzata la descrizione della voce indicata dal cursore.

```
#####  
#  MENÙ OGGETTI  #  
#####
```

Scegliendo la voce OGGETTI dal Menù Principale si accederà al Menù Oggetti. Qui è possibile visualizzare ed utilizzare gli oggetti attualmente posseduti.

Oggetti	==>> Usa	Ordina
Zack	Liv.44	Risveglio
a	HP 2400 / 3499	ATT 121 SPI 47
c	MP 228 / 228	DIF 47 FOR 35
k	AP 130 / 244	MAG 90
Oggetti \		
Pozione	65 /\	Granpozione 55
Extrapozione	31 []	Etere 46
Soma	19	Panacea 24
Elisir	46	Coda di fenice 2
Banda di bronzo	2	Banda di ferro 3
Banda di titanio	2	Banda di carbonio 2
Bracciale di bronzo	5	Bracciale d'argento 7
Bracciale d'oro	3 \/\	Bracciale chocobo 5

Aiuto / Usa gli oggetti.

Nella parte alta dello schermo sono presenti i vari parametri di Zack e gli eventuali status positivi o negativi attualmente attivi. Successivamente sono indicati gli oggetti a disposizione dal personaggio, con accanto le rispettive quantità. Si possono possedere fino a 99 esemplari dello stesso oggetto. Infine, nella parte più bassa della schermata, è visualizzata la descrizione dell'oggetto indicata dal cursore. L'inventario possiede 240 spazi, i quali sono sufficienti per contenere tutti gli oggetti presenti nel gioco.

Per utilizzare un oggetto, è necessario indicarlo con il cursore e premere il pulsante X. Solo le Medicine possono essere usate nel Menù Oggetti.

Selezionando la voce 'Ordina', gli oggetti verranno elencati in questo modo:

- Medicine
- Accessori
- Ingredienti
- Tesori
- Evocazioni
- Indirizzi
- Oggetti Bonus
- Manuali
- Materiali
- Chiavi
- Doni divini

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 10: OGGETTI.

```
#####  
#  MENÙ EQUIPAGGIAMENTO  #  
#####
```

Scegliendo la voce EQUIPAGGIAMENTO dal Menù Principale si accederà al Menù Equipaggiamento. Qui è possibile visualizzare ed indossare le Materie e gli Accessori attualmente posseduti.

```
-----+-----  
Equipaggiamento | ==>> Indossa      Ordina      Rimuovi      Ottimizza  
-----+-----  
Materie  
-----+-----+|-----+-----+  
Energiga          Liv.1  SPI + 1  || |Z  | SP      Liv.44  Risveglio |  
                  445522 | ATT 121 |  
Drainga           Liv.2  HP + 10% || | a  | HP      2400 / 3499 | DIF 47 |  
Blizzaga          Liv.3  MAG + 2  || | c  | MP      228 / 228 | MAG 90 |  
Lama Drain        Liv.1  HP + 10  || | k  | AP      130 / 244 | SPI 47 |  
Bonus ATT ++      Liv.2  ATT + 6  || ----- | FOR 35 |  
Scan              Master ATT + 5  |+- Comandi -----+-----+  
-----+-----+|-----+-----+  
Accessori  
-----+-----+|-----+-----+  
Energiga          MP 26  
Drainga           MP 55  
Guanti adamantini || Blizzaga      MP 32  
Guanti adamantini || Lama Drain     AP 8  
Guanti di cristallo ||  
Gala iper         ||  
-----+-----+|-----+-----+ / \ Abilità -+  
Aiuto / Indossa materie e accessori.  
-----+-----
```

Sul lato destro dello schermo sono presenti i vari parametri di Zack, gli eventuali status positivi o negativi attualmente attivi, e poi i comandi che si possono utilizzare in battaglia, con il rispettivo costo in MP o AP. Sul lato sinistro, vengono elencate prima le Materie attualmente equipaggiate, con i rispettivi livelli e bonus concessi ai parametri, e poi gli Accessori indossati. Infine, nella parte più bassa della schermata, è visualizzata la descrizione della voce indicata dal cursore.

MODIFICARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Per equipaggiare una Materia o un Accessorio:

- selezionare in alto la voce 'Indossa'
- scegliere l'oggetto che si vuole sostituire, oppure uno spazio vuoto
- scorrere la lista che apparirà e selezionare l'oggetto da equipaggiare

Con la modifica dell'equipaggiamento, varieranno anche i parametri di Zack. I valori sulla sinistra sono quelli attuali, mentre tra parentesi viene mostrata l'eventuale variazione causata dall'oggetto che si intende equipaggiare. Un parametro che migliora viene indicato in azzurro, uno che peggiora in rosso, infine uno che non varia rimane di colore nero.

NUMERO DI OGGETTI EQUIPAGGIABILI

Inizialmente è possibile equipaggiare quattro Materie e due Accessori. A partire dal Capitolo 03, dopo essere stati promossi 1a Classe Soldier, sarà possibile usare sei Materie. Completando le missioni secondarie 7-2-2 e 7-2-5 si riceveranno rispettivamente il Portachiavi e lo Zainetto, i quali aumentano ognuno di una unità il numero degli Accessori equipaggiabili.

VISUALIZZARE LE ABILITÀ

Premendo il pulsante Triangolo, si aprirà un piccolo riquadro che mostrerà le eventuali abilità donate dalle Materie o dagli Accessori equipaggiati.

ORDINA

Questa voce consente di variare la posizione degli oggetti attualmente indossati: ciò è utile per ordinare le Materie secondo il proprio volere, in modo tale da sapere subito come sono disposti i comandi durante la battaglia. Ordinare gli Accessori invece ha solo una funzione estetica nel Menù Oggetti e non modifica alcun aspetto del gioco.

RIMUOVI

Questa voce permette di togliere un oggetto tra quelli attualmente equipaggiati, riponendolo nell'inventario. Selezionare la Materia oppure l'Accessorio da rimuovere e premere il pulsante X.

OTTIMIZZA

Questa voce consente di far indossare automaticamente al personaggio una combinazione di Materie e Accessori, a seconda di quelle che si possiedono, che valorizza maggiormente un determinato approccio ai combattimenti.

Sono presenti tre tipi di ottimizzazione:

- Attacco --> potenzia gli attacchi fisici
- Magia ----> potenzia gli attacchi magici
- Difesa ---> potenzia la difesa

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 10 - ACCESSORI.

```
#####  
#  MENÙ MATERIA  #  
#####
```

Scegliendo la voce MATERIA dal Menù Principale si accederà al Menù Materia. Qui è possibile visualizzare ed utilizzare le Materie attualmente possedute.

```

-----+-----+-----
Materia | ==>> Usa      Ordina      Conversione SP |
-----+-----+-----
          |      Zack      Liv.44      Risveglio      |
          | | Z          |          |          |
          | | a | HP  2400 / 3499 | ATT 121  SPI  47 |
          | | c | MP  228 /  228 | DIF  47  FOR   35 |
          | | k | AP  130 /  244 | MAG   90          |
          |-----+-----+-----|
| Materie \
|-----+-----+-----|
| Fire      Liv.1  MAG + 1  /\      Fire      Liv.1  MAG + 1 |
| Fire      Liv.2  MAG + 3  []      Blizzard Liv.1          |
| Thunder   Liv.2  MAG + 3  ||      Fira       Master MAG + 3 |
| Energia   Liv.1  SPI + 1  ||      Energia   Liv.1  SPI + 1 |
| Rigene    Liv.1  SPI + 1  ||      Rigene    Master  SPI + 3 |
| Esna      Liv.1          ||      Antiga    Liv.1  MAG + 1 |
| Novox     Liv.1  MAG + 1  \/      Ade       Liv.1          |
|-----+-----+-----|

```

Aiuto / Usa le materie.

Nella parte alta dello schermo sono presenti i vari parametri di Zack e gli eventuali status positivi o negativi attualmente attivi. Successivamente sono indicate le Materie a disposizione dal personaggio, con accanto i rispettivi livelli e bonus concessi ai parametri. Infine, nella parte più bassa della schermata, è visualizzata la descrizione della voce indicata dal cursore.

CAPIENZA DELL'INVENTARIO

Ogni singola Materia occupa uno spazio all'interno dell'inventario, il quale è composto in totale da 256 spazi, a disposizione per le 143 Materie diverse esistenti nel gioco. Una volta riempito completamente l'inventario, non sarà possibile acquistare nuove Materie inoltre quelle ottenute dai mostri o dagli scigni non verranno aggiunte all'elenco, nonostante il messaggio di acquisizione mostrato sullo schermo. Per eliminare le Materie superflue è necessario fonderle oppure convertirle in SP.

USARE LE MATERIE

Per utilizzare una Materia, è necessario indicarla con il cursore e premere il pulsante X, mentre in alto a destra apparirà un riquadro con il costo in MP necessario. Solo le Materie Magiche di tipo difensivo possono essere usate nel Menù Materia.

ORDINA

Questa voce consente di ordinare le Materie all'interno dell'inventario. È possibile farlo sia in modo Manuale, sia in modo Automatico. In questo ultimo caso le Materie verranno ordinate in questa sequenza:

- Materie Magiche
- Materie di Comando
- Materie Indipendenti
- Materie di Supporto

CONVERSIONE SP

È possibile convertire le Materie possedute in SP e ciò è utile sia per aumentare questa quantità, sia per rimuovere dall'inventario le Materie superflue. La quantità di SP ottenuta dipende dalla Materia, dal suo livello

e dalla presenza o meno di bonus concessi ai parametri. In alto a destra apparirà un riquadro con la quantità di SP ottenibile convertendo la Materia indicata dal cursore. Questa funzione diventa disponibile nel Capitolo 03, una volta promossi la Classe Soldier.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: MATERIE.

```
#####
#  MENÙ FUSIONE MATERIA  #
#####
```

Scegliendo la voce FUSIONE MATERIA dal Menù Principale si accederà al Menù Fusione materia. Qui è possibile fondere tra di loro due Materie per ottenerne una nuova. Questa funzione diventa disponibile nel Capitolo 03, una volta promossi la Classe Soldier.

```
-----
Fusione materia      Seleziona le materie da fondere.
-----
      / \
     /   \
    / # # \
   /       \
  /         \
 /           \
 \           /
  \         /
   \       /
    \     /
     \   /
      \ /

| Materia \
-----
|
|  Fire      Liv.1  MAG + 1  /\      Fire      Liv.1  MAG + 1 |
|  Fire      Liv.2  MAG + 3  [] --> Blizzard Liv.1          |
|  Thunder   Liv.2  MAG + 3  ||      Fira      Master  MAG + 3 |
|  Energia   Liv.1  SPI + 1  ||      Energia   Liv.1  SPI + 1 |
|  Rigene    Liv.1  SPI + 1  ||      Rigene    Master  SPI + 3 |
|  Esna      Liv.1          ||      Antiga    Liv.1  MAG + 1 |
|  Novox     Liv.1  MAG + 1  \/      Ade      Liv.1          |
-----
      Aiuto / Permette di usare incantesimi offensivi di gelo.
-----
```

Nella parte alta dello schermo sono presenti le Materie selezionate per la fusione, più l'eventuale oggetto. Successivamente sono indicate le Materie a disposizione dal personaggio, con accanto i rispettivi livelli e bonus concessi ai parametri. Infine, nella parte più bassa della schermata, è visualizzata la descrizione della voce indicata dal cursore.

ESEGUIRE UNA FUSIONE

Per fondere due Materie, è necessario selezionarle dall'elenco e premere il pulsante X. Dopo aver completato la Missione secondaria 7-2-1 sarà possibile aggiungere anche un oggetto tra gli ingredienti per la fusione. In seguito scegliere la voce 'Fondi' ed apparirà un riquadro che mostrerà:

- .la Materia ottenuta dalla fusione di quegli ingredienti
- .la quantità di SP attualmente posseduti
- .la quantità di SP richiesta per eseguire quella fusione

Infine confermare la scelta con 'Sì'.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 7: FUSIONE DI MATERIE.

```
#####
#  MENÙ OMD  #
#####
```

Scegliendo la voce OMD dal Menù Principale si accederà al Menù OMD. Qui è possibile visualizzare le tecniche apprese nell'OMD.

```
-----
```

OMD		Società energetica Shinra	
Sephiroth	Ifrit	Chocobo	
75%	100%	100%	
+-----+			
Angeal	Bahamut	Kyactus	
100%	100%	100%	
+-----+			
Tseng	Bahamut Furia	?????	
55%	100%	0%	
+-----+			
?????	Odino	?????	
0%	100%	0%	
+-----+			
?????	?????	?????	
0%	0%	0%	Progresso
+-----+			
?????	?????	?????	/ \ Cambia schermo
0%	0%	0%	—
+-----+			

```
-----
```

Nella schermata sono indicati in chiaro i personaggi di cui si possiedono le rispettive tecniche nell'OMD, mentre quelli oscurati sono ancora da ottenere.

Sotto ognuno di essi è presente una percentuale che indica quanti ricordi del rispettivo personaggio si sono visualizzati dall'inizio dell'avventura.

Premendo il pulsante Triangolo, la percentuale verrà sostituita da due valori, il Rischio limite e la Soglia limite. Il primo indica quante volte è stato eseguito quell'Attacco Limite; la seconda indica quante volte si è attivata la Fase di Modulazione con quel personaggio ma poi non è stato possibile compiere il rispettivo Attacco Limite.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 5: ONDA MENTALE DIGITALE.

```
#####
#  MENÙ MISSIONI  #
#####
```

Scegliendo la voce MISSIONI dal Menù Principale, quando ci si trova presso un Punto di Salvataggio, si accederà al Menù Missioni. Qui è possibile visualizzare gli incarichi secondari completati ed iniziare quelli rimanenti.

```
-----
```

Missioni		Società energetica Shinra	
+-----+			
Categorie			
+-----+			
-->> Società energetica Shinra			NUOVA

Progetto studio mostri		
Forze di Genesis		
La fine della guerra con Wutai	NUOVA	
???		+-----+
A caccia di oggetti preziosi	NUOVA	Liv.44
A caccia di oggetti inestimabili	NUOVA	Missioni
???		Zack
La grande caverna delle meraviglie		Progresso
Misteri del mondo	\/	38%
+-----+		+-----+

Nella schermata vengono elencate la varie categorie in cui sono divise le missioni secondarie. Per tutti i riquadri:

- .i punti interrogativi indicano una voce non ancora sbloccata
- .la scritta 'NUOVA' indica che è disponibile un nuovo incarico
- .la spunta verde mostra che sono state completate tutte le missioni presenti

Sulla sinistra invece è presente il Livello del personaggio e la percentuale di missioni secondarie completate.

Per iniziare un incarico:

- selezionare la categoria
- scegliere poi il gruppo di missioni
- selezionare l'incarico da svolgere

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 9: MISSIONI.

```
#####
#  MENÙ POSTA  #
#####
```

Scegliendo la voce POSTA dal Menù Principale si accederà al Menù Posta. Qui è possibile leggere i vari messaggi di posta elettronica che si riceveranno durante il gioco. L'arrivo di nuovi messaggi verrà indicato sullo schermo da un'icona a forma di busta per lettere che comparirà in alto a destra e accanto alla voce Posta del Menù Principale.

Posta	Società energetica Shinra	
+-----+	+-----+	+-----+
Cassetta	Oggetto	Da
+-----+	+-----+	+-----+
/\	Le responsabilità di SOLDIER	Lazard
[] In arrivo	La nostra nuova direzione	Lazard
Soldier		
Novità Shinra		

```

| || |
| || Lazard |
| || |
| || Amici |
| || |
| || Spam |
| \| |
+-----+

```

Sul lato destro dello schermo sono presenti le varie categorie in cui finiscono i messaggi dopo averli letti, mentre sulla sinistra il contenuto delle singole categorie. I messaggi non ancora visualizzati rimangono nella categoria 'In arrivo'. Per leggere un messaggio, selezionare prima la categoria e poi il messaggio stesso.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 11: POSTA.

```

#####
#  MENÙ NEGOZI  #
#####

```

Scegliendo la voce NEGOZI dal Menù Principale si accederà al Menù Negozi. Qui è possibile acquistare e vendere gli oggetti presso i Negozi sbloccati durante il gioco.

```

-----
Negozio | -->> Compra | Vendi |
+-----+-----+-----+
| Merci | | |
+-----+-----+-----+
| -->> Fire | 1.000 G | |
| Blizzard | 1.000 G | | Negozio
| Thunder | 1.000 G | | Reparto Indagini
| Energia | 1.000 G | +-----+
| Esna | 3.000 G | | Zack Liv.44 | | |
| Scan | 1.000 G | | | |
| Ciondolo stellare | 3.000 G | | | Zack | |
| Cappia bianca | 3.000 G | | Shopping | |
| Hachimaki | 3.000 G | | Indosso 0 |
| | | | In inventario 7 |
| | | | Guil 76151 G |
+-----+-----+-----+

```

Aiuto / Permette di usare incantesimi offensivi di Fuoco.

Inizialmente appare l'elenco dei Negozi attualmente disponibili. Dopo averne selezionato uno, comparirà la lista degli oggetti in vendita, con il rispettivo costo in Guil. Sul lato destro dello schermo invece è sempre presente l'attuale Livello di Zack e la quantità di Guil che si possiede. Infine, nella parte più bassa della schermata, è visualizzata la descrizione della voce indicata dal cursore.

Evidenziando un oggetto, nel riquadro in basso a destra sarà possibile vedere:

- .il numero di esemplari attualmente equipaggiati [Indosso]
- .il numero di esemplari posseduti ma non equipaggiati [In inventario]

ACQUISTARE UN OGGETTO

Per comprare un oggetto qualsiasi:

- selezionare il Negozio
- scegliere la voce 'Compra'
- selezionare l'oggetto dall'elenco
- decidere il numero di esemplari da acquistare
- *direzione Destra o Sinistra -: aumenta o diminuisce quantità di 1 unità
- *direzione Su o Giù -----: aumenta o diminuisce quantità di 10 unità

```
#####
#  SCHERMATA MAPPA  #
#####
```

Durante l'esplorazione delle località, premendo il pulsante Quadrato, il gioco si metterà in pausa ed apparirà la mappa:

- in alto a destra è indicato il nome della località, invece in basso a destra è presente la legenda con i vari simboli.
- sullo mappa sono visibili solo i perimetri delle pareti e degli ostacoli presenti, mentre la posizione di Zack è indicata da un triangolo, la cui punta è rivolta nella stessa direzione in cui guarda il personaggio.
- usando i tasti direzionali è possibile muovere la mappa; premendo il pulsante Quadrato è consentito ingrandire o rimpicciolire la visuale.
- premendo il pulsante Cerchio si chiuderà la schermata della mappa e si tornerà in gioco.

 SISTEMA DI COMBATTIMENTO

[@04CB]

Durante i combattimenti, sullo schermo appariranno le seguenti informazioni:

```
-----+
|  SP  /   4 5 6 7 8 8 |
+-----+ {1}
| LIMITE | /\//\// NORMALE |
+-----+-----+
```

BERSAGLIO
 {5} Hellhound A

```

  |_____| |_____| |_____|
  4 Ts | 2 Sp | 5 Ae | {2}
  |_____| |_____| |_____|
  ____|      |      |
  |_____|      |      | |
  ||_____|      |      |
  |||
```

||| Risveglio {3}

||+-- HP 6722 / 7396

{6} < L | () () () | R >

|+--- MP 429 / 429 {4}
+---- AP 408 / 446

(X) Attacco

- {1} Gli SP attualmente posseduti dal personaggio e lo stato emotivo di Zack, che influisce sul funzionamento dell'Onda Mentale Digitale.
- {2} I tre rulli della slot machine dell'Onda Mentale Digitale, con i ritratti di alcuni personaggi ed i Numeri di Status.
- {3} Gli eventuali status positivi e negativi attualmente posseduti da Zack.
- {4} La quantità di HP, MP ed AP attuali e massimi posseduti dal personaggio, espressi sia numericamente, sia da una barra che si svuota o si riempie man mano che essi diminuiscono o aumentano. Quando uno di essi supera il limite massimo per via delle Ondate di energia dell'OMD, apparirà la scritta 'Rischio'.
- {5} Il nome del nemico inquadrato attualmente dal bersaglio. Nel caso in cui si equipaggi una Materia o un Accessorio che dona l'abilità Scan, appariranno anche ulteriori informazioni sul nemico. Se sono presenti più esemplari dello stesso mostro, ognuno di essi verrà contrassegnato da una lettera maiuscola accanto al proprio nome (Hellhound A, Hellhound B...).
- {6} Le tecniche a disposizione di Zack. L'icona della spada rappresenta il semplice attacco fisico, le sfere verdi indicano le Materie Magiche, le sfere gialle le Materie di Comando, infine l'icona del sacchetto permette di usare le Medicine possedute nell'inventario.

DURATA DELLO SCONTRO

Una battaglia ha inizio quando appare la scritta 'Attivazione modalità di combattimento' ed ha termine con l'eliminazione di tutti i nemici presenti, oppure con la sconfitta di Zack, oppure con la fuga del personaggio o dei mostri. Al termine di uno scontro terminato con successo apparirà la scritta 'Conflitto risolto'.

MOVIMENTI DURANTE LO SCONTRO

Zack ed i nemici possono muoversi liberamente nell'area di combattimento, la quale però non è illimitata e possiede dei confini invisibili che di norma non si possono oltrepassare. Non sono presenti turni di combattimento perciò sia il personaggio che i mostri possono attaccare e difendersi in tempo reale. Zack può colpire con molta più frequenza rispetto ai nemici, i quali devono attendere necessariamente un preciso periodo di tempo, che è diverso per ogni mostro, tra un loro attacco ed il successivo. Usando i tasti direzionali oppure la Levetta analogica è possibile comandare il personaggio, in modo tale che questi possa avvicinarsi al mostro da colpire oppure possa schivare le tecniche nemiche. Zack prende di mira automaticamente il mostro più vicino tra quelli che si trovano nella direzione verso cui è rivolto il personaggio.

USO DELLE ABILITÀ

Nell'angolo in basso a destra sono visualizzate le tecniche che Zack può utilizzare durante la battaglia. Premendo i tasti L o R si sposta il cursore che indica quale abilità si potrà eseguire spingendo il pulsante X. Una volta dato il comando, l'azione potrà essere annullata solo se, prima che essa venga eseguita, Zack subisce danni oppure eseguendo una Schivata.

ESEGUIRE L'ATTACCO FISICO

Il semplice attacco fisico, rappresentato dall'icona della spada, consiste in

una combo di quattro fendenti che si può eseguire premendo ripetutamente il pulsante X. È sempre possibile usare l'attacco fisico inoltre, se il nemico inquadrato dal bersaglio si trova lontano dal personaggio, Zack si avvicinerà automaticamente a lui per colpirlo. Per interrompere un attacco fisico prima che vada a segno è necessario eseguire la Schivata.

USARE LE MATERIE

Accanto all'icona della spada sono presenti le eventuali Materie Magiche e le Materie di Comando attualmente equipaggiate dal personaggio. Esse sono ordinate nello stesso modo in cui appaiono nel Menù Equipaggiamento ed il loro utilizzo consuma MP oppure AP, a seconda dei casi. A differenza dell'attacco fisico, Zack eseguirà queste tecniche senza curarsi della distanza che lo separa dal bersaglio. Per tale motivo bisogna fare attenzione a non usare abilità a corto raggio contro i nemici posizionati lontani dal personaggio poichè l'attacco andrà a vuoto, causando solamente lo spreco di MP o AP.

USARE LE MEDICINE

L'icona del sacchetto permette a Zack di usare le Medicine possedute attualmente nell'inventario. Dopo aver scelto questa voce con il pulsante X, le varie icone delle abilità saranno sostituite da boccette blu, ognuna delle quali rappresenta una Medicina, il cui nome è indicato in basso. Per ogni oggetto è indicato il numero di esemplari posseduti: premere il tasto X per usare la Medicina oppure spingere il pulsante Cerchio per far riapparire le icone delle abilità. È sempre possibile utilizzare gli oggetti.

DIFESA

Oltre che per attaccare, il personaggio è in grado di utilizzare la sua spada per proteggersi. Tenendo premuto il pulsante Triangolo, Zack si metterà in posizione di difesa, consumando 1 AP ogni due secondi. Mentre la Difesa è alzata, il personaggio subirà una quantità di danni inferiore al normale, sia dagli attacchi fisici che da quelli magici eseguiti dai mostri. La Difesa tuttavia non protegge il personaggio dalle tecniche che lo colpiscono alle spalle, nè da quelle che causano status negativi. È sempre possibile mettersi in posizione difensiva, tuttavia durante la sua esecuzione Zack non può spostarsi. Rilasciando il pulsante Triangolo, oppure utilizzando una qualsiasi altra tecnica, la Difesa avrà termine.

SCHIVATA

Zack è in grado di evitare completamente gli attacchi nemici, usando la Schivata. Premendo il pulsante Quadrato, il personaggio eseguirà una rapida capriola in avanti, al costo di 1 AP. Durante la Schivata, Zack è totalmente invincibile, perciò non potrà essere danneggiato dalle tecniche nemiche. Usata con il giusto tempismo, questa abilità è in grado di evitare qualsiasi attacco nemico, sia fisico che magico, ad eccezione di quelli imbloccabili, per i quali viene riprodotto un video durante la loro esecuzione. È necessario ottenere il prima possibile una buona padronanza della Schivata, in modo tale da ridurre al minimo le possibilità di subire danni. Si può eseguire questa abilità anche per interrompere un attacco del personaggio, prima che venga eseguito completamente.

FUGA

Se non si vuole combattere, oppure se non si è in condizione di vincere, è possibile anche fuggire dalla battaglia. Per fare questo è necessario oltrepassare i confini invisibili dell'area di combattimento, tenendo premuta la direzione richiesta. Tuttavia ciò non sarà immediato e richiederà alcuni secondi, durante i quali Zack sarà del tutto indifeso contro gli attacchi nemici. Ci sono scontri dai quali non si può fuggire, ad esempio quelli contro i boss, e ciò verrà confermato dal messaggio "Impossibile fuggire!", che apparirà sullo schermo, cercando di oltrepassare i confini invisibili.

NOTE VARIE

- gli HP di danno subiti da Zack sono indicati in rosso.
- gli HP di danno inflitti da Zack sono indicati in bianco.
- gli HP ripristinati dalle tecniche curative sono indicati in verde.
- in un riquadro verde in basso appare il nome della magia usata da Zack.
- in un riquadro rosso in alto appare il nome della tecnica usata dal nemico.
- la scritta 'Parato' indica che l'attacco non ha causato danni.
- la scritta 'Critico' indica che l'attacco ha causato il doppio dei danni.
- la scritta 'Mancato' indica che lo status positivo o negativo causato dalla tecnica non si può attivare poichè già presente sul bersaglio colpito.
- dopo aver sconfitto un nemico appaiono prima gli SP e poi i Guil ottenuti dalla sua eliminazione.
- non si possono aprire gli scrigni durante uno scontro.

.....

+-----+
| ELEMENTI |
+-----+

[@04LM]

Gli attacchi Elementali sono le tecniche che sfruttano la potenza degli elementi naturali. Esistono tre elementi, Fuoco, Gelo e Tuono, ed a parte sono presenti anche alcuni attacchi detti 'non elementali' poichè non si basano su alcun elemento e solitamente sono tecniche molto potenti.

Questi sono gli attacchi elementali a disposizione del personaggio. Nella parte inferiore delle tabelle sono presenti gli Accessori legati ai rispettivi elementi.

FUOCO

Dark Fira	(Materia Magica)
Dark Firaga	(Materia Magica)
Dark Fire	(Materia Magica)
Fira	(Materia Magica)
Firaga	(Materia Magica)
Fire	(Materia Magica)
Hell Firaga	(Materia Magica)
Tri-Fire	(Materia Magica)
Lama Fira	(Materia di Comando)
Lama Firaga	(Materia di Comando)
Lama Fire	(Materia di Comando)

Bracciale Focum	(rende immuni all'Elemento Fuoco)
Fascia Focum	(dimezza i danni subiti dall'Elemento Fuoco)
Gala Focum	(converte in HP i danni subiti dall'Elemento Fuoco)
Vera Focum	(aggiunge l'Elemento Fuoco agli attacchi fisici)

GELO

Dark Blizzaga	(Materia Magica)
Dark Blizzara	(Materia Magica)
Dark Blizzard	(Materia Magica)
Blizzaga	(Materia Magica)
Blizzara	(Materia Magica)
Blizzard	(Materia Magica)
Hell Blizzaga	(Materia Magica)
Lama Blizzaga	(Materia di Comando)
Lama Blizzara	(Materia di Comando)

Lama Blizzard	(Materia di Comando)

Bracciale Gelum	(rende immuni all'Elemento Gelo)
Fascia Gelum	(dimezza i danni subiti dall'Elemento Gelo)
Gala Gelum	(converte in HP i danni subiti dall'Elemento Gelo)
Vera Gelum	(aggiunge l'Elemento Gelo agli attacchi fisici)

FULMINE

Dark Thundaga	(Materia Magica)
Dark Thundara	(Materia Magica)
Dark Thunder	(Materia Magica)
Hell Thundaga	(Materia Magica)
Thundaga	(Materia Magica)
Thundara	(Materia Magica)
Thunder	(Materia Magica)
Tri-Thundaga	(Materia Magica)
Lama Thundaga	(Materia di Comando)
Lama Thundara	(Materia di Comando)
Lama Thunder	(Materia di Comando)

Bracciale Tonum	(rende immuni all'Elemento Tuono)
Fascia Tonum	(dimezza i danni subiti dall'Elemento Tuono)
Gala Tonum	(converte in HP i danni subiti dall'Elemento Tuono)
Vera Tonum	(aggiunge l'Elemento Gelo agli attacchi fisici)

Sono presenti anche Accessori che possiedono abilità legate a tutti gli elementi contemporaneamente:

Vigilis	(rende immuni a tutti gli elementi)
Fascia dragone	(dimezza i danni subiti da tutti gli elementi)
Seydlitz	(dimezza i danni subiti da tutti gli elementi)
Anima di Heike	(converte in HP i danni subiti da tutti gli elementi)
Bracciale fatato	(converte in HP i danni subiti da tutti gli elementi)
Scudo di Genji	(converte in HP i danni subiti da tutti gli elementi)
Forza della natura	(aggiunge tutti gli elementi agli attacchi fisici)
Lama elementale	(aggiunge tutti gli elementi agli attacchi fisici)

La materia di supporto Attacco elementale aggiunge agli attacchi fisici del personaggio gli elementi rispettivi delle altre Materie equipaggiate.

La materia di supporto Difesa elementale protegge il personaggio dalle tecniche nemiche che sfruttano gli elementi rispettivi delle altre Materie equipaggiate.

.....

```
+-----+
| STATUS |                                     [@04ST]
+-----+
```

Esistono tecniche di Zack ed attacchi nemici che possono variare lo status, cioè lo stato del personaggio. Alcuni status possono essere positivi mentre altri negativi. I nomi degli status attualmente presenti su Zack sono indicati sotto i rulli dell'OMD: in nero quelli positivi, in rosso quelli negativi.

STATUS POSITIVI	STATUS NEGATIVI
.Barriera	.Ade
.Barriera Magica	.Maledizione
.Costo AP = 0	.Mutismo

.Costo MP = 0 .Shock
.Critico .Stop
.Fisico = 0 .Veleno
.Invincibile
.Magico = 0
.Resistenza
.Rigene
.Risveglio

STATUS POSITIVI

In genere qualsiasi status positivo svanisce automaticamente al termine del suo periodo di durata, alla fine di una battaglia oppure quando Zack torna in vita dopo essere stato sconfitto. Lo status rimane sempre attivo invece nel caso in cui sia causato da un Accessorio equipaggiato ed in questo caso non può essere rimosso neanche subendo la magia Dispel.

BARRIERA

Zack subisce la metà dei danni dagli attacchi fisici dei nemici. La protezione tuttavia non blocca gli status negativi, i quali saranno comunque inflitti al personaggio. Lo Status Barriera è indicato, al momento della sua attivazione, dalla comparsa di uno scudo composto da esagoni celesti davanti a Zack.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Armilla Sideris	[sempre attivo]
.accessorio Scudo di Genji	[sempre attivo]
.accessorio Vera Ryoma	[sempre attivo]
.attacco limite Forza e coraggio!	[durata variabile]
.magia Barriera	[durata variabile]
.magia Mura	[durata variabile]

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente al termine della battaglia
- .subendo la magia Dispel

BARRIERA MAGICA

Zack subisce la metà dei danni dagli attacchi magici dei nemici. La protezione tuttavia non blocca gli status negativi, i quali saranno comunque inflitti al personaggio, nè riduce gli effetti benefici delle magie curative. Lo Status Barriera Magica è indicato, al momento della sua attivazione, dalla comparsa di uno scudo composto da triangoli gialli davanti a Zack.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Armilla Lux	[sempre attivo]
.accessorio Scudo di Genji	[sempre attivo]
.accessorio Vera Ryoma	[sempre attivo]
.attacco limite Forza e coraggio!	[durata variabile]
.magia Barriera Magica	[durata variabile]
.magia Mura	[durata variabile]

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente al termine della battaglia
- .subendo la magia Dispel

COSTO AP = 0

Zack non consuma AP quando utilizza le Materie ed i comandi Difesa e Schivata. Lo Status Costo AP = 0 è indicato, al momento della sua attivazione, da una serie di scintille verdi che appaiono attorno al personaggio.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Completo nero	[sempre attivo]
.accessorio Corona d'alloro	[sempre attivo]
.accessorio Elmo di Genji	[sempre attivo]
.attacco limite Forza e coraggio!	[durata variabile]
.Numeri di Status (444)	[dura sino al termine dello scontro]
.Numeri di Status (77.)	[dura 15 secondi]
.Numeri di Status (7..)	[dura 12 secondi]

Lo status viene rimosso automaticamente al termine della battaglia.

COSTO MP = 0

Zack non consuma MP quando utilizza le Materie. Lo Status Costo MP = 0 è indicato, al momento della sua attivazione, da una serie di scintille verdi che appaiono attorno al personaggio.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Anima di Samasa	[sempre attivo]
.accessorio Cavalier Occulto	[sempre attivo]
.accessorio Elmo di Genji	[sempre attivo]
.attacco limite Forza e coraggio!	[durata variabile]
.Numeri di Status (222)	[dura sino al termine dello scontro]
.Numeri di Status (77.)	[dura 15 secondi]
.Numeri di Status (.7.)	[dura 12 secondi]

Lo status viene rimosso automaticamente al termine della battaglia.

CRITICO

Ogni attacco fisico di Zack causa danni doppi al nemico. Sullo schermo appare sempre la scritta 'Critico' accanto agli HP di danno provocati al bersaglio. Anche senza attivare lo Status Critico, si può ottenere lo stesso effetto anche colpendo il nemico alle spalle.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Guanti di Genji	[sempre attivo]
.accessorio Occhio di lince	[sempre attivo]
.attacco limite Buone stelle	[durata variabile]
.Numeri di Status (666)	[dura 20 secondi]

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente al termine della battaglia
- .subendo la magia Dispel

FISICO = 0

Zack non subisce danni dagli attacchi fisici dei nemici. La protezione tuttavia non blocca gli status negativi, i quali saranno comunque inflitti al personaggio. Lo Status Fisico = 0 è indicato da una sfera che appare attorno al

a Zack, quando questi sta subendo un attacco fisico.

Il personaggio riceve questo status da:

.attacco limite Forza e coraggio! [durata variabile]
.Numeri di Status (555) [dura 15 secondi]
.Numeri di Status (7.7) [dura 15 secondi]

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia
.subendo la magia Dispel

INVINCIBILE

Zack non subisce danni da alcun tipo di attacco nemico, non può essere colpito da alcuno status negativo e quelli eventuali già presenti vengono rimossi. Lo Status Invincibile è indicato da una serie di scintille che brillano attorno al personaggio.

Il personaggio riceve questo status da:

.attacco limite Onda Curativa [durata variabile]
.Numeri di Status (777) [dura 15 secondi]
.Numeri di Status (111) [dura 15 secondi]

Lo status viene rimosso automaticamente al termine della battaglia.

Un nemico che possiede lo Status Invincibile può essere danneggiato solo dalle materie di comando Elemosina, Pugno costoso, Pugno di ferro, Pugno goblin, Pugno magico, Pugno martello, Scippo e dagli Attacchi Limite. Ad eccezione di questi ultimi, che vanno sempre a segno, le altre tecniche possono essere parate più volte dall'invincibilità del nemico.

MAGICO = 0

Zack non subisce danni dagli attacchi magici dei nemici. La protezione tuttavia non blocca gli status negativi, i quali saranno comunque inflitti al personaggio. Lo Status Magico = 0 è indicato da una sfera che appare attorno al a Zack, quando questi sta subendo un attacco magico.

Il personaggio riceve questo status da:

.attacco limite Forza e coraggio! [durata variabile]
.Numeri di Status (333) [dura 15 secondi]
.Numeri di Status (.77) [dura 15 secondi]

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia
.subendo la magia Dispel

RESISTENZA

Gli attacchi nemici non interrompono i movimenti di Zack, il quale può spostarsi e colpire liberamente, pur subendo danni nel frattempo. Lo Status Resistenza è indicato da una coppia di fulmini che brillano attorno al personaggio.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Armatura di Genji [sempre attivo]
.accessorio Fascia attorcigliata [sempre attivo]

.attacco limite Forza e coraggio! [durata variabile]
.attacco limite Tumulto [durata variabile]
.Numeri di Status (.7) [dura 20 secondi]

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia
.subendo la magia Dispel

RIGENE

Ogni quattro secondi Zack recupera 1/16 dei suoi HP massimi. Lo Status Rigene è indicato dalla comparsa periodica degli HP ripristinati.

Il personaggio riceve questo status da:

.accessorio Armatura di Genji [sempre attivo]
.accessorio Vera Voodoo [sempre attivo]
.magia Rigene [durata variabile]

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia
.subendo la magia Dispel

Lo Status Rigene non viene annullato dallo Status Veleno, e viceversa, nonostante essi abbiano effetti identici ma opposti.

RISVEGLIO

Questo status positivo riporta automaticamente in vita il personaggio, ripristinando completamente i suoi HP e rimuovendo qualsiasi status negativo precedentemente subito. Lo Status Risveglio è indicato dalla presenza di una piuma gialla sulla testa del personaggio e rimane attivo sino al suo utilizzo. I nemici non possiedono tecniche che causano questo status a se stessi.

Il personaggio riceve questo status da:

.attacco limite Fiamme vitali
.medicina Coda di fenice

Lo status viene rimosso:

.quando Zack esaurisce tutti gli HP
.quando Zack subisce lo Status Ade

Esistono due ulteriori status positivi, che sono però esclusivi dei nemici: Zack non solo non può ottenerli, ma neanche rimuoverli. Questi status positivi non appaiono sullo schermo tra le caratteristiche del nemico, che è possibile visualizzare con l'abilità Scan:

STATUS LEVITAZIONE

rende i nemici immuni alla magia Sisma e solitamente è attivo sui nemici volanti.

STATUS CORAZZA

permette ai nemici di eseguire comunque i loro attacchi, anche mentre Zack li sta colpendo.

STATUS NEGATIVI

A differenza degli status positivi, quelli negativi in generale rimangono attivi anche al termine della battaglia e fino a quando non vengono curati.

ADE

Zack perde automaticamente la vita. Se non è attivo lo Status Risveglio oppure se il personaggio non sta svolgendo una missione secondaria, la partita avrà termine.

Il personaggio rimuove questo status:

- .tornando in vita grazie allo Status Risveglio

Il personaggio diventa immune a questo status con:

- .accessorio Briglia
- .accessorio Super Fiocco
- .materie Difesa alterata + Ade
- .materie Difesa alterata + Hell Blizzaga
- .materie Difesa alterata + Hell Firaga
- .materie Difesa alterata + Hell Thundaga
- .Status Invincibile

Il personaggio infligge questo status con:

- .accessorio Impatto Morte
- .attacco limite Zantetsuken
- .magia Ade
- .magia Hell Blizzaga
- .magia Hell Firaga
- .magia Hell Thundaga
- .materia Lama Ade
- .materia Salto mortale
- .materia Tornado Ade
- .materia Attacco alterato + magia o materia che causa questo status

MALEDIZIONE

I rulli dell'OMD smettono di ruotare, impedendo così l'esecuzione degli Attacchi Limite e l'attivazione dei bonus dell'OMD. Lo Status Maledizione è indicato da una serie di nuvolette che appaiono attorno al personaggio, il quale brilla di rosso. Zack non possiede attacchi che provocano questo status ai nemici.

Lo status viene causato, su Zack, da:

- .accessorio Anello maledetto
- .accessorio Anima di Heike

Il personaggio rimuove questo status con:

- .magia Esna
- .medicina Elisir
- .medicina Panacea
- .tornando in vita grazie allo Status Risveglio

Il personaggio diventa immune a questo status con:

- .accessorio Cintura nera
- .accessorio Fascia di cristallo
- .accessorio Fiocco
- .accessorio Scarabillo

- .accessorio Super Fiocco
- .attacco limite Onda Curativa
- .Status Invincibile

MUTISMO

Zack non può usare alcuna abilità che preveda il consumo di MP. Lo Status Mutismo è indicato da una nuvoletta con tre puntini di sospensione che appare sulla testa del personaggio. Le tecniche che richiedono AP invece potranno continuare ad essere utilizzate.

Il personaggio rimuove questo status con:

- .attacco limite Forza e coraggio!
- .attacco limite Onda Curativa
- .magia Esna
- .medicina Elisir
- .medicina Panacea
- .tornando in vita grazie allo Status Risveglio

Il personaggio diventa immune a questo status con:

- .accessorio Bracciale Aegis
- .accessorio Bracciale d'argento
- .accessorio Bracciale di mithril
- .accessorio Bracciale di Rah
- .accessorio Bracciale d'oro
- .accessorio Cappa bianca
- .accessorio Collana di perle
- .accessorio Fiocco
- .accessorio Guanti adamantini
- .accessorio Guanti di cristallo
- .accessorio Mistile
- .accessorio Super Fiocco
- .materia Difesa alterata + magia o materia che causa questo status
- .Status Invincibile

Il personaggio infligge questo status con:

- .accessorio Impatto Mutismo
- .magia Dark Blizzaga
- .magia Dark Blizzara
- .magia Dark Blizzard
- .magia Dark Fira
- .magia Dark Firaga
- .magia Dark Fire
- .magia Dark Thundaga
- .magia Dark Thundara
- .magia Dark Thunder
- .magia Hell Blizzaga
- .magia Hell Firaga
- .magia Hell Thundaga
- .magia Novox
- .materia Lama Novox
- .materia Mutismo volante
- .materia Attacco alterato + magia o materia che causa questo status

SHOCK

Zack non può spostarsi, nè utilizzare alcuna abilità. I rulli dell'OMD tuttavia continueranno a girare e potranno attivarsi sia i vari bonus che gli Attacchi

Limite. Lo Status Shock è indicato da una stella arancione che appare sulla testa del personaggio. È possibile ridurre la durata di questo status negativo premendo ripetutamente il pulsante X.

Il personaggio rimuove questo status con:

- .attacco limite Forza e coraggio!
- .attacco limite Onda Curativa
- .automaticamente dopo pochi secondi
- .tornando in vita grazie allo Status Risveglio

Il personaggio diventa immune a questo status con:

- .accessorio Bracciale Aegis
- .accessorio Bracciale chocobo celeste
- .accessorio Bracciale chocobo fluviale
- .accessorio Bracciale chocobo marino
- .accessorio Bracciale chocobo montano
- .accessorio Fiocco
- .accessorio Hachimaki
- .accessorio Super Fiocco
- .materia Difesa alterata + magia o materia che causa questo status
- .Status Invincibile

Il personaggio infligge questo status con:

- .accessorio Impatto Shock
- .attacco limite Finto (su Zack)
- .attacco limite Tumulto
- .magia Blizzaga
- .magia Blizzara
- .magia Blizzard
- .magia Dark Blizzaga
- .magia Dark Blizzara
- .magia Dark Blizzard
- .magia Hell Blizzaga
- .materia Aspir potente
- .materia Attacco potente
- .materia Drain potente
- .materia Attacco alterato + magia o materia che causa questo status

STOP

Zack non può spostarsi, nè utilizzare alcuna abilità. I rulli dell'OMD tuttavia continueranno a girare e potranno attivarsi sia i vari bonus che gli Attacchi Limite. Lo Status Stop non è indicato da particolari effetti sullo schermo. Rispetto allo Status Shock, questo status negativo ha una durata nettamente superiore e la sua durata non può essere ridotta premendo il pulsante X.

Il personaggio rimuove questo status con:

- .attacco limite Forza e coraggio!
- .attacco limite Onda Curativa
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .tornando in vita grazie allo Status Risveglio

Il personaggio diventa immune a questo status con:

- .accessorio Fiocco
- .accessorio Scarpe alate
- .accessorio Super Fiocco
- .materia Difesa alterata + magia o materia che causa questo status
- .Status Invincibile

Il personaggio infligge questo status con:

- .accessorio Impatto Stop
- .magia Hell Blizzaga
- .magia Hell Firaga
- .magia Hell Thundaga
- .magia Stop
- .materia Lama Stop
- .materia Tornado Stop
- .materia Attacco alterato + magia o materia che causa questo status

VELENO

Ogni quattro secondi Zack perde 1/16 dei suoi HP massimi. Il personaggio brilla di verde quando si trova sotto l'effetto dello Status Veleno. Se non viene curato, questo status negativo rimarrà attivo anche al termine della battaglia, tuttavia, tra uno scontro ed il successivo, non si perderanno HP nonostante lo scorrere del tempo.

Il personaggio rimuove questo status con:

- .attacco limite Forza e coraggio!
- .attacco limite Onda Curativa
- .magia Esna
- .medicina Elisir
- .medicina Panacea
- .tornando in vita grazie allo Status Risveglio

Il personaggio diventa immune a questo status con:

- .accessorio Cintura del campione
- .accessorio Cintura nera
- .accessorio Ciondolo stellare
- .accessorio Collana di perle
- .accessorio Fascia adamantina
- .accessorio Fascia di cristallo
- .accessorio Fiocco
- .accessorio Guanti di cristallo
- .accessorio Super Fiocco
- .materia Difesa alterata + magia o materia che causa questo status
- .Status Invincibile

Il personaggio infligge questo status con:

- .accessorio Impatto Veleno
- .magia Dark Blizzaga
- .magia Dark Blizzara
- .magia Dark Blizzard
- .magia Dark Fira
- .magia Dark Firaga
- .magia Dark Fire
- .magia Dark Thundaga
- .magia Dark Thundara
- .magia Dark Thunder
- .magia Hell Blizzaga
- .magia Hell Firaga
- .magia Hell Thundaga
- .magia Veleno
- .materia Lama Veleno
- .materia Tornado Veleno
- .materia Veleno volante
- .materia Attacco alterato + magia o materia che causa questo status

Lo Status Veleno non viene annullato dallo Status Rigene, e viceversa, nonostante essi abbiano effetti identici ma opposti.

.....

+-----+
| CONSIGLI VARI |
+-----+

[@04CV]

- Salvate spesso, anche perchè non potete sapere ciò che succederà dopo. Per farlo è necessario posizionarsi su un Punto di Salvataggio. Esso è composto da una base luminosa e da un rombo fluttuante, entrambi di colore verde. Stazionando su di esso, premere il pulsante X per aprire la schermata con i vari salvataggi e qui decidere se sovrascrivere i dati precedenti oppure generare un nuovo salvataggio. Premendo il tasto Select invece è possibile cancellare un'avventura precedentemente salvata. Esaurendo i propri HP durante l'avventura, si tornerà alla schermata del titolo.
- Parlate con tutte le persone che incontrate ed insistete più volte: alcuni personaggi forniranno utili informazioni se parlate ripetutamente con loro.
- Quando nella località è presente un oggetto con il quale interagire, in basso a destra apparirà un riquadro dove è indicata l'azione che si eseguirà premendo il pulsante X.
- Durante l'avventura esplorate accuratamente ogni località che visitate. Una volta usciti da una zona, sarà molto improbabile esplorarla nuovamente e gli oggetti contenuti in essa andranno perduti. Questo accade anche nei casi in cui si visita più volte la stessa località nell'arco di diversi Capitoli.
- Ordinate le Materie e le Medicine nel modo che più preferite. In questa maniera non perderete tempo in battaglia a trovare il comando o l'oggetto che vi serve in quella situazione.
- Tra un evento e l'altro dell'avventura principale, completate alcune missioni secondarie. In questo modo riceverete Guil ed Oggetti utili.
- Svotate periodicamente l'inventario delle Materie, fondendole oppure convertendole in SP. Così facendo avrete sempre lo spazio necessario per le nuove Materie che otterrete durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie.
- Quando ottenete un oggetto di cui non conoscete le caratteristiche, accedete al Menù Oggetti per scoprirle.
- Una volta ottenuta una Coda di fenice, utilizzatela subito sul personaggio. Lo Status Risveglio rimane costantemente attivo anche dopo una battaglia: in questo modo tornerete subito in vita nel caso in cui veniate sconfitti.
- I nemici si incontrano sempre negli spiazzati o comunque nelle zone più ampie delle località. Se volete evitare o diminuire gli scontri casuali con i mostri, camminate sempre in maniera radente alle pareti e spostatevi da una all'altra possibilmente in corrispondenza di strettoie.
- Quando incontrate un nuovo mostro, studiatevi bene le sue caratteristiche, per sconfiggerlo facilmente, e controllate se potete rubargli qualche Oggetto utile.

| sinistra si ferma |
|_____|

| L'immagine di
| destra si ferma |
|_____|

=== FASE DI MODULAZIONE ===

/ Le due immagini
/ coincidono? \

SI

| L'immagine centrale si ferma e
| si attivano i Numeri di Crescita:

- due numeri uguali
--> la Materia in quello spazio
aumenta di un Livello.
- tre numeri uguali
--> la Materia in quello spazio
aumenta di due Livelli.
- combinazione 777
--> Zack aumenta di un Livello.
- Altra combinazione
--> nessun effetto.

NO

| L'immagine centrale si
| ferma. Si attivano i
| Numeri di Status:

| 77. --> Costo MP/AP = 0
| 7.7 --> Fisico = 0
|.77 --> Magico = 0
| 7.. --> Costo AP = 0
|.7. --> Costo MP = 0
| ..7 --> Resistenza

| 777 --> Invincibile
| 666 --> Critico
| 555 --> Fisico = 0
| 444 --> Costo AP = 0
| 333 --> Magico = 0
| 222 --> Costo MP = 0
| 111 --> Invincibile

| Altra combinazione:
| --> nessun effetto.

NO

/ Le tre immagini
/ coincidono? \

SI

| Zack esegue
| l'Attacco Limite |
|_____|

Turno successivo

| L'OMD si attiva |
|_____|

+-----+
| EMOZIONI DI ZACK |
+-----+

Lo stato emotivo di Zack influenzerà il funzionamento dell'OMD. Esso può cambiare tramite alcuni Attacchi Limite oppure subendo tecniche nemiche. Lo stato emotivo è indicato da un grafico oscillante, visualizzabile sia durante la battaglia, sia nel Menù Principale. Esso può essere, in ordine crescente: Basso, Normale, Alto, Altissimo e Divino.

Migliore è lo stato emotivo di Zack, maggiori saranno le possibilità di attivare la Fase di Modulazione, di ottenere una combinazione utile nei Numeri di Status e nei Numeri di Crescita, inoltre esso aumenta le probabilità di eseguire un Attacco Limite. Anche alcune Materie Indipendenti possono influenzare l'OMD. Dopo aver eseguito un Attacco Limite, generalmente lo stato emotivo di Zack calerà di un grado, però senza scendere mai sotto 'Normale', tuttavia alcuni Attacchi Limite di Livello V potranno anche migliorarlo.

I seguenti valori indicano la probabilità che inizi la Fase di Modulazione, a seconda dello stato emotivo di Zack:

Basso	-->	2,3%
Normale	-->	4,7%
Alto	-->	6,3%
Altissimo	-->	7,8%
Divino	-->	18,8%

Durante l'avventura principale ci saranno eventi che modificheranno lo stato emotivo di Zack nei confronti di un personaggio, aumentando così le possibilità di eseguire il rispettivo Attacco Limite. Quando ciò accade, sullo schermo appare il messaggio "Le emozioni intense hanno influenzato l'OMD!":

- Capitolo 01: facendo irruzione nel Forte Tamblin	[Angeal]
- Capitolo 01: venendo attaccati dai ???	[Sephiroth]
- Capitolo 03: incontrando Cissnei per la prima volta	[Cissnei]
- Capitolo 03: flashback di Sephiroth con Genesis ed Angeal	[Angeal]
- Capitolo 04: arrivando nel Settore 0 - Autostrada	[Aerith]
- Capitolo 04: affrontando il Bahamut Furia	[Aerith]
- Capitolo 05: facendo la conoscenza di Cloud	[Cloud]
- Capitolo 05: trovando Cloud e Tseng nei Bagni pubblici	[Cloud & Tseng]
- Capitolo 07: vendendo fiori con Aerith	[Aerith]
- Capitolo 08: dopo la telefonata di Aerith	[Aerith]
- Capitolo 08: entrando nella camera di Jenova	[Sephiroth]
- Capitolo 09: liberandosi dalla cella di stasi	[Angeal]
- Capitolo 09: dopo aver incontrato Cissnei nella pianura	[Cissnei]
- Capitolo 09: dopo aver intravisto Angeal a Gongaga	[Angeal]

```
+-----+
|  NUMERI DI STATUS  |
+-----+
```

Queste cifre compaiono accanto ai rulli dell'OMD solo se le due immagini laterali non coincidono. A seconda della combinazione ottenuta, si potranno attivare alcuni status positivi: ['. ' = qualsiasi numero]

77.	-->	Costo MP/AP = 0	(dura 15 secondi)
7.7	-->	Fisico = 0	(dura 15 secondi)
.77	-->	Magico = 0	(dura 15 secondi)
7..	-->	Costo AP = 0	(dura 12 secondi)
.7.	-->	Costo MP = 0	(dura 12 secondi)
..7	-->	Resistenza	(dura 20 secondi)
777	-->	Invincibile	(dura 15 secondi)
666	-->	Critico	(dura 20 secondi)
555	-->	Fisico = 0	(dura 15 secondi)
444	-->	Costo AP = 0	(dura per l'intera battaglia)
333	-->	Magico = 0	(dura 15 secondi)

222 --> Costo MP = 0 (dura per l'intera battaglia)
111 --> Invincibile (dura 15 secondi)

Qualsiasi altra combinazione di numeri non produrrà alcun effetto. Entro i limiti di tempo consentiti, può capitare che il personaggio possa godere contemporaneamente di più status positivi donati dalle varie combinazioni di Numeri.

+-----+
| FASE DI MODULAZIONE |
+-----+

Una volta che l'immagine destra e l'immagine sinistra dell'OMD coincideranno, si attiverà la Fase di Modulazione. La battaglia si metterà temporaneamente in pausa e la slot machine apparirà a tutto schermo, in attesa che l'immagine centrale si fermi. Può capitare in alcuni casi che il gioco forzi il movimento del rullo centrale, facendolo scorrere ulteriormente anche dopo che si è fermato, oppure muovendolo rapidamente verso il ritratto necessario per attivare l'Attacco Limite.

+-----+
| NUMERI DI CRESCITA |
+-----+

Queste cifre compaiono accanto ai rulli dell'OMD dopo che si è attivata la Fase di Modulazione. A seconda della combinazione ottenuta, Zack o le Materie equipaggiate potranno aumentare di livello:

- due numeri uguali --> la Materia in quello spazio aumenta di un Livello.
- tre numeri uguali --> la Materia in quello spazio aumenta di due Livelli.
- combinazione 777 --> Zack aumenta di un Livello.
- due numeri 7 --> nessun effetto.
- altra combinazione --> nessun effetto.

Per 'spazio' si intende la posizione assegnata alla Materia all'interno dell'equipaggiamento di Zack, visualizzabile dal Menù Equipaggiamento.

Esempio. L'equipaggiamento di Zack (Livello 30) è il seguente:

1. Energia Liv.1
2. Fire Liv.2
3. Blizzard Liv.1
4. Scan Master
5. (vuoto)
6. (non ancora sbloccato)

Durante la Fase di Modulazione, appare una delle seguenti combinazioni:

112 --> nello spazio 1 è presente la materia Energia, la quale aumenta di un
— livello, raggiungendo il Livello 2.

242 --> nello spazio 2 è presente la materia Fire, la quale aumenta di un
— — livello, raggiungendo il Livello 3.

333 --> nello spazio 3 è presente la materia Blizzard, la quale aumenta di due
— livelli, raggiungendo il Livello 3.

544 --> nello spazio 4 è presente la materia Scan, la quale, essendo già di
— livello Master, non aumenta ulteriormente di livello.

515 --> nello spazio 5 non è presente alcuna Materia, perciò non si ottiene
— — alcun effetto.

663 --> lo spazio 6 non è stato ancora sbloccato, perciò non si ottiene alcun
— effetto.

777 --> Zack aumenta di un livello, raggiungendo il Livello 31.

+-----+
| ONDATA DI ENERGIA |
+-----+

Nel caso in cui le tre immagini coincidano, apparirà sullo schermo la scritta 'Ondata di energia' e gli HP, MP ed AP del personaggio saranno lievemente ripristinati e, in alcuni casi, potranno superare temporaneamente l'attuale valore massimo. Quando ciò avviene, accanto ai parametri che godono di questo beneficio, apparirà durante la battaglia la scritta 'Rischio'. Il superamento del limite rimarrà attivo sino a quando quel parametro non scenderà al di sotto dell'attuale valore massimo.

Esempio

- Zack possiede:

HP 3500 / 3600

- in seguito ad un'Ondata di energia, essi aumentano sino a:

HP 3700 / 3600

- successivamente, dopo aver subito un danno, essi scendono a:

HP 3400 / 3600

- curandosi, essi tornano al valore massimo originale:

HP 3600 / 3600

Il temporaneo superamento del limite si disattiva anche nel caso in cui i parametri principali diminuiscano a causa di altre Materie o di altri Accessori equipaggiati, oppure assaggiando la bevanda curativa offerta dall'Impiegata all'interno del Palazzo Shinra - Entrata. L'Ondata di energia ripristina anche alcuni SP.

+-----+
| ATTACCO LIMITE |
+-----+

Durante la Fase di Modulazione, una volta che le tre immagini coincideranno, Zack utilizzerà il rispettivo Attacco Limite. Prima dell'esecuzione potrà capitare che appaiano immagini oppure ricordi di Zack, relativi al personaggio apparso sui rulli dell'OMD: essi non influenzano l'efficacia della tecnica. L'equipaggiamento di alcune Materie Indipendenti aumenterà la probabilità di eseguire un determinato Attacco Limite: ogni Livello della Materia aumenta le possibilità del 3,1%.

- Ogni Attacco Limite possiede cinque livelli di potenza crescente. Il livello della tecnica dipende dallo stato emotivo di Zack, dai Numeri di Crescita e dall'aver visualizzato o meno un ricordo prima dell'esecuzione della tecnica.
- Tutti gli Attacchi Limite, comprese le Evocazioni e le tecniche della Modalità Chocobo, sono attacchi non elementali.
- Il bersaglio dell'Attacco Limite è scelto casualmente tra tutti i mostri presenti sul campo di battaglia, compresi quelli che si trovano lontani da Zack.

- Una volta che il gioco sceglie l'Attacco Limite da utilizzare, Zack non potrà essere ferito dai mostri durante la fase di caricamento, nè essi potranno impedire l'esecuzione della tecnica.
- L'Attacco Limite non verrà eseguito se sul campo di battaglia non sarà presente alcun nemico.

+-----+
 | EVOCAZIONI |
 +-----+

Dopo aver ottenuto almeno una tecnica di Evocazione, potrà capitare che i rulli dell'OMD siano sostituiti da un secondo gruppo di rulli, i quali possiedono su ognuno di essi immagini di creature mistiche. Le Evocazioni seguono le stesse regole dell'OMD: Numeri di Crescita, Ondate di energia ed esecuzione della tecnica.

La comparsa della schermata delle Evocazioni non implica però che la tecnica venga necessariamente eseguita. I seguenti valori indicano la probabilità di usare un'Evocazione, a seconda dello stato emotivo di Zack:

Basso	-->	50,0%
Normale	-->	70,3%
Alto	-->	85,9%
Altissimo	-->	93,8%
Divino	-->	100,0%

L'equipaggiamento di alcune Materie Indipendenti aumenterà la possibilità di evocare una determinata creatura mistica: ogni Livello della Materia aumenta le possibilità del 3,1%. Le probabilità di eseguire una Evocazione sono:

probabilità di base	----->	12,5%
Materia Indipendente OMD Liv. 1	-->	15,6%
Materia Indipendente OMD Liv. 2	-->	18,7%
Materia Indipendente OMD Liv. 3	-->	21,8%
Materia Indipendente OMD Liv. 4	-->	24,9%
Materia Indipendente OMD Master	-->	28,0%

+-----+
 | MODALITÀ CHOCOBO |
 +-----+

Dopo aver ottenuto almeno una tecnica della Modalità Chocobo, potrà capitare che i rulli dell'OMD siano sostituiti da un secondo gruppo di rulli, i quali possiedono su ognuno di essi immagini di buffe creature. Le tecniche della Modalità Chocobo seguono le stesse regole dell'OMD: Numeri di Crescita, Ondate di energia ed esecuzione della tecnica.

La comparsa della Modalità Chocobo non implica però che la tecnica venga necessariamente eseguita. I seguenti valori indicano la probabilità di usare una di queste abilità, a seconda dello stato emotivo di Zack:

Basso	-->	31,3%
Normale	-->	50,0%
Alto	-->	70,3%
Altissimo	-->	85,9%
Divino	-->	93,8%

L'equipaggiamento di alcune Materie Indipendenti aumenterà la possibilità di evocare una determinata creatura: ogni Livello della Materia aumenta le possibilità del 3,1%. Le probabilità di eseguire una tecnica della Modalità Chocobo sono:

probabilità di base	----->	9,4%
---------------------	--------	------

Materia Indipendente OMD Liv. 1 --> 12,5%
Materia Indipendente OMD Liv. 2 --> 15,6%
Materia Indipendente OMD Liv. 3 --> 18,7%
Materia Indipendente OMD Liv. 4 --> 21,8%
Materia Indipendente OMD Master --> 24,9%

+-----+
| MODALITÀ GENESIS |
+-----+

Dopo aver sconfitto Genesis durante il Capitolo 05, il suo ritratto potrà sostituire le immagini presenti sui rulli dell'OMD. Il suo funzionamento è identico a quello della Fase di Modulazione ma gli effetti grafici e le probabilità di esecuzione saranno diverse.

Una volta attivata la Modalità Genesis, il ritratto del guerriero rosso sarà aggiunto a quelli già presenti sui rulli. Venendo sconfitti, assaggiando la bevanda curativa offerta dall'Impiegata presso il Palazzo Shinra - Entrata, oppure passando al Capitolo successivo dell'avventura principale, il ritratto di Genesis verrà rimosso dai rulli in attesa della successiva attivazione di questa Modalità.

L'equipaggiamento della materia indipendente Apocalisse aumenterà la possibilità di attivare la Modalità Genesis: ogni Livello della Materia aumenta le possibilità del 3,1%. Le probabilità di attivare la Modalità Genesis sono:

probabilità di base -----> 12,5%
materia Apocalisse Liv. 1 --> 15,6%
materia Apocalisse Liv. 2 --> 18,7%
materia Apocalisse Liv. 3 --> 21,8%
materia Apocalisse Liv. 4 --> 24,9%
materia Apocalisse Master --> 28,0%

=====
ATTACCHI LIMITE

[@05LM]
=====

Nel Menù OMD è possibile visualizzare gli Attacchi Limite attualmente disponibili. Sotto i rispettivi ritratti è presente una percentuale che indica quanti ricordi di quel personaggio si sono visualizzati dall'inizio dell'avventura:

- dopo aver ottenuto un nuovo ritratto, esso partirà sempre dal 10%.
- i sei personaggi principali (Sephiroth, Angeal, Tseng, Cloud, Aerith e Cissnei) possiedono ognuno sei ricordi da visualizzare per ottenere il 100%. Due ricordi hanno un valore del 25%, gli altri quattro invece valgono il 10% ciascuno. Man mano che si proseguirà nell'avventura principale, aumenterà il numero di ricordi che si potranno visualizzare. Dal Capitolo 10 in poi tutti i ricordi saranno disponibili per tutti i personaggi. Purtroppo non c'è un modo per sapere quali ricordi rimangano ancora da vedere.
- per Genesis, è necessario visualizzare solo due ricordi, ognuno dei quali ha un valore del 45%.
- per le Evocazioni e le tecniche della Modalità Chocobo, è sufficiente aver eseguito una volta sola la tecnica per raggiungere automaticamente il 100%. È consentito saltare il filmato che mostra l'attacco, premendo i pulsanti X oppure Cerchio, ma esso verrà comunque conteggiato come valido e si otterrà ugualmente il 100%.

- i ricordi vengono visualizzati casualmente e continueranno ad essere mostrati anche dopo aver ottenuto il 100% per quel personaggio.

- la possibilità di poter visualizzare un ricordo dipenderà dallo stato emotivo del personaggio:

	scena 10%	scena 25%	Genesis
Basso -->	5,6%	3,9%	7,8%
Normale -->	11,0%	5,9%	11,7%
Alto -->	20,7%	11,7%	17,6%
Altissimo -->	38,3%	23,4%	27,3%
Divino -->	25,0%	50,0%	50,0%

- per aumentare le probabilità di utilizzare un determinato Attacco Limite, e quindi di visualizzare i rispettivi ricordi, è possibile equipaggiare l'omonima Materia Indipendente: ogni Livello della Materia aumenta le possibilità del 3,1% inoltre esse aumentano ulteriormente equipaggiando più esemplari di quella Materia. Quando si indossano Materie di questo tipo, appariranno i rispettivi ritratti accanto al grafico dello stato emotivo, assieme al moltiplicatore che indica di quanto sono aumentate le possibilità che si esegua quell'Attacco Limite.

- dopo aver ottenuto tutte le tecniche dell'OMD, accedere al Menù OMD ed apparirà un messaggio che comunicherà di aver ricevuto l'accessorio Vera dell'ira.

- dopo aver ottenuto tutte le tecniche dell'OMD e dopo aver raggiunto la percentuale del 100% ad ognuna di esse, accedere al Menù OMD ed apparirà un messaggio che comunicherà di aver ricevuto l'accessorio Armatura di Genji.

Nella schermata del Menù OMD, i vari Attacchi Limite sono disposti in questo modo:

```
+-----+-----+-----+
| Sephiroth | Ifrit | Chocobo |
+-----+-----+-----+
| Angeal | Bahamut | Kyactus |
+-----+-----+-----+
| Tseng | Bahamut Furia | Tomberry |
+-----+-----+-----+
| Cloud | Odino | Caith Sith |
+-----+-----+-----+
| Aerith | Fenice | Moguri |
+-----+-----+-----+
| Cissnei | Genesis | Giara magica |
+-----+-----+-----+
```

PERSONAGGI

[@05PG]

Gli Attacchi Limite relativi ai ritratti dei personaggi sono:

- Aerith
- Angeal
- Cissnei
- Genesis
- Cloud
- Sephiroth

- Tseng
- (Multifendente)

AERITH

Tecnica • Onda Curativa
Ottenimento • disponibile una volta iniziato il Capitolo 04.

Zack prega in un campo di fiori, ricevendo una serie di bonus:

- si ottiene temporaneamente lo Status Invincibile.
- tutti gli eventuali status negativi vengono rimossi.
- gli HP, MP ed AP vengono ripristinati del tutto e superano temporaneamente l'attuale valore massimo.

Lo Status Invincibile rimarrà attivo per una quantità di secondi che dipenderà dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Durata
I	3 secondi
II	5 secondi
III	8 secondi
IV	10 secondi
V	20 secondi

=== RICORDI ===

- Aerith sfida Zack a sdraiarsi sulla sabbia per poi alzarsi da terra con un salto: in caso di successo gli concederà un appuntamento, in caso contrario il soldato dovrà farle un piccolo favore. Zack sbaglia il primo tentativo poi riesce a vincere la sfida al secondo tentativo.
- Zack entra nella prima volta nei bassifondi della città di Midgar con Aerith. Nonostante la zona sia disordinata, il soldato si sente come se fosse a casa, facendo contenta la ragazza. Zack tuttavia rimane sorpreso della reazione di Aerith alle sue parole.
- Zack ed Aerith incontrano il ragazzino dei bassifondi che aveva rubato il portafogli del Soldier. La madre del ladruncolo sta un po' meglio, grazie ai soldi sottratti a Zack.
- Zack chiede ad Aerith se vuole essere aiutata nel coltivare i fiori ma la ragazza preferisce farlo da sola poiché pare che i fiori gradiscano solo la sua presenza.
- Aerith trova divertente la nuova capigliatura di Zack e non riesce a smettere di ridere ogni volta che guarda il ragazzo.
- Zack vorrebbe che Aerith indossasse sempre un abito rosa durante i loro appuntamenti.

ANGEAL

Tecnica • Tumulto
Ottenimento • disponibile sin dall'inizio dell'avventura.

Zack si lancia all'attacco, eseguendo una prima serie di sette colpi.

In seguito il personaggio compie una seconda serie, sempre di sette colpi, per poi terminare l'assalto lanciandosi in avanti ed attraversando lo schermo.

La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa dei bersagli: ogni singolo colpo di una serie infligge danni ed ogni serie di attacchi può colpire un mostro diverso. L'assalto finale può causare anche lo Status Shock al bersaglio e donare lo Status Resistenza a Zack. La potenza offensiva dei vari attacchi dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Serie 1	Serie 2	Assalto
I	6	7	12
II	7	8	18
III	8	9	20
IV	9	10	24
V	10	11	31

Il Tumulto Liv.V aumenta di un grado lo stato emotivo di Zack.

=== RICORDI ===

- Zack ed Angeal sono circondati dai mostri. Il ragazzo chiede al suo superiore perchè non utilizzi la sua spada, ma questi gli risponde che l'arma è pesante e poco maneggevole. Zack allora gli chiede perchè non ne usi più leggera.
- Angeal assiste ad uno scontro di Zack nelle caverne. Nonostante la vittoria del ragazzo, il suo superiore non è soddisfatto del risultato poichè Zack non si è concentrato abbastanza nel combattimento.
- Zack si scusa per essere arrivato in ritardo poichè stava cercando alcune materie. Angeal gli fa notare che ha dimenticato la sua spada e l'uomo rimane contrariato per la distrazione del ragazzo.
- Angeal spiega a Zack che, per diventare un 1a Classe Soldier, la forza non è sufficiente. Il ragazzo comprende la lezione, concludendo con il motto del suo superiore riguardo l'onore ed i sogni.
- Presso la sede della Shinra, Angeal addestra Zack facendolo combattere contro una copia virtuale del ragazzo. Tuttavia il giovane Soldier pare non aver fatto progressi significativi.
- Zack ed Angeal sono di ritorno da una missione ed il ragazzo non vede l'ora di iniziare il prossimo incarico per poter diventare così un eroe.

CISSNEI

Tecnica • Buone stelle
Ottenimento • disponibile a partire dal Capitolo 03, una volta giunti nel Settore 8, dopo aver eliminato i nemici all'interno del Palazzo Shinra.

Zack riceve la benedizione delle stelle, ottenendo due bonus. Tutti i suoi attacchi, sia quelli fisici che quelli magici, causeranno danni critici per una quantità di secondi che dipenderà dal Livello dell'Attacco Limite; in aggiunta il suo stato emotivo migliorerà di un numero di gradi corrispondente al Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Durata	Stato
---------	--------	-------

I	10 secondi	+1	Esempio: se lo stato emotivo attuale di Zack
II	15 secondi	+2	è 'Normale', eseguendo Buone stelle Liv.II,
III	20 secondi	+3	esso aumenterà di due gradi, diventando così
IV	40 secondi	+4	'Altissimo'.
V	80 secondi	+5	

=== RICORDI ===

- Cissnei, ferita, sta per essere assalita dai soldati di Genesis. L'arrivo di Zack può capovolgere le sorti dello scontro ma il ragazzo scopre di essere giunto troppo tardi poichè hanno provveduto gli altri membri dei Turk a salvare la loro collega.
- Cissnei incontra Zack, il quale si sta recando a Costa del Sol per una vacanza. Il ragazzo però non crede che sia una coincidenza poichè entrambi si trovano a bordo della stessa nave della Shinra.
- Durante la vacanza a Costa del Sol, Zack chiede a Cissnei come faccia Tseng ad indossare sempre il completo nero dei Turk, anche sotto il sole rovente.
- Prima di tornare a Midgar, Cissnei sta per rivelare qualcosa a Zack ed il ragazzo la tranquillizza dicendole che va tutto bene.
- Zack non riesce a trovare Hollander e chiede l'aiuto di Cissnei. La ragazza però pensa che sarebbe meglio cercarlo separati.
- Zack invita Cissnei a cena tuttavia la ragazza è costretta a rifiutare perchè ha ricevuto un altro incarico da svolgere.

CLOUD

Tecnica • Meteocolpi

Ottenimento • disponibile a partire dal Capitolo 05, entrando nella Gola di Modeo - Sud-ovest.

Zack salta in aria e scaglia contro i bersagli una serie di meteore infuocate. La tecnica causa danni magici a tutti i nemici presenti e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	44
II	48
III	64
IV	72
V	80

=== RICORDI ===

- Zack trova Cloud in compagnia di due soldati. Il ragazzo biondo non si sente molto bene perciò Zack decide inizialmente di offrirgli da mangiare e poi estende l'invito anche agli altri due soldati.
- Zack e Cloud sono braccati dai soldati della Shinra. Il ragazzo biondo non è però in condizione di combattere perciò Zack lo lascia riposare mentre lui si occuperà dei loro inseguitori.
- Pensando al suo passato, Cloud non riesce a dormire. Zack vorrebbe che il ragazzo biondo si confidasse con lui, ma questi preferisce provare ad addormentarsi.

- Durante la fuga dai soldati della Shinra, Zack e Cloud trovano rifugio in una foresta. Il ragazzo biondo è ancora in stato catatonico perciò sarà Zack a rimanere di guardia.
- Zack sconfigge alcuni nemici ma viene assalito alle spalle da un altro mostro. Il ragazzo viene salvato dal provvidenziale intervento di Cloud.
- Cloud raggiunge Zack mentre quest'ultimo si riposa fissando il cielo e pensando ad Aerith.

GENESIS

Tecnica • Apocalisse
 Ottenimento • disponibile a partire dal Capitolo 05, dopo aver sconfitto Genesis presso il Reattore sotterraneo.

Zack fluttua in aria e genera un cerchio mistico attorno ai bersagli, per poi colpirli con diversi fulmini. La tecnica causa danni magici a tutti i nemici presenti e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	66
II	76
III	86
IV	96
V	120

=== RICORDI ===

Rispetto agli altri personaggi, Genesis possiede solo due ricordi da visualizzare:

- Una sequenza di immagini casuali che raffigurano un Genesis ormai in stato degenerativo.
- Un breve filmato di Genesis che scaglia un attacco magico.

SEPHIROTH

Tecnica • Ottacolpo
 Ottenimento • disponibile sin dall'inizio dell'avventura.

Zack colpisce otto volte un bersaglio con i fendenti della sua spada. La tecnica causa danni fisici ad un solo nemico e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	9
II	11
III	15
IV	18
V	22

=== RICORDI ===

- Zack chiede a Sephiroth se i la Classe Soldier sono sottoposti a qualche trattamento particolare ma il guerriero si allontana senza rispondere alla sua domanda. Kunsel cerca di dare qualche informazione a Zack tuttavia anche quest'ultimo se ne va ignorando le parole del suo compagno.
- Sephiroth vuole insegnare a Zack ad eliminare un nemico con un colpo solo. Il ragazzo riesce ad eseguire la tecnica tuttavia Sephiroth non è soddisfatto del risultato poichè riteneva troppo debole il mostro sconfitto.
- Alcuni nemici sbarrano la strada a Zack e Sephiroth. Il ragazzo vuole occuparsi degli avversari ma un attacco fulmineo del guerriero argenteo sbaraglia tutti i nemici contemporaneamente, liberando così il percorso.
- Sephiroth e Zack trovano una sorgente naturale di mako. Sephiroth spiega che dal mako si ottengono le materie, le quali permettono l'utilizzo della magia poichè contengono il sapere degli Antichi.
- Sephiroth rivela a Zack di essere il risultato del Progetto Jenova, un piano realizzato dalla Shinra per ottenere una creatura che possedesse i poteri dei Cetra, gli antichi abitanti del pianeta.
- Lazard accoglie Sephiroth e Zack di ritorno da una missione. Tuttavia la sparizione di Angeal turba l'animo del guerriero.

TSENG

Tecnica • Bombardamento
 Ottenimento • disponibile una volta iniziato il Capitolo 02.

Tseng comunica a Zack che sta per scatenare un attacco aereo. Un elicottero della Shinra inquadra i bersagli e li colpisce con una raffica di proiettili e con una serie di esplosioni. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici presenti e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	40
II	44
III	48
IV	64
V	72

=== RICORDI ===

- Zack cerca di conoscere una receptionist della Shinra ma viene interrotto da una telefonata di Tseng. Il ragazzo riattacca subito, dicendo di essere momentaneamente occupato, tuttavia l'uomo si trovava in realtà proprio alle spalle di Zack.
- Tseng e Zack si organizzano per assalire i soldati di Wutai: il Turk attirerà la loro attenzione mentre il ragazzo li eliminerà. Tuttavia Zack commette un errore, costringendo Tseng a sconfiggere i nemici per poi rimproverare il ragazzo.
- Dopo aver ricevuto l'ordine di bombardare un villaggio, Zack si dimostra contrariato e ne discute con Tseng. L'uomo gli risponde che cancellare le prove fa parte dei compiti dei Turk perciò eseguirà l'ordine impartitogli.
- Tseng ed i Turk stanno esaminando la sede della Shinra, danneggiata dagli

assalti di Genesis. L'uomo comunica a Zack che il suo gruppo penserà alle indagini mentre il ragazzo dovrà occuparsi dei colpevoli dell'attacco.

- Tseng e Cloud aspettano l'arrivo di Zack per salire a bordo dell'elicottero della Shinra e tornare a casa. Il ragazzo, scusandosi per l'attesa, giunge dopo pochi secondi.
- Tseng e Zack fanno visita alla tomba di due soldati caduti, parlando di come la guerra contro i ribelli anti-Shinra abbia causato perdite anche tra i membri di Soldier.

Multifendente

Questo Attacco Limite viene eseguito quando appaiono tre immagini uguali di un ritratto non ancora ottenuto ed è disponibile sin dall'inizio dell'avventura. Una volta ricevuti i ritratti dei sei personaggi principali (Sephiroth, Angeal, Tseng, Cloud, Aerith e Cissnei) non sarà più possibile eseguire questa tecnica.

Zack esegue una serie di fendenti con la sua spada. La tecnica causa danni fisici ad un nemico e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	48
II	54
III	60
IV	66
V	76

EVOCAZIONI

[@05VZ]

Gli Attacchi Limite relativi alle creature mistiche sono:

- Bahamut
- Bahamut Furia
- Fenice
- Ifrit
- Odino

BAHAMUT

Tecnica • Megafusione
Ottenimento • completare la Missione 8-1-4 per ricevere la Materia Bahamut

Il Bahamut compare in cielo e scaglia dalla bocca una potente sfera di energia che colpisce il suolo. La tecnica causa danni magici a tutti i nemici, ignorando il loro parametro Spirito, e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	58
II	62

La Megafusione Liv.V aumenta di un grado lo stato

III	66	emotivo di Zack.
IV	70	
V	84	

BAHAMUT FURIA

- Tecnica • Megafusione
 Ottenimento • completare la Missione 8-5-6 per ricevere la Materia Bahamut Furia

Dall'orbita del pianeta, il Bahamut Furia colpisce la luna con una sfera di energia e dal satellite viene emesso un potente fascio luminoso che ricade sul suolo. La tecnica causa danni magici a tutti i nemici, ignorando il loro parametro Spirito, e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza	
I	70	
II	74	L'Esafusione Liv.V aumenta di un grado lo stato
III	78	emotivo di Zack.
IV	82	
V	96	

FENICE

- Tecnica • Fiamme vitali
 Ottenimento • Capitolo 08: Nibelheim - Città. Parlare con il Bambino ed esaminare la cisterna di legno per trovare la Materia Fenice.

La Fenice emerge dalla sua materia e genera una pioggia di fuoco che ricade sui bersagli. La tecnica causa danni magici a tutti i nemici, ignorando il loro parametro Spirito, dona a Zack lo Status Risveglio e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza	
I	48	
II	52	
III	56	
IV	60	
V	78	

IFRIT

- Tecnica • Fiamme infernali
 Ottenimento • completare la Missione 8-1-1 per ricevere la Materia Ifrit

Ifrit emerge da un oceano di magma e si lancia contro il bersaglio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici a tutti i nemici, ignorando il loro parametro Spirito, e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza	
---------	---------	--

I	52
II	56
III	60
IV	64
V	77

ODINO

Tecnica • Zantetsuken
 Ottenimento • completare la Missione 8-1-6 per ricevere la Materia Odino

Odino scende sul campo di battaglia brandendo la sua spada e con un potente fendente colpisce il bersaglio. La tecnica causa Status Ade a tutti i nemici e la sua efficacia rimane la stessa per tutti i Livelli dell'Attacco Limite. Alcuni mostri sono immuni a questa tecnica.

MODALITÀ CHOCOBO

[@05MC]

Gli Attacchi Limite relativi alla Modalità Chocobo sono:

- Cait Sith
- Chocobo
- Giara magica
- Kyactus
- Moguri
- Tomberry
- (Finto)

CAIT SITH

Tecnica • Forza e coraggio!
 Ottenimento • aver trovato il Megafono di Cait Sith all'interno di uno scrigno nella Missione 8-4-3

Cait Sith saltella attorno a Zack, concedendogli alcuni bonus.

La tecnica dona gli Status:

- Barriera
- Barriera Magica
- Costo MP/AP = 0
- Fisico = 0
- Magico = 0
- Resistenza

La tecnica rimuove gli Status:

- Mutismo
- Shock
- Stop
- Veleno

Gli status positivi rimarranno attivi per una quantità di secondi che dipenderà dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Barriera	Costo MP = 0	Fisico = 0
	Barriera M		
	Resistenza	Costo AP = 0	Magico = 0
I	30 secondi	20 secondi	5 secondi
II	40 secondi	30 secondi	8 secondi
III	50 secondi	60 secondi	10 secondi

IV	100 secondi	120 secondi	15 secondi
V	fine scontro	fine scontro	30 secondi

CHOCOBO

Tecnica • Chococalcio

Ottenimento • aver trovato la Penna di chocobo all'interno di uno scrigno nella Missione 8-4-1

Zack ed un chocobo attaccano i bersagli con un poderoso calcio in picchiata che lascia nel suolo l'impronta dell'animale. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici, ignorando il loro parametro Difesa, e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	48
II	54
III	58
IV	64
V	72

GIARA MAGICA

Tecnica • Scippatore

Ottenimento • soddisfare per la prima volta le condizioni di una qualsiasi Giara magica

Zack fruga nel vaso della creatura per poi estrarne un premio. La tecnica dona al personaggio un oggetto casuale tra quelli della categoria corrispondente al Livello dell'Attacco Limite:

Livello I	Livello II	Livello III
Antiga	Banda di carbonio	Corona regale
Drain	Banda di ferro	Nocche Kaiser
Energiga	Banda di platino	Sfera di cristallo
Scan	Banda di titanio	Shinra Beta +

Livello IV	Livello V
Coda di fenice	Fiocco
Coda di fenice x3	Mattarello d'oro
Elisir x5	Mattarello d'oro x3
Elisir x10	Mattarello d'oro x5

KYACTUS

Tecnica • 1.000 aghi

Ottenimento • completare la Missione 10-1-3 per ricevere la Spina di kyactus

Zack saltella in compagnia di un chiactus ed assieme a lui scaglia diciotto raffiche di spine contro i bersagli. La tecnica causa danni fisici a tutti i

nemici presenti e la quantità di HP di danno inflitta da ogni serie dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Danno
I	300 HP x18
II	500 HP x18
III	1000 HP x18
IV	1500 HP x18
V	2000 HP x18

MOGURI

Tecnica • Potere moguri

Ottenimento • aver trovato l'Amuleto moguri Evo all'interno di uno scrigno nella Missione 8-4-4

Il Moguri fa danzare attorno a sè le materie di Zack per poi benedirle e restituirle al proprietario. La tecnica concede due bonus al personaggio: gli dona lo Status Rigene, la cui durata dipenderà dal Livello dell'Attacco Limite, inoltre aumenta il livello delle Materie equipaggiate di tanti livelli quanti sono quelli dell'Attacco Limite:

Livello	Durata	Aumento
I	30 secondi	+ 1 livello
II	40 secondi	+ 2 livelli
III	50 secondi	+ 3 livelli
IV	100 secondi	+ 4 livelli
V	fine scontro	+ 5 livelli

TOMBERRY

Tecnica • Affondo omicida

Ottenimento • completare la Missione 10-2-3 per ricevere il Coltello tomberry

Il Tomberry sta per aggredire Zack ma la creatura inciampa su un sasso, facendo volare via il suo coltello. L'arma poi colpisce involontariamente un bersaglio. La tecnica causa danni fisici ad un nemico, ignorando il suo parametro Difesa, e la sua potenza offensiva dipende dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Potenza
I	52
II	60
III	64
IV	68
V	72

Finto

Questo Attacco Limite ha il 12,5% di possibilità di essere eseguito quando non appaiono tre immagini uguali sui rulli e diviene disponibile una volta che si

ottiene almeno una tecnica della Modalità Chocobo.

Un vaso cade improvvisamente sulla testa di Zack, stordendolo. La tecnica causa ferite lievi al personaggio e può infliggergli anche lo Status Shock. Gli HP di danno e la durata dello Status Shock dipenderanno dal Livello dell'Attacco Limite:

Livello	Danno	Shock
I	1 HP	2 secondi
II	1 HP	3 secondi
III	10 HP	4 secondi
IV	100 HP	5 secondi
V	1.000 HP	6 secondi

.....

+-----+
| CRESCITA DEL PERSONAGGIO |
+-----+

[@05CR]

Nonostante dipenda dall'OMD, l'aumento di Livello del personaggio non è del tutto casuale. Eliminare i nemici fa ottenere effettivamente punti esperienza e, una volta raggiunta la quantità necessaria per passare al Livello superiore, è molto probabile che alla successiva Fase di Modulazione si ottenga la combinazione 777.

L'eliminazione dei nemici è una condizione necessaria per aumentare di Livello: attivando ripetutamente l'OMD senza aver raggiunto la quantità di punti esperienza richiesta, la combinazione 777 non uscirà mai, indipendentemente da quante volte si entri nella Fase di Modulazione. Purtroppo nel gioco non è possibile visualizzare nè l'attuale quantità di punti esperienza posseduti, nè quella necessaria per raggiungere il Livello successivo.

Zack inizierà l'avventura partendo già dal Livello 6, mentre i valori relativi ai punti esperienza sono i seguenti:

LV	ESPERIENZA	Pros	Lv.	LV	ESPERIENZA	Pros	Lv.
6	0	(+ 815)		53	761.852	(+ 52.626)	
7	815	(+ 449)		54	814.478	(+ 55.264)	
8	1.264	(+ 598)		55	869.742	(+ 57.987)	
9	1.862	(+ 769)		56	927.729	(+ 60.797)	
10	2.631	(+ 967)		57	988.526	(+ 63.693)	
11	3.598	(+ 1.192)		58	1.052.219	(+ 66.678)	
12	4.790	(+ 1.447)		59	1.118.897	(+ 69.755)	
13	6.237	(+ 1.729)		60	1.188.652	(+ 72.923)	
14	7.966	(+ 2.045)		61	1.261.575	(+ 76.182)	
15	10.011	(+ 2.392)		62	1.337.757	(+ 79.537)	
16	12.403	(+ 2.773)		63	1.417.294	(+ 82.988)	
17	15.176	(+ 3.189)		64	1.500.282	(+ 86.534)	
18	18.365	(+ 3.641)		65	1.586.816	(+ 90.178)	
19	22.006	(+ 4.132)		66	1.676.994	(+ 93.924)	
20	26.138	(+ 4.662)		67	1.770.918	(+ 97.768)	
21	30.800	(+ 5.231)		68	1.868.686	(+ 101.716)	
22	36.031	(+ 5.842)		69	1.970.402	(+ 105.765)	
23	41.873	(+ 6.497)		70	2.076.167	(+ 109.922)	
24	48.370	(+ 7.196)		71	2.186.089	(+ 114.182)	

25	55.566	(+ 7.939)	72	2.300.271	(+ 118.551)
26	63.505	(+ 8.731)	73	2.418.822	(+ 123.027)
27	72.236	(+ 9.571)	74	2.541.849	(+ 127.615)
28	81.807	(+ 10.460)	75	2.669.464	(+ 132.313)
29	92.267	(+ 11.399)	76	2.801.777	(+ 137.124)
30	103.666	(+ 12.391)	77	2.938.901	(+ 142.048)
31	116.057	(+ 13.437)	78	3.080.949	(+ 147.088)
32	129.494	(+ 14.538)	79	3.228.037	(+ 152.244)
33	144.032	(+ 15.693)	80	3.380.281	(+ 157.519)
34	159.725	(+ 16.908)	81	3.537.800	(+ 162.911)
35	176.633	(+ 18.180)	82	3.700.711	(+ 168.425)
36	194.813	(+ 19.513)	83	3.869.136	(+ 174.061)
37	214.326	(+ 20.906)	84	4.043.197	(+ 179.819)
38	235.232	(+ 22.364)	85	4.223.016	(+ 185.701)
39	257.596	(+ 23.884)	86	4.408.717	(+ 191.710)
40	281.480	(+ 25.470)	87	4.600.427	(+ 197.845)
41	306.950	(+ 27.122)	88	4.798.272	(+ 204.110)
42	334.072	(+ 28.843)	89	5.002.382	(+ 210.502)
43	362.915	(+ 30.633)	90	5.212.884	(+ 217.026)
44	393.548	(+ 32.493)	91	5.429.910	(+ 223.683)
45	426.041	(+ 34.425)	92	5.653.593	(+ 230.474)
46	460.466	(+ 36.430)	93	5.884.067	(+ 237.397)
47	496.896	(+ 38.510)	94	6.121.464	(+ 244.459)
48	535.406	(+ 40.666)	95	6.365.923	(+ 251.658)
49	576.072	(+ 42.898)	96	6.617.581	(+ 258.995)
50	618.970	(+ 45.209)	97	6.876.576	(+ 266.472)
51	664.179	(+ 47.600)	98	7.143.048	(+ 274.091)
52	711.779	(+ 50.073)	99	7.417.139	Lv massimo

Aumentando di Livello, i parametri del personaggio cresceranno secondo questi valori:

LV	HP	MP	AP	\	ATT	DIF	MAG	SPI	FOR	LV
6	582	87	95	/	19	18	17	16	8	6
7	658	93	102	\	20	19	18	17	9	7
8	732	99	108	/	21	20	19	18	10	8
9	805	104	114	\	22	21	20	19	11	9
10	877	109	119	/	23	22	21	20	12	10
11	949	114	124	\	25	23	22	21	13	11
12	1.022	119	129	/	26	24	23	23	14	12
13	1.090	123	134	\	27	25	25	24	15	13
14	1.160	127	134	/	27	25	25	24	15	14
15	1.230	131	143	\	28	27	26	25	16	15
16	1.299	135	147	/	29	28	27	26	17	16
17	1.368	139	151	\	30	29	28	27	18	17
18	1.437	143	155	/	31	30	29	28	19	18
19	1.506	147	159	\	31	30	29	28	19	19
20	1.574	151	163	/	32	31	30	29	20	20
21	1.642	155	167	\	33	32	31	30	21	21
22	1.710	159	171	/	35	33	32	31	22	22
23	1.778	163	175	\	35	33	32	31	22	23
24	1.846	167	179	/	36	34	33	33	23	24
25	1.914	171	183	\	37	35	34	34	24	25
26	1.981	174	187	/	38	36	36	35	25	26
27	2.048	177	191	\	38	36	36	35	25	27
28	2.115	180	195	/	39	37	37	36	26	28

29		2.182	183	199	\	40	38	38	37	27		29
30		2.249	186	202	/	40	39	38	37	27		30
31		2.316	189	205	\	41	40	39	38	28		31
32		2.383	192	208	/	42	41	40	39	29		32
33		2.450	195	211	\	43	41	40	39	29		33
34		2.517	198	214	/	44	42	41	40	30		34
35		2.584	201	217	\	45	43	42	41	31		35
36		2.651	204	220	/	45	43	42	42	31		36
37		2.718	207	223	\	46	44	43	43	32		37
38		2.785	210	226	/	46	44	43	43	32		38
39		2.851	213	229	\	47	45	45	44	33		39
40		2.917	216	232	/	47	45	45	44	33		40
41		2.983	219	235	\	48	46	46	45	34		41
42		3.049	222	238	/	48	46	46	45	34		42
43		3.115	225	241	\	49	47	47	46	35		43
44		3.181	228	244	/	50	47	47	46	35		44
45		3.247	231	247	\	51	49	48	47	36		45
46		3.313	234	250	/	51	49	48	47	36		46
47		3.379	237	253	\	52	50	49	48	37		47
48		3.445	240	256	/	52	50	49	49	37		48
49		3.511	243	259	\	53	51	50	50	38		49
50		3.577	246	262	/	53	51	50	50	38		50
51		3.643	249	265	\	54	52	51	51	39		51
52		3.709	252	268	/	54	52	52	51	39		52
53		3.775	255	271	\	55	53	53	52	40		53
54		3.841	258	274	/	55	53	53	52	40		54
55		3.907	261	277	\	56	53	53	52	40		55
56		3.973	264	280	/	57	54	54	53	41		56
57		4.039	267	283	\	57	54	54	53	41		57
58		4.105	270	286	/	57	54	54	53	41		58
59		4.171	273	289	\	58	55	55	54	42		59
60		4.237	276	292	/	58	56	55	55	42		60
61		4.303	279	295	\	58	56	55	55	42		61
62		4.369	282	298	/	59	57	56	56	43		62
63		4.435	285	301	\	59	57	56	56	43		63
64		4.501	288	304	/	59	57	56	56	43		64
65		4.567	291	307	\	59	57	57	56	43		65
66		4.633	294	310	/	61	58	58	57	44		66
67		4.699	297	313	\	61	58	58	57	44		67
68		4.765	300	316	/	61	58	58	57	44		68
69		4.831	303	319	\	61	58	58	57	44		69
70		4.897	306	322	/	62	59	59	58	45		70
71		4.963	309	325	\	62	59	59	58	45		71
72		5.029	312	328	/	62	59	59	59	45		72
73		5.095	315	331	\	62	59	59	45	45		73
74		5.161	318	334	/	62	59	59	59	45		74
75		5.227	321	337	\	63	61	60	60	46		75
76		5.293	324	340	/	63	61	60	60	46		76
77		5.359	327	343	\	64	61	60	60	46		77
78		5.424	330	346	/	64	61	61	60	46		78
79		5.489	333	349	\	64	61	61	60	46		79
80		5.554	336	352	/	64	61	61	60	46		80
81		5.619	339	355	\	64	61	61	60	46		81
82		5.684	342	358	/	64	61	61	60	46		82
83		5.749	345	361	\	64	61	61	60	46		83
84		5.814	348	364	/	64	61	61	61	46		84
85		5.879	351	367	\	64	61	61	61	46		85
86		5.944	354	370	/	64	61	61	61	46		86
87		6.009	357	373	\	64	61	61	61	46		87
88		6.074	360	376	/	65	61	61	61	46		88

LIVELLO DELLE MATERIE

Così come il personaggio, anche le Materie possiedono un proprio Livello di crescita. Esso può aumentare tramite i Numeri di Crescita dell'OMD oppure usando l'attacco limite Potere Moguri. All'aumentare del Livello di una Materia, aumenterà anche il rispettivo Bonus Parametro. Ogni Materia possiede cinque Livelli: 1, 2, 3, 4 e Master. Al contrario di quello che si possa immaginare, quando una Materia raggiunge il Livello Master, non verrà generato un nuovo esemplare della stessa.

BONUS PARAMETRO

Una volta equipaggiata, ogni Materia è in grado di migliorare un parametro del personaggio: all'aumentare del Livello della Materia, crescerà anche il rispettivo bonus. In generale, un generico esemplare di una Materia possiede un determinato bonus tuttavia, tramite le Fusioni di Materie, è possibile assegnare ad una Materia qualsiasi il bonus desiderato. In alcuni casi può capitare che la Materia non possieda alcun bonus.

Le schede delle varie Materie presentano la seguente struttura:

- a) la descrizione della Materia data dal gioco
- b) gli MP o gli AP richiesti per l'utilizzo e l'eventuale Potenza offensiva
- c) il genere della Materia
- d) l'effetto della Materia
- e) il Bonus Parametro di un generico esemplare
- f) il Gruppo ed il Grado di Fusione della Materia
- e) le località dove trovarlo. Per le missioni secondarie '[. s]' indica che la Materia è contenuta in uno scrigno mentre '[P .]' significa che si ottiene completando l'incarico.
- h) i negozi dove comprarla
- i) i nemici da cui rubarla
- l) i nemici da cui ottenerla

Se non viene specificato diversamente, la Materia può essere realizzata tramite le Fusioni di Materie. Per conoscere tutte le combinazioni che producono una determinata Materia, consultare la Sezione 7 - Risultato delle Fusioni.

MATERIE MAGICHE

[@06MG]

Le Materie Magiche, di colore verde, consentono a Zack di sfruttare le abilità basate sulla magia. L'utilizzo di queste Materie consuma MP. Le magie che non hanno bisogno di MP per poter essere usate, ad esempio Aspir, potranno essere eseguite pure possedendo 0 MP. Tuttavia subendo lo Status Mutismo non sarà possibile utilizzare neanche loro.

- | | |
|-------------------|-----------------|
| - Ade | - Energiga |
| - Antiga | - Energira |
| - Antima | - Esna |
| - Aspir | - Fira |
| - Aspirga | - Firaga |
| - Barriera | - Fire |
| - Barriera Magica | - Fusione |
| - Blizzaga | - Hell Blizzaga |
| - Blizzara | - Hell Firaga |
| - Blizzard | - Hell Thundaga |
| - Dark Blizzaga | - Megaene |
| - Dark Blizzara | - Mura |
| - Dark Blizzard | - Novox |
| - Dark Fira | - Rigene |

- Dark Firaga - Sisma
- Dark Fire - Stop
- Dark Thundaga - Thundaga
- Dark Thundara - Thundara
- Dark Thunder - Thunder
- Dispel - Tri-Fire
- Drain - Tri-Thundaga
- Drainga - Ultima
- Drainra - Veleno
- Elettroshock - Vigore
- Energia

Le Materie Magiche possono essere:

- .di attacco (verde scuro)
- .di difesa (verde brillante)
- .di status (verde chiaro)

```
-----+-----
ADE                                         Status
-----+-----
```

"Permette di usare incantesimi che possono uccidere istantaneamente"

Zack genera due comete viola che si muovono a spirale attorno al bersaglio per poi colpirlo. La magia causa lo Status Ade, il quale elimina istantaneamente un nemico.

MP • 18 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Virus
Livello 1 • nessuno	GRADO FUSIONE • 5
Livello 2 • nessuno	
Livello 3 • nessuno	
Livello 4 • nessuno	DOVE SI COMPRA
L. Master • Magia + 1	nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord, scrigno di sud est
 Missione 7-4-1 [. s] Primo contatto
 Missione 4-3-5 [P.] Il covo nemico

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Zucca

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : Esperimento n. 118

```
-----+-----
ANTIGA                                     Attacco
-----+-----
```

"Permette di usare incantesimi che dimezzano gli HP del nemico"

Zack lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il bersaglio. Colpendolo, essa genera un'esplosione oscura e gli sottrae il 50% dei suoi HP attuali. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'esplosione oscura.

- Se il nemico possiede attualmente una quantità di HP pari a 1, la magia non gli causerà alcun danno.

- Se il nemico possiede attualmente una quantità di HP superiore a 19.998, la magia gli causerà soltanto 9.999 HP di danno. È possibile superare questo limite, sottraendo effettivamente il 50% degli HP del bersaglio, nel caso in cui si equipaggi un Accessorio che doni l'abilità Danni apeiron: Anima di Heike, Guanti di Genji, Guerriero divino oppure Invincibile.

MP • 40 --- POTENZA • variabile

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
 Livello 2 • Magia + 2
 Livello 3 • Magia + 3
 Livello 4 • Magia + 4
 L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Catastrofe

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil

Bottega Borgo Osso

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo
 Missione 6-6-2 [. s] Il secondo segreto di Don
 Missione 7-3-6 [. s] Precognizione di P Liv. 6
 Missione 7-6-6 [. s] Il reclutatore determinato
 Missione 8-5-6 [. s] Caccia al tesoro 6
 Missione 9-1-1 [. s] Caverne sotterranee
 Missione 9-2-1 [. s] Un terzo potere
 Missione 1-3-5 [P.] Robot in città

Si può ottenere un esemplare di questa Materia anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello I.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
 ANTIMA

Attacco
 -----+-----

"Permette di usare incantesimi che riducono gli HP del nemico di 1/4"

Zack lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il bersaglio. Colpendolo, essa genera un'esplosione oscura e gli sottrae il 25% dei suoi HP attuali. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'esplosione oscura.

- Se il nemico possiede attualmente una quantità di HP pari o inferiore a 3, la magia non gli causerà alcun danno.
- Se il nemico possiede attualmente una quantità di HP superiore a 39.996, la magia gli causerà soltanto 9.999 HP di danno. È possibile superare questo limite, sottraendo effettivamente il 25% degli HP del bersaglio, nel caso in cui si equipaggi un Accessorio che doni l'abilità Danni apeiron: Anima di Heike, Guanti di Genji, Guerriero divino oppure Invincibile.

MP • 22 --- POTENZA • variabile

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno

GRUPPO FUSIONE • Catastrofe

GRADO FUSIONE • 2

Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 1
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

completare la Missione 8-2-5, recarsi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlare con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, per ricevere questa materia in cambio della Pietra mako ATT, ricevuta al termine dell'incarico. Per poterlo fare, bisogna completare la Missione prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura.

Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore, sconfiggere il G Annullatore

Capitolo 09: Pianure di Nibel, facendosi sfuggire al massimo 2 bersagli

Missione 4-2-5 [. s] Testardi partigiani di Wutai

Missione 8-3-2 [. s] Inferno elettromagnetico sull'isola

Missione 8-3-4 [. s] Inferno elettromagnetico nelle miniere

Missione 9-4-2 [. s] La passione di Genesis

Missione 9-3-3 [P.] La nuova arma di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : G Annullatore

|r| 100% : G Annullatore

-----+-----
ASPIR

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che assorbono MP dal nemico"

Zack estrae dal bersaglio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del personaggio. La magia sottrae una discreta quantità di MP al nemico e la dona a Zack.

MP • 0 --- POTENZA • 1

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 10%

Livello 2 • MP + 10%

Livello 3 • MP + 10%

Livello 4 • MP + 10%

L. Master • MP + 20%

GRUPPO FUSIONE • Assorbimento

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA • 4.000 Guil

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-4-3 [. s] Porta sospetta 3

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : G Uccisore

|r| 50% : G Spadaccino

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ASPIRGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che assorbono MP dal nemico"

Zack estrae dal bersaglio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del personaggio. La magia sottrae una grande quantità di MP al nemico e la dona a Zack.

MP • 0 --- POTENZA • 2

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 10%
Livello 2 • MP + 10%
Livello 3 • MP + 20%
Livello 4 • MP + 30%
L. Master • MP + 40%

GRUPPO FUSIONE • Assorbimento

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato. Demolire i barili a destra nella zona di nord est e sconfiggere il Grifone.

Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte

Missione 9-5-4 [. s] Potere anormale

Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti

Missione 3-3-3 [P.] Attacco a sorpresa su Midgar

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : G Baldor

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BARRIERA

Status
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che riducono i danni fisici subiti"

Zack genera davanti a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La magia dona temporaneamente lo Status Barriera, il quale dimezza i danni subiti dagli attacchi fisici dei nemici.

MP • 16 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • nessuno
Livello 3 • Spirito + 1
Livello 4 • Spirito + 1
L. Master • Spirito + 2

GRUPPO FUSIONE • Scudo

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA • 4.000 Guil

La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless, sconfiggendo il G Elimatore

Missione 4-1-5 [. s] Ferma gli intrusi

Missione 9-1-3 [. s] I segni di un intruso

Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte

Missione 8-4-2 [P.] Porta sospetta 2

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25% : Erba cipollina

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : G Elimatore

|r| 100% : G Elimatore

-----+-----
BARRIERA MAGICA

Status
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che riducono i danni magici subiti"

Zack genera davanti a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La magia dona temporaneamente lo Status Barriera Magica, il quale dimezza i danni subiti dagli attacchi magici dei nemici. Questa tecnica non riduce però gli effetti benefici delle magie curative.

MP • 16 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno

Livello 2 • nessuno

Livello 3 • Spirito + 1

Livello 4 • Spirito + 1

L. Master • Spirito + 2

GRUPPO FUSIONE • Scudo

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA • 4.000 Guil

La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Reattore sotterraneo, sconfiggendo Genesis

Missione 3-3-3 [. s] Attacco a sorpresa su Midgar

Missione 9-1-2 [. s] Nel più profondo delle caverne

Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte

Missione 8-4-1 [P.] Porta sospetta 1

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : Genesis: 1° scontro

|r| 100,0% : Genesis: 1° scontro

|r| 12,5% : Erba cipollina

-----+-----
BLIZZAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di gelo"

Zack genera sul bersaglio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa danni di Elemento Gelo e può provocare lo Status Shock, il quale paralizza il nemico per un breve periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 32 --- POTENZA • 26

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1

Livello 2 • Magia + 2

Livello 3 • Magia + 2

Livello 4 • Magia + 3

L. Master • Magia + 4

GRUPPO FUSIONE • Gelo magico

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack può utilizzare questa Materia durante il Prologo
Missione 1-3-3 [. s] Per eliminare le forze di Genesis
Missione 8-5-2 [. s] Caccia al tesoro 2

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Capo sahin
{c} 25% : Principe sahin
{c} 25% : Re sahin
|r| 25% : Esperimento n. 112
|r| 25% : Idro-guerriero

-----+-----
BLIZZARA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di gelo"

Zack genera sul bersaglio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa danni di Elemento Gelo e può provocare lo Status Shock, il quale paralizza il nemico per un breve periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 14 --- POTENZA • 17

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Gelo magico

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Modeoheim - Villaggio
Missione 7-1-5 [. s] Incarico da vice
Missione 7-1-6 [. s] Secondo incarico da vice
Missione 9-3-4 [. s] La super arma di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Sahagin
|r| 50% : Sahagin: M2-2-4

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Esperimento n. 112
{c} 25% : Granata
{c} 25% : Idro-guerriero
|r| 25% : G Marine

-----+-----
BLIZZARD

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di gelo"

Zack genera sul bersaglio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa danni di Elemento Gelo e può provocare lo Status Shock, il quale paralizza il nemico per un breve periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 6 --- POTENZA • 11

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 1
Livello 4 • Magia + 1
L. Master • Magia + 2

GRUPPO FUSIONE • Gelo magico

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Reparto Indagini

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack possiede un esemplare di questa Materia sin dall'inizio del Capitolo 01

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunione. Viene donata automaticamente da un Ricercatore, una volta promossi 1a Classe Soldier.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. La materia ha l'8% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 03. Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Missione 7-2-1 [. s] Cerca e distruggi

Missione 10-2-1 [. s] Trova il tomberry!

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : Sahagin
{c} 50,0% : Sahagin: M2-2-4
|r| 50,0% : A - sahagin

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25,0% : G Sub
|r| 25,0% : Granata
|r| 25,0% : Sahagin: M2-2-4
|r| 12,5% : Caporale Wutai

-----+-----
DARK BLIZZAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di gelo che causano stati alterati"

Zack genera sul bersaglio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Shock, che paralizza il nemico per un breve periodo di tempo.
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 38 --- POTENZA • 26

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Gelo oscuro

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Blizzaga + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK BLIZZARA

Attacco
-----+-----

"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di gelo che causano stati alterati"

Zack genera sul bersaglio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa moderati danni di Elemento Gelo e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Shock, che paralizza il nemico per un breve periodo di tempo
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 20 --- POTENZA • 17

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 3
L. Master • Magia + 4

GRUPPO FUSIONE • Gelo oscuro

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Blizzara + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK BLIZZARD

Attacco
-----+-----

"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di gelo che causano stati alterati"

Zack genera sul bersaglio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Shock, che paralizza il nemico per un breve periodo di tempo
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 8 --- POTENZA • 11

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Gelo oscuro

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Blizzard + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK FIRA

Attacco

-----+-----
"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di fuoco che causano stati alterati"

Zack scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un'esplosione. In presenza di più bersagli vicini, ogni sfera si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dall'altra. La magia causa moderati danni di Elemento Fuoco e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 20 --- POTENZA • 10

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 3
L. Master • Magia + 4

GRUPPO FUSIONE • Fuoco oscuro

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Fira + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK FIRAGA

Attacco

-----+-----
"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di fuoco che causano stati alterati"

Zack scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un'esplosione. In presenza di più bersagli vicini, ogni sfera si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dalle altre. La magia causa notevoli danni di Elemento Fuoco e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 38 --- POTENZA • 11

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Fuoco oscuro

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Firaga + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK FIRE

Attacco
-----+-----

"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di fuoco che causano stati alterati"

Zack scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del nemico e lo colpisce generando un'esplosione. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 8 --- POTENZA • 9

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Fuoco oscuro

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Fire + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK THUNDAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di tuono che causano stati alterati"

Zack emette una potente scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 38 --- POTENZA • 22

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Tuono oscuro

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Thundaga + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DARK THUNDARA

Attacco
-----+-----

"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di tuono che causano stati alterati"

Zack emette una discreta scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa moderati danni di Elemento Tuono e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 20 --- POTENZA • 14

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 3
L. Master • Magia + 4

GRUPPO FUSIONE • Tuono oscuro

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Thundara + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

nessuno

-----+-----
DARK THUNDER

Attacco

-----+-----
"Permette di utilizzare incantesimi offensivi di tuono che causano stati alterati"

Zack emette una piccola scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono e può provocare:

- lo Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- lo Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 8 --- POTENZA • 9

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Tuono oscuro

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Thunder + Esna.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DISPEL

Difesa

-----+-----
"Permette di usare incantesimi che annullano la magia nemica"

Zack estrae dal bersaglio alcuni frammenti di cristallo. La magia può rimuovere da un nemico:

- lo Status Barriera
- lo Status Barriera Magica
- lo Status Critico
- lo Status Fisico = 0
- lo Status Magico = 0
- lo Status Resistenza
- lo Status Rigene

MP • 10 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Spirito + 1
Livello 3 • Spirito + 2
Livello 4 • Spirito + 3
L. Master • Spirito + 4

GRUPPO FUSIONE • Antistatus

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA • 5.000 Guil
La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni Pubblici - Sauna. Raccogliere la Maniglia della caldaia presso l'Entrata dell'edificio e poi raggiungere la Sala Caldaia. Inserire la Maniglia nel macchinario in cima alla scalinata ad ovest e tornare nella Sauna dove ora sarà possibile raggiungere lo scrigno contenente la Materia.

Missione 8-3-1 [. s] Inferno elettromagnetico nel palazzo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DRAIN

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che assorbono HP dal nemico"

Zack estrae dal bersaglio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del personaggio. La magia sottrae una lieve quantità di HP al nemico e la dona a Zack.

MP • 16 --- POTENZA • 2

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%

Livello 2 • HP + 10%

Livello 3 • HP + 10%

Livello 4 • HP + 10%

L. Master • HP + 20%

GRUPPO FUSIONE • Assorbimento

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA • 5.000 Guil

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 6

Missione 2-1-6 [. s] Verità nella landa

Missione 5-1-4 [P.] Esperimento n. 104

Si può ottenere un esemplare di questa Materia anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello I.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : G Distruttore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DRAINGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che assorbono HP dal nemico"

Zack estrae dal bersaglio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del personaggio. La magia sottrae una notevole quantità di HP al nemico e la dona a Zack.

MP • 55 --- POTENZA • 6

BONUS PARAMETRO

GRUPPO FUSIONE • Assorbimento

Livello 1 • HP + 10%
Livello 2 • HP + 10%
Livello 3 • HP + 20%
Livello 4 • HP + 30%
L. Master • HP + 40%

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA • 18.000 Guil
Emporio Gongaga

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-1 [. s] Mostri non identificati
Missione 2-3-4 [. s] Sottospecie
Missione 8-5-3 [. s] Caccia al tesoro 3
Missione 9-1-3 [. s] I segni di un intruso
Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte
Missione 9-4-6 [. s] Solo per 1a Classe
Missione 1-4-2 [P.] Cyber-sabotaggio
Missione 6-5-5 [P.] Reparto Sviluppo bellico

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : G Baldor
{c} 50% : G Paladino
|r| 50% : Esperimento n. 119
|r| 50% : G Uccisore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Esperimento n. 119

-----+-----
DRAINRA

Attacco

-----+-----
"Permette di usare incantesimi che assorbono HP dal nemico"

Zack estrae dal bersaglio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del personaggio. La magia sottrae una discreta quantità di HP al nemico e la dona a Zack.

MP • 30 --- POTENZA • 4

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%
Livello 2 • HP + 20%
Livello 3 • HP + 20%
Livello 4 • HP + 20%
L. Master • HP + 30%

GRUPPO FUSIONE • Assorbimento

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-4-4 [. s] Porta sospetta 4
Missione 5-1-6 [P.] Esperimento n. 106

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Esperimento n. 119
{c} 50% : G Spadaccino

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Esperimento n. 119

-----+-----
ELETTROSHOCK

Attacco

-----+-----
"Permette di usare incantesimi offensivi di tuono"

Zack richiama una serie di fulmini che ricadono nell'area circostante. La magia causa danni non elementali a tutti i nemici colpiti dai fulmini. È possibile ferire più bersagli contemporaneamente, tuttavia l'Elettroshock è una tecnica piuttosto imprecisa e può capitare di non colpire alcun nemico con i vari fulmini.

MP • 72 --- POTENZA • 40

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 40%
Livello 3 • MP + 60%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Supremo

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-6 [. s] Operazione: isola desertica
Missione 4-5-5 [. s] Prima che si riorganizzino
Missione 6-6-5 [. s] Il Don malinconico
Missione 7-6-3 [. s] Un reclutatore in crisi
Missione 9-4-6 [. s] Solo per 1a Classe
Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità
Missione 3-4-1 [P .] Recupera la materia
Missione 8-6-3 [P .] Ultimo avviso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Garuda

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ENERGIA

Difesa
-----+-----

"Permette di usare incantesimi curativi"

Zack emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una piccola quantità di HP. Si può utilizzare l'Energia anche dal Menù Materia.

MP • 4 --- POTENZA • 7

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 1
Livello 3 • Spirito + 1
Livello 4 • Spirito + 2
L. Master • Spirito + 3

GRUPPO FUSIONE • Cura

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil
Reparto Indagini

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack possiede un esemplare di questa Materia sin dall'inizio del Capitolo 01
Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 02.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di
Esperimento n. 097.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100,0% : Alyman

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,5% : Mandragola

|r| 100,0% : Occhio malvagio

-----+-----
ENERGIGA

Difesa
-----+-----

"Permette di usare incantesimi curativi"

Zack emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP. Si può utilizzare l'Energiga anche dal Menù Materia.

MP • 26 --- POTENZA • 34

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 1
Livello 3 • Spirito + 2
Livello 4 • Spirito + 3
L. Master • Spirito + 4

GRUPPO FUSIONE • Cura

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-3-6 [. s] Una richiesta della direttrice
Missione 6-6-5 [. s] Il Don malinconico
Missione 8-5-1 [. s] Caccia al tesoro 1
Missione 9-4-5 [. s] Solo per SOLDIER
Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità
Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti
Missione 5-2-1 [P.] Esperimento n. 107

Si può ottenere un esemplare di questa Materia anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello I.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Angra Mainyu
|r| 100,00% : Angra Mainyu
|r| 25,00% : Erbaccia tagliente

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,50% : Erba verde
|r| 6,25% : Guardia imperiale Wutai

-----+-----
ENERGIRA

Difesa
-----+-----

"Permette di usare incantesimi curativi"

Zack emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una moderata quantità di HP. Si può utilizzare l'Energira anche dal Menù Materia.

MP • 10 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 2
Livello 3 • Spirito + 2
Livello 4 • Spirito + 2
L. Master • Spirito + 3

GRUPPO FUSIONE • Cura

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil
La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Sauna, sconfiggendo l'A - Grifone
Missione 1-3-2 [P.] Nuove armi meccaniche

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100,00% : Occhio maligno
|r| 25,00% : Mandragola

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : A - Grifone
|r| 100,00% : A - Grifone
|r| 12,50% : Erbaccia tagliente
|r| 6,25% : Capitano Wutai

-----+-----
ESNA

Difesa
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che curano gli stati alterati"

Zack emette una luce bianca attorno a sè. La magia rimuove qualsiasi status negativo subito dal personaggio. L'Esna tuttavia non può curare lo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike. Si può utilizzare l'Esna anche dal Menù Materia.

MP • 10 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 2
Livello 3 • Spirito + 2
Livello 4 • Spirito + 3
L. Master • Spirito + 4

GRUPPO FUSIONE • Antistatus

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

Reparto Indagini

DOVE SI PUÒ TROVARE

completare la Missione 8-2-1, recarsi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlare con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, per ricevere questa materia in cambio della Pietra mako SPI, ricevuta al termine dell'incarico. Per poterlo fare, bisogna completare la Missione prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura.

Missione 3-1-6 [. s] Operazioni difensive a Midgar

Missione 8-2-6 [. s] Pietra mako FOR

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25,0% : Erba verde
{c} 25,0% : Erbaccia tagliente
{c} 25,0% : Mandragola

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,5% : Malerba

-----+-----
FIRA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di fuoco"

Zack scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un'esplosione. In presenza di più bersagli vicini, ogni sfera si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dall'altra. La magia causa moderati danni di Elemento Fuoco inoltre è possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente.

MP • 14 --- POTENZA • 10

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Fuoco magico

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni. Controllare la capsula di rifornimento 06.

Missione 6-1-5 [. s] Nelle caverne

Missione 6-2-4 [. s] Ingrediente del soma

Missione 8-2-6 [. s] Pietra mako FOR

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25,0% : Bajang

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Brahala

|r| 12,5% : Bajang

-----+-----
FIRAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di fuoco"

Zack scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un'esplosione. In presenza di più bersagli vicini, ogni sfera si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dalle altre. La magia causa notevoli danni di Elemento Fuoco inoltre è possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente.

MP • 32 --- POTENZA • 11

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 3
L. Master • Magia + 4

GRUPPO FUSIONE • Fuoco magico

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack può utilizzare questa Materia durante il Prologo

Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano, scrigno nella stanza della cassaforte

Missione 8-4-5 [. s] Porta sospetta 5

Missione 5-2-2 [P.] Esperimento n. 108

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100,00% : Granata

|r| 100,00% : Mina

|r| 100,00% : Pallone

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50,00% : Mina

|r| 50,00% : Pallone

|r| 25,00% : Lature Dano

|r| 25,00% : Nandi

|r| 25,00% : Nisumbha
|r| 12,50% : Brahala
|r| 12,50% : Sumbha
|r| 6,25% : Berretto rosso
|r| 6,25% : Leader Wutai

-----+-----
FIRE

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di fuoco"

Zack scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del nemico e lo colpisce generando un'esplosione. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco inoltre è possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'esplosione.

MP • 6 --- POTENZA • 9

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 1
Livello 4 • Magia + 1
L. Master • Magia + 2

GRUPPO FUSIONE • Fuoco magico

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Reparto Indagini

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack possiede un esemplare di questa Materia sin dall'inizio del Capitolo 01

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunione. Viene donata automaticamente da un Ricercatore, una volta promossi la Classe Soldier.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. La materia ha l'8% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 05.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Missione 9-3-4 [. s] La super arma di Genesis

Missione 5-1-1 [P .] Esperimento n. 101

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,00% : Balo Balo
{c} 50,00% : Mal Bernardo
|r| 50,00% : Balo Balo
|r| 50,00% : Foulander

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,50% : Sumbha
|r| 50,00% : Bomba grigia
|r| 50,00% : Bomba irritabile
|r| 50,00% : Bomba medicinale
|r| 12,50% : Balo Balo
|r| 12,50% : Sergente maggiore Wutai
|r| 12,50% : Trappola
|r| 4,76% : Boggy

-----+-----
FUSIONE

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi speciali"

Zack emette una luce abbagliante per qualche istante. La magia causa danni non elementali a tutti i nemici presenti. Il tempo di caricamento di questa tecnica è piuttosto elevato inoltre non è possibile abbinare questa magia alla materia indipendente Bimagia.

MP • 77 --- POTENZA • 33

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 30%
Livello 3 • MP + 40%
Livello 4 • MP + 50%
L. Master • MP + 70%

GRUPPO FUSIONE • Supremo

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-4-2 [. s] Indagini nella landa
Missione 3-5-3 [. s] Copie rinforzate
Missione 9-4-4 [. s] Macchine fuori controllo
Missione 9-4-5 [. s] Solo per SOLDIER
Missione 9-4-6 [. s] Solo per 1a Classe
Missione 9-5-1 [. s] I mostri di Hojo
Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso
Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti
Missione 9-6-4 [. s] Minacce bio-meccaniche
Missione 3-4-4 [P .] Ritorno a Midgar
Missione 5-4-3 [P .] Esperimento n. 121
Missione 8-6-4 [P .] S.O.S. ?
Missione 9-3-6 [P .] La fine di Wutai

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Orbe EX

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
HELL BLIZZAGA

Attacco

-----+-----
"Permette di usare incantesimi offensivi di gelo che causano stati alterati"

Zack genera sul bersaglio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può provocare:

- Status Ade, che elimina istantaneamente il nemico
- Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- Status Shock, che paralizza il nemico per un breve periodo di tempo
- Status Stop, che paralizza il nemico per un lungo periodo di tempo
- Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi vengono colpiti assieme dal blocco di ghiaccio.

MP • 52 --- POTENZA • 27

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Gelo oscuro

GRADO FUSIONE • 7

Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil
Negozio segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-1 [. s] Mostri non identificati
Missione 4-4-2 [. s] Obiettivo: Zack
Missione 6-4-2 [. s] Nelle miniere di carbone chiuse

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
HELL FIRAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di fuoco che causano stati alterati"

Zack scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un'esplosione. In presenza di più bersagli vicini, ogni sfera si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dalle altre. La magia causa notevoli danni di Elemento Fuoco e può provocare:

- Status Ade, che elimina istantaneamente il nemico
- Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- Status Stop, che paralizza il nemico per un lungo periodo di tempo
- Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 52 --- POTENZA • 12

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Fuoco oscuro

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil

Negozio segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-5-6 [. s] Caccia al tesoro 6
Missione 9-2-1 [. s] Un terzo potere
Missione 8-5-5 [P.] Caccia al tesoro 5

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
HELL THUNDAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di tuono che causano stati alterati"

Zack emette una potente scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono e può provocare:

- Status Ade, che elimina istantaneamente il nemico
- Status Mutismo, che impedisce al nemico di usare gli attacchi magici
- Status Stop, che paralizza il nemico per un lungo periodo di tempo

- Status Veleno, che sottrae periodicamente 1/16 dei suoi HP massimi

MP • 52 --- POTENZA • 23

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Tuono oscuro

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-3-6 [. s] Libera la struttura mako
Missione 7-4-4 [. s] Quarto contatto
Missione 2-5-2 [P .] Nuove specie
Missione 8-3-6 [P .] Inferno elettromagnetico nelle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
MEGAENE

Difesa

-----+-----
"Permette di usare incantesimi curativi"

Zack emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina tutti gli HP del personaggio. Si può utilizzare il Megaene anche dal Menù Materia.

MP • 64 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 2
Livello 3 • Spirito + 3
Livello 4 • Spirito + 4
L. Master • Spirito + 5

GRUPPO FUSIONE • Cura

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 3 per poter ottenere questo Accessorio.

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Golia

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
MURA

Status

-----+-----
"Permette di usare incantesimi che riducono tutti i danni subiti"

Zack genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica, i quali dimezzano rispettivamente i danni subiti dagli attacchi fisici e dagli attacchi magici dei mostri. Questa tecnica non riduce però gli effetti benefici delle magie curative.

MP • 42 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Scudo
Livello 1 • nessuno	GRADO FUSIONE • 7
Livello 2 • Spirito + 1	
Livello 3 • Spirito + 2	
Livello 4 • Spirito + 2	DOVE SI COMPRA
L. Master • Spirito + 3	nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Nibelheim - Periferia. Esaminare la luce arancione sul terreno, oltre lo steccato, dopo aver completato in precedenza la ricerca di tutte le varie Meraviglie di Nibelheim.

Missione 1-4-5	[. s]	Test nuove armi
Missione 1-4-6	[. s]	Test comparativo armi
Missione 4-5-1	[. s]	Neutralizza il comandante
Missione 8-6-3	[. s]	Ultimo avviso
Missione 9-4-2	[. s]	La passione di Genesis
Missione 9-4-4	[. s]	Macchine fuori controllo
Missione 9-5-1	[. s]	I mostri di Hojo
Missione 9-6-1	[. s]	I mostri più forti
Missione 3-5-3	[P.]	Unità speciale di Genesis
Missione 5-2-4	[P.]	Esperimento n. 110
Missione 9-1-5	[P.]	Dietro le quinte

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 25% : Erba cipollina

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
NOVOX

Status
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che ammutoliscono il nemico"

Zack genera attorno al bersaglio una serie di onde sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo, il quale impedisce al nemico di usare gli attacchi magici.

MP • 2 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Virus
Livello 1 • Magia + 1	GRADO FUSIONE • 2
Livello 2 • Magia + 2	
Livello 3 • Magia + 3	
Livello 4 • Magia + 4	DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil
L. Master • Magia + 5	Settore 5 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 01.

Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

completare la Missione 8-2-3, recarsi al Palazzo Shinra - Piano Soldier, Sala Materia e parlare con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, per ricevere questa materia in cambio della Pietra mako MAG, ricevuta al termine dell'incarico. Per poterlo fare, bisogna completare la Missione prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura.

Missione 6-2-2 [. s] Piano sviluppo bassifondi 2

Missione 1-2-2 [P .] Seconda sfida

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : Esperimento n. 118

|r| 50% : Incubo

|r| 50% : Zucca

-----+-----
RIGENE

Difesa
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che ripristinano HP gradualmente"

Zack genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente lo Status Rigene, il quale ripristina ogni quattro secondi 1/16 degli HP massimi del personaggio.

MP • 7 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1

Livello 2 • Spirito + 1

Livello 3 • Spirito + 2

Livello 4 • Spirito + 2

L. Master • Spirito + 3

GRUPPO FUSIONE • Cura

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA • 5.000 Guil

La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 04: Settore 0 - Autostrada, sconfiggendo il G Guerriero

completare la Missione 8-2-6, recarsi al Palazzo Shinra - Piano Soldier, Sala Materia e parlare con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03 per ricevere questa materia in cambio della Pietra mako FOR, ricevuta al termine dell'incarico. Per poterlo fare, bisogna completare la Missione prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura.

Missione 4-5-2 [. s] L'ultima base

Missione 8-1-5 [P .] Fuga dal laboratorio di Hojo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25% : Malerba

|r| 25% : Erba verde

|r| 25% : Malerba

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : G Guerriero

|r| 100% : G Guerriero

-----+-----
SISMA

Attacco

-----+-----
"Permette di usare incantesimi offensivi speciali"

Zack genera un'onda sismica. La magia causa danni non elementali a tutti i nemici situati nei dintorni del personaggio. Questa tecnica non può danneggiare nè i bersagli volanti, nè quelli che godono dello Status Levitazione.

MP • 58 --- POTENZA • 27

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Catastrofe

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA • 18.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-6-4 [. s] S.O.S. ?
Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte (x2)
Missione 2-2-6 [P.] Mondo di mostri
Missione 5-4-5 [P.] Esperimento n. 123

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Gran corno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
STOP

Status

-----+-----
"Permette di usare incantesimi che bloccano il nemico"

Zack genera un orologio azzurro sulla testa del bersaglio. La magia causa temporaneamente lo Status Stop, il quale paralizza il nemico per un lungo periodo di tempo.

MP • 8 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Virus

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord, scrigno di sud ovest
Missione 3-2-6 [. s] Nemici nella landa
Missione 8-4-3 [. s] Porta sospetta 3

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Zucca scherzosa
-----+-----

-----+-----
 "Permette di usare incantesimi offensivi di tuono"

Zack emette una potente scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

MP • 32 --- POTENZA • 22

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
 Livello 2 • Magia + 2
 Livello 3 • Magia + 2
 Livello 4 • Magia + 3
 L. Master • Magia + 4

GRUPPO FUSIONE • Tuono magico

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack può utilizzare questa Materia durante il Prologo
 Capitolo 09: Pianure di Nibel, facendosi sfuggire al massimo 10 bersagli
 Missione 1-3-3 [P.] Per eliminare le forze di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50,00% : Uccello di tuono

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : Bahamut Furia M8-5-6
 |r| 100,00% : Bahamut Furia M8-5-6 x2
 |r| 12,50% : Uccello di tuono
 |r| 6,25% : Colonnello Wutai

-----+-----
 "Permette di usare incantesimi offensivi di tuono"

Zack emette una discreta scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa moderati danni di Elemento Tuono.

MP • 14 --- POTENZA • 14

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
 Livello 2 • Magia + 1
 Livello 3 • Magia + 2
 Livello 4 • Magia + 2
 L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Tuono magico

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 04: Stanza di Bahamut Furia, sconfiggendo il boss
 Missione 3-2-3 [. s] Attacca il covo del nemico
 Missione 7-2-3 [. s] Operazione: reattore mako I

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : Bahamut Furia
 |r| 100,0% : Bahamut Furia
 |r| 12,5% : Colibrì

-----+-----
THUNDER

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di tuono"

Zack emette una piccola scarica elettrica in direzione del bersaglio. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono.

MP • 6 --- POTENZA • 9

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 1
Livello 4 • Magia + 1
L. Master • Magia + 2

GRUPPO FUSIONE • Tuono magico

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Reparto Indagini

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni. Controllare la capsula di rifornimento 06.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. La materia ha l'8% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 06.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Missione 3-1-6 [. s] Operazioni difensive a Midgar
Missione 4-1-4 [. s] Partigiani di Wutai nei bassifondi
Missione 4-3-3 [. s] Nemici nella base Wutai
Missione 8-1-2 [P.] Raijincho

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : Colibrì
|r| 50,0% : Raijincho

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Colibrì
{c} 12,5% : Uccello di tuono
|r| 12,5% : Maresciallo Wutai
|r| 12,5% : Raijincho

-----+-----
TRI-FIRE

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di fuoco"

Zack scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un'esplosione. In presenza di più bersagli vicini, ogni sfera si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dalle altre. La magia causa notevoli danni di Elemento Fuoco inoltre è possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente.

MP • 68 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

GRUPPO FUSIONE • Supremo

Livello 1 • MP + 20%	GRADO FUSIONE • 4
Livello 2 • MP + 40%	
Livello 3 • MP + 60%	
Livello 4 • MP + 80%	DOVE SI COMPRA
L. Master • MP + 100%	nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-4-3 [. s]	Copie rinforzate
Missione 6-4-3 [. s]	Nella struttura segreta
Missione 7-4-6 [. s]	Progresso
Missione 8-6-1 [P .]	Avviso
Missione 9-5-5 [P .]	Un viaggio solitario

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Triostella

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TRI-THUNDAGA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi di tuono"

Zack scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in direzione del nemico e lo colpiscono generando un bagliore. In presenza di più bersagli vicini, ogni fulmine si muoverà in direzione di un nemico e provocherà danni in maniera indipendente dagli altri. La magia causa notevoli danni di Elemento Fulmine inoltre è possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente.

MP • 64 --- POTENZA • 20

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 40%
Livello 3 • MP + 60%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Supremo

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-6 [. s]	Operazione: isola desertica
Missione 4-4-4 [. s]	Wutai nei bassifondi
Missione 9-5-3 [. s]	Mostri insolitamente forti
Missione 4-5-1 [P .]	Neutralizza il comandante

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Triostella

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ULTIMA

Attacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi speciali"

Zack emette una luce abbagliante per qualche istante. La magia causa danni non elementali a tutti i nemici presenti. Il tempo di caricamento di questa tecnica è piuttosto elevato inoltre non è possibile abbinare questa magia alla materia

indipendente Bimagia.

MP • 99 --- POTENZA • 48

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 50%
Livello 3 • MP + 70%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 90%

GRUPPO FUSIONE • Supremo

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-2 [. s] Nuove specie
Missione 6-6-3 [. s] Segreto nelle caverne
Missione 6-6-5 [. s] Il Don malinconico
Missione 9-6-2 [. s] Il livello più basso
Missione 9-6-5 [. s] Forme di vita di energia
Missione 3-5-4 [P.] Inseguì le copie

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Tycoon

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
VELENO

Status
-----+-----

"Permette di usare incantesimi che avvelenano il nemico"

Zack emette una nube verde attorno al bersaglio. La magia provoca lo Status Veleno, il quale sottrae al nemico 1/16 dei suoi HP massimi ogni quattro secondi.

MP • 2 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Virus

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 5 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

completare la Missione 8-2-2, recarsi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlare con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, per ricevere questa materia in cambio della Pietra mako DIF, ricevuta al termine dell'incarico. Per poterlo fare, bisogna completare la Missione prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura.

Missione 2-1-1 [P.] Origini

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : Esperimento n. 097

{c} 50% : Zucca

|r| 50% : Esperimento n. 097

-----+-----
VIGOREAttacco
-----+-----

"Permette di usare incantesimi offensivi speciali"

Zack scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del nemico. La magia causa danni non elementali inoltre è possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi si trovano sulla traiettoria della sfera. Se il nemico è di grandi dimensioni, può capitare che la magia lo colpisca più volte.

MP • 33 --- POTENZA • 19

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 10%
 Livello 2 • MP + 30%
 Livello 3 • MP + 30%
 Livello 4 • MP + 40%
 L. Master • MP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Supremo

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-5-1 [. s] Reparto Urbanistica
 Missione 7-6-2 [. s] Il rischio di un reclutatore
 Missione 9-3-3 [. s] La nuova arma di Genesis
 Missione 9-6-2 [. s] Il livello più basso
 Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
 Missione 1-5-3 [P .] Test della tarantola
 Missione 2-4-4 [P .] Ispezione dell'area di scavi
 Missione 2-4-6 [P .] Ostacoli
 Missione 9-2-4 [P .] Un nuovo passaggio

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Esplosivo

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

=====

[@06CM]
=====

Le Materie di Comando, di colore giallo, consentono a Zack di eseguire diversi attacchi fisici e, a seconda dei casi, possono consumare AP oppure MP.

Le tecniche che non hanno bisogno di AP per poter essere usate, ad esempio Elemosina, potranno essere eseguite anche possedendo 0 AP.

- Aspir potente	- Lama Thundaga
- Atroh	- Lama Thundara
- Attacco potente	- Lama Thunder
- Colpo vitale	- Lama Veleno
- Drain aereo	- Mutismo volante
- Drain potente	- Pugno costoso
- Elemosina	- Pugno di ferro
- Gransalto	- Pugno goblin
- Lama Ade	- Pugno magico
- Lama Aspir	- Pugno martello

- Lama Blizzaga - Ruba
- Lama Blizzara - Salto
- Lama Blizzard - Salto mortale
- Lama Dispel - Scippo
- Lama Drain - Spazzata
- Lama esplosiva - Tornado Ade
- Lama Fira - Tornado d'assalto
- Lama Firaga - Tornado d'assalto +
- Lama Fire - Tornado Stop
- Lama Novox - Tornado Veleno
- Lama Stop - Veleno volante

Le Materie di Comando possono essere:

- .tecniche di combattimento (giallo scuro)
- .abilità riguardanti gli oggetti (giallo chiaro)

-----+-----
ASPIR POTENTE

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi che assorbono MP dal nemico e lo stordiscono"

Zack appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale. La tecnica sottrae una notevole quantità di MP al nemico e la dona a Zack inoltre può infliggere lo Status Shock, il quale paralizza il mostro per un breve periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 6 --- POTENZA • 6

BONUS PARAMETRO

- Livello 1 • MP + 20%
- Livello 2 • MP + 40%
- Livello 3 • MP + 60%
- Livello 4 • MP + 80%
- L. Master • MP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Spada assorbente

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Materia si può ricevere soltanto tramite le Fusioni di Materie, ad esempio Drain potente + Esna, nessuna delle due di Livello Master.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ATROH

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi speciali che consumano HP"

Zack diffonde un'onda nera nell'area circostante. La tecnica causa danni non elementali a tutti i nemici nelle vicinanze, compresi quelli volanti. L'Atroh è un attacco speciale, nè fisico, nè magico, e colpisce ignorando il parametro Difesa dei bersagli. L'uso dell'Atroh consuma 1/8 degli HP massimi di Zack: se il personaggio possiede una quantità di HP inferiore a 1/8 del suo valore massimo, non sarà possibile eseguire questa tecnica.

AP • 0 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 20%
Livello 2 • HP + 30%
Livello 3 • HP + 40%
Livello 4 • HP + 50%
L. Master • HP + 70%

GRUPPO FUSIONE • Catastrofe

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-4-2 [P.] Obiettivo: Zack
Missione 8-4-6 [P.] Porta sospetta 6

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Molboro di terra
|r| 100% : Molboro di terra

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Demone
|r| 25% : Demone cornuto

-----+-----
ATTACCO POTENTE

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che stordiscono il nemico"

Zack appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale. La tecnica causa danni fisici e può infliggere lo Status Shock, il quale paralizza il nemico per un breve periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 4 --- POTENZA • 14

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 1
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Scherma Soldier

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Banora - Frutteto, sconfiggendo il Ragno guardiano
Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord, scrigno di sud ovest
Missione 6-4-3 [. s] Nella struttura segreta
Missione 8-6-1 [. s] Avviso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Carro armato decorato
|r| 100% : C.armato decorato M3-2-3
|r| 50% : Vajradhara Indra

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Ragno guardiano
|r| 100% : Ragno guardiano

-----+-----
COLPO VITALE

Tecnica
-----+-----

"Tutti i tuoi attacchi causano danni critici"

Zack appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale. La tecnica causa sempre danni critici al nemico. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 6 --- POTENZA • 24

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 1
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Scherma Soldier

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 06: Junon - Aeroporto, sconfiggendo lo Scorpione guardiano

Capitolo 08: Residenza Shinra - 1° Piano. Aprire la cassaforte durante la ricerca della 4° Meraviglia di Nibelheim.

Missione 3-4-4 [. s] Ritorno a Midgar

Missione 6-6-1 [. s] Il segreto di Don

Missione 7-4-5 [. s] Segni di crescita

Missione 8-4-4 [P.] Porta sospetta 4

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Grosscottero
|r| 50% : Vajradhara Karura

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Scorpione guardiano
|r| 100% : Scorpione guardiano

-----+-----
DRAIN AEREO

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi aerei che assorbono HP dal nemico"

Zack compie un salto sul posto, per poi colpire violentemente il suolo con la spada, generando un'onda d'urto. La tecnica sottrae una notevole quantità di HP al nemico e la dona a Zack. Mentre è in aria, il personaggio non può essere colpito dagli attacchi dei mostri. È possibile danneggiare più bersagli assieme se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto.

AP • 64 --- POTENZA • 6

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 20%
Livello 2 • HP + 40%
Livello 3 • HP + 60%
Livello 4 • HP + 80%
L. Master • HP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Spada assorbente

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 18.000 Guil

Negozio segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
DRAIN POTENTE

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che assorbono HP dal nemico e lo stordiscono"

Zack appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale. La tecnica sottrae una notevole quantità di HP al nemico e la dona a Zack inoltre può infliggere lo Status Shock, il quale paralizza il mostro per un breve periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 16 --- POTENZA • 6

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%

Livello 2 • HP + 20%

Livello 3 • HP + 30%

Livello 4 • HP + 40%

L. Master • HP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Spada assorbente

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 14.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ELEMOSINA

Oggetti
-----+-----

"Permette di usare i guil per attaccare"

Zack scaglia contro il bersaglio cinque gruppi di monete. Ognuno di essi provoca danni in maniera indipendente dagli altri. La tecnica causa danni fisici, sacrificando l'1% dei Guil posseduti dal personaggio. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro. Il danno inflitto aumenta al crescere del Livello di questa Materia, del Livello di Zack e della quantità di Guil posseduta.

AP • 0 --- POTENZA • variabile

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

Livello 2 • Attacco + 2

Livello 3 • Attacco + 3

Livello 4 • Attacco + 4

L. Master • Attacco + 6

GRUPPO FUSIONE • Inventario

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-4-6 [. s] Progresso

Missione 8-6-3 [. s] Ultimo avviso

Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite

Missione 4-4-4 [P.] Wutai nei bassifondi

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Forbice maligna

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
GRANSALTO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi aerei"

Zack compie un salto sul posto, per poi colpire violentemente il suolo con la spada, generando un'ondata d'urto. La tecnica causa danni fisici ad un nemico. Mentre è in aria, il personaggio non può essere colpito dagli attacchi dei mostri. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'ondata d'urto.

AP • 38 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

Livello 2 • Attacco + 2

Livello 3 • Attacco + 3

Livello 4 • Attacco + 4

L. Master • Attacco + 5

GRUPPO FUSIONE • Spada agile

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-5 [. s] Un'altra caverna

Missione 6-6-5 [. s] Il Don malinconico

Missione 9-4-1 [. s] L'ambizione di Genesis

Missione 1-4-4 [P.] Distruggi l'artiglieria mobile

Missione 6-5-6 [P.] Reparto Sviluppo scientifico

Missione 9-1-4 [P.] L'intercettazione di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Principe sahagin

-----+-----
LAMA ADE

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi aerei che possono uccidere il nemico istantaneamente"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Ade, il quale elimina istantaneamente un nemico. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 8 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

Livello 2 • Attacco + 2

Livello 3 • Attacco + 3

Livello 4 • Attacco + 4

GRUPPO FUSIONE • Scherma status

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

L. Master • Attacco + 5

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-4-5 [. s] Base anti-Shinra

Missione 8-5-2 [. s] Caccia al tesoro 2

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Forbice maligna

-----+-----
LAMA ASPIR

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi aerei che assorbono MP dal nemico"

Zack attacca un bersaglio con un rapido fendente verticale. La tecnica sottrae una discreta quantità di MP dal nemico e la dona a Zack. È possibile colpire più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 2 --- POTENZA • 4

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 10%

Livello 2 • MP + 20%

Livello 3 • MP + 30%

Livello 4 • MP + 40%

L. Master • MP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Spada assorbente

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 5-2-6 [P.] Esperimento n. 112

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA BLIZZAGA

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi di gelo"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto bianca. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Gelo al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 32 --- POTENZA • 32

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 2

Livello 2 • Magia + 4

Livello 3 • Magia + 6

Livello 4 • Magia + 8

L. Master • Magia + 10

GRUPPO FUSIONE • Spada congelante

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negoziato segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-6 [. s] La Grande bestia
Missione 4-4-2 [. s] Obiettivo: Zack
Missione 6-3-4 [. s] Oggetto nelle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Unità Crescente Circulus
|r| 50% : Unità Crescente Aurum

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA BLIZZARA

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi di gelo"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto bianca. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Gelo al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 16 --- POTENZA • 24

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Spada congelante
GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Autumnus
|r| 50% : Unità Crescente Tertius

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA BLIZZARD

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi di gelo"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto bianca. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Gelo al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 8 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2

GRUPPO FUSIONE • Spada congelante
GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

L. Master • Magia + 3

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Plenum

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA DISPEL

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che annullano la magia del nemico"

Zack attacca un bersaglio con un rapido fendente verticale. La tecnica causa danni fisici e può rimuovere da un nemico:

- lo Status Barriera
- lo Status Barriera Magica
- lo Status Critico
- lo Status Fisico = 0
- lo Status Magico = 0
- lo Status Resistenza
- lo Status Rigene

È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 8 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 3

Livello 2 • Magia + 6

Livello 3 • Magia + 9

Livello 4 • Magia + 12

L. Master • Magia + 15

GRUPPO FUSIONE • Scherma status

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

Missione 6-5-4 [. s] Dipartimento Sicurezza

Missione 8-6-6 [. s] S.O.S....?

Missione 4-5-3 [P.] Schiaccia l'unità Crescente

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Nomen

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA DRAIN

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che assorbono HP dal nemico"

Zack attacca un bersaglio con un rapido fendente verticale. La tecnica sottrae una notevole quantità di HP al nemico e la dona a Zack. È possibile colpire più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 8 --- POTENZA • 4

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%
Livello 2 • HP + 10%
Livello 3 • HP + 20%
Livello 4 • HP + 20%
L. Master • HP + 30%

GRUPPO FUSIONE • Spada assorbente

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-2-6 [. s] I Cinque santi di Wutai

Missione 3-3-4 [P.] Una base alla volta

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA ESPLOSIVA

Tecnica

-----+-----
"I tuoi attacchi causano delle esplosioni"

Zack appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale che genera un'onda d'urto. La tecnica causa danni fisici al nemico. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto.

AP • 12 --- POTENZA • 28

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 2
Livello 4 • Attacco + 3
L. Master • Attacco + 4

GRUPPO FUSIONE • Scherma Soldier

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-4-3 [. s] Un'isola sconosciuta

Missione 3-5-4 [. s] Inseguì le copie

Missione 2-3-4 [P.] Sottospecie

Missione 8-5-4 [P.] Caccia al tesoro 4

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Ippogrifo

|r| 50% : Carro armato marziale

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA FIRA

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi di fuoco"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto rossa. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Fuoco al

nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 16 --- POTENZA • 24

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Spada infuocata

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Primus
|r| 50% : Unità Crescente Secundus

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA FIRAGA

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi di fuoco"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto rossa. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Fuoco al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 32 --- POTENZA • 32

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 2
Livello 2 • Magia + 4
Livello 3 • Magia + 6
Livello 4 • Magia + 8
L. Master • Magia + 10

GRUPPO FUSIONE • Spada infuocata

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-6-5 [. s] Il Don malinconico
Missione 8-5-6 [. s] Caccia al tesoro 6
Missione 3-3-2 [P.] Base nelle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Argentum
|r| 50% : Unità Crescente Phantasma

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA FIRE

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi di fuoco"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto rossa. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Fuoco al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 8 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Spada infuocata
GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-2-3 [P.] Attacca il covo del nemico

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Novus

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA NOVOX

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi che ammutoliscono il nemico"

Zack attacca un bersaglio con un rapido fendente verticale. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Mutismo, il quale impedisce al nemico di usare gli attacchi magici. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 6 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 1
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Scherma status
GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

completare la Missione 8-2-4, recarsi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlare con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, per ricevere questa materia in cambio della Pietra mako HP, ricevuta al termine dell'incarico. Per poterlo fare, bisogna completare la Missione prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura.

Missione 1-5-2 [. s] Ancora armi delle truppe speciali

Missione 8-6-2 [. s] Un altro avviso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Artiglio di ferro
|r| 50% : Forbice artiglio

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Artiglio di ferro

-----+-----
LAMA STOP

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi aerei che bloccano il nemico"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un orologio azzurro sulla testa del bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Stop, il quale paralizza il nemico per un lungo periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 8 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno

Livello 2 • Attacco + 1

Livello 3 • Attacco + 2

Livello 4 • Attacco + 3

L. Master • Attacco + 4

GRUPPO FUSIONE • Scherma status

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-4-3 [. s] Infiltrazione

Missione 9-1-6 [. s] La minaccia di Genesis

Missione 8-3-1 [P.] Inferno elettromagnetico nel palazzo

Missione 8-6-6 [P.] S.O.S....?

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Forbice maligna

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Forbice maligna

-----+-----
LAMA THUNDAGA

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi di tuono"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto celeste. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Tuono al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 32 --- POTENZA • 32

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 2

Livello 2 • Magia + 4

Livello 3 • Magia + 6

Livello 4 • Magia + 8

L. Master • Magia + 10

GRUPPO FUSIONE • Spada tonante

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negoziato segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-3 [. s] Mostri volanti

Missione 2-5-5 [. s] Un'altra caverna

Missione 9-1-2 [P.] Nel più profondo delle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Celsus
|r| 50% : Unità Crescente Ventus

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA THUNDARA

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi di tuono"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto celeste. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Tuono al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 16 --- POTENZA • 24

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Spada tonante

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-2-4 [P.] Prevenzione attacco nemico

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Quartus
|r| 50% : Unità Crescente Quintus

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA THUNDER

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi di tuono"

Zack esegue un potente fendente orizzontale con la sua spada, generando un'onda d'urto celeste. La tecnica causa lieve danni fisici di Elemento Tuono al nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 8 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 1
Livello 3 • Magia + 2
Livello 4 • Magia + 2
L. Master • Magia + 3

GRUPPO FUSIONE • Spada tonante

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Unità Crescente Aqua

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
LAMA VELENO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che avvelenano il nemico"

Zack attacca un bersaglio con un rapido fendente verticale. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Veleno, il quale sottrae periodicamente 1/16 degli HP massimi del nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 6 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 1
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Scherma status

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-4-5 [. s] Segni di crescita
Missione 8-6-6 [. s] S.O.S....?
Missione 9-3-2 [. s] La sfida di Genesis
Missione 4-1-6 [P.] Cerca i partigiani di Wutai

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Forbice artiglio

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Forbice artiglio

-----+-----
MUTISMO VOLANTE

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi aerei che causano stati alterati"

Zack compie un salto sul posto, per poi colpire violentemente il suolo con la spada, generando un'onda d'urto. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Mutismo, il quale impedisce al nemico di usare gli attacchi magici. Mentre è in aria, il personaggio non può essere colpito dagli attacchi dei mostri. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto.

AP • 32 --- POTENZA • 13

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 2
Livello 4 • Attacco + 3
L. Master • Attacco + 4

GRUPPO FUSIONE • Spada status

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-3 [P.] Mostri volanti

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
PUGNO COSTOSO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi speciali"

Zack colpisce con un pugno il bersaglio. La tecnica causa danni non elementali ad un nemico. Il Pugno costoso è un attacco speciale, nè fisico, nè magico, e colpisce ignorando il parametro Difesa del bersaglio. La tecnica è molto potente ed infligge danni maggiori man mano che diminuiscono gli HP attuali di Zack.

L'uso del Pugno costoso consuma 1/128 degli HP massimi del personaggio: se Zack possiede una quantità di HP inferiore a 1/128 del suo valore massimo, non sarà possibile eseguire questa tecnica. Se, a causa delle Ondate di energia dell'OMD, la quantità attuale degli HP di Zack è 1,11 volte superiore al normale valore massimo, questa tecnica non causerà danni al nemico. È possibile colpire più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 0 --- POTENZA • 32

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 5

Livello 2 • Attacco + 6

Livello 3 • Attacco + 7

Livello 4 • Attacco + 8

L. Master • Attacco + 9

GRUPPO FUSIONE • Pugilato

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-4 [. s] Potere anormale

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Mako Ifrit

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
PUGNO DI FERRO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi speciali"

Zack colpisce con un pugno il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ad un nemico e colpisce ignorando il parametro Difesa del mostro. È possibile colpire più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 10 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

GRUPPO FUSIONE • Pugilato

GRADO FUSIONE • 2

Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 3
Livello 4 • Attacco + 4 DOVE SI COMPRA
L. Master • Attacco + 5 nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-5-2 [. s] Attacca la base delle copie
Missione 7-5-1 [. s] Ragazzo nelle caverne
Missione 5-3-3 [P .] Esperimento n. 115
Missione 9-2-5 [P .] Verso i livelli inferiori

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : G Generale

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
PUGNO GOBLIN

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi speciali"

Zack colpisce con un pugno il bersaglio. La tecnica causa danni non elementali ad un nemico. Il Pugno goblin è un attacco speciale, nè fisico, nè magico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 10 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 3
Livello 3 • Attacco + 6
Livello 4 • Attacco + 10
L. Master • Attacco + 15

GRUPPO FUSIONE • Pugilato

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Gongaga - Colline. Bisogna recuperare almeno 10 scrigni durante il minigioco 'Raccolta forzieri'.
Missione 4-5-4 [P .] Eliminazione dell'unità Crescente

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Vajradhara Kumbhira
{r} 50% : Vajradhara Kumbhira

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
PUGNO MAGICO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che consumano MP"

Zack colpisce con un pugno il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ad un nemico e colpisce ignorando il parametro Difesa del mostro. Più la quantità attuale di MP sarà vicina al valore massimo, maggiore sarà il danno inflitto con il Pugno magico. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

MP • 99 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 50%
Livello 2 • MP + 60%
Livello 3 • MP + 70%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 90%

GRUPPO FUSIONE • Pugilato

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-5-4 [. s] Unità meccanica Shinra
Missione 6-5-5 [. s] Reparto Sviluppo bellico
Missione 7-5-5 [. s] Gemelli nelle caverne
Missione 4-5-6 [P.] Soppressione di Wutai
Missione 5-4-2 [P.] Esperimento n. 120
Missione 9-3-4 [P.] La super arma di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : G Generale

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
PUGNO MARTELLO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi che consumano AP"

Zack colpisce con un pugno il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ad un nemico e colpisce ignorando il parametro Difesa del mostro. Più la quantità attuale di AP sarà vicina al valore massimo, maggiore sarà il danno inflitto con il Pugno martello. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi sono abbastanza vicini tra di loro.

AP • 99 --- POTENZA • 18

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 50%
Livello 2 • AP + 60%
Livello 3 • AP + 70%
Livello 4 • AP + 80%
L. Master • AP + 90%

GRUPPO FUSIONE • Pugilato

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-5-1 [. s] Intercetta le copie
Missione 9-3-1 [P.] Alla fine

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Vajradhara Kinnara
|r| 50% : Vajradhara Kinnara

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
RUBA

Oggetti
-----+-----

"Permette di rubare oggetti dal nemico"

Zack prova ad afferrare un bersaglio. La tecnica permette di rubare uno degli oggetti posseduti dal nemico. Equipaggiando gli accessori Guanti del ladro o Anima di Heike, il furto andrà sempre a buon fine. Indossando l'accessorio Amuleto moguri aumenteranno invece le probabilità di rubare un oggetto raro dal nemico.

AP • 0 --- POTENZA • 0

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 10%

Livello 2 • AP + 20%

Livello 3 • AP + 30%

Livello 4 • AP + 40%

L. Master • AP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Inventario

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato, regalata dal ladruncolo uscendo dall'apertura a sud.

Missione 7-4-1 [. s] Primo contatto

Missione 8-3-6 [. s] Inferno elettromagnetico nelle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Folletto (x2)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
SALTO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi aerei"

Zack compie un salto sul posto, per poi colpire violentemente il suolo con la spada, generando un'onda d'urto. La tecnica causa danni fisici ad un nemico. Mentre è in aria, il personaggio non può essere colpito dagli attacchi dei mostri. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto.

AP • 24 --- POTENZA • 12

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno

Livello 2 • Attacco + 1

Livello 3 • Attacco + 1

Livello 4 • Attacco + 2

L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Spada agile

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-2-2 [. s] Recupera il trasporto

Missione 8-4-2 [. s] Porta sospetta 2

Missione 6-1-3 [P.] Ricerca tra i rifiuti

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Capo sahin

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
SALTO MORTALETecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi aerei che causano stati alterati"

Zack compie un salto sul posto, per poi colpire violentemente il suolo con la spada, generando un'onda d'urto. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Ade, il quale elimina istantaneamente un nemico. Mentre è in aria, il personaggio non può essere colpito dagli attacchi dei mostri. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto.

AP • 48 --- POTENZA • 14

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 2
Livello 4 • Attacco + 3
L. Master • Attacco + 4

GRUPPO FUSIONE • Spada status

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-2-5 [. s] Verso i livelli inferiori
Missione 3-4-2 [P .] Copie potenziata
Missione 8-6-2 [P .] Un altro avviso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
SCIPPOOggetti
-----+-----

"Permette di rubare oggetti e attaccare contemporaneamente"

Zack colpisce con un pugno il bersaglio. La tecnica causa danni fisici e permette di rubare uno degli oggetti posseduti dal nemico. Equipaggiando gli accessori Guanti del ladro o Anima di Heike, il furto andrà sempre a buon fine. Indossando l'accessorio Amuleto moguri aumenteranno invece le probabilità di rubare un oggetto raro dal nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme se essi sono abbastanza vicini tra di loro, ma si può rubare solo ad uno di essi.

AP • 0 --- POTENZA • 24

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 20%
Livello 2 • AP + 40%
Livello 3 • AP + 60%
Livello 4 • AP + 80%
L. Master • AP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Inventario

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Zanna ululante

Missione 1-1-6 [P.] 1000 uomini della Shinra

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Demone minore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
SPAZZATA

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi aerei che spazzano via il nemico"

Zack appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale. La tecnica causa danni fisici e può allontanare definitivamente un nemico dal campo di battaglia. Il mostro così espulso verrà considerato eliminato e da lui si riceveranno ugualmente punti esperienza, Guil, SP ed eventuali oggetti. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto. Alcuni nemici sono immuni a questa tecnica.

AP • 12 --- POTENZA • 16

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

Livello 2 • Attacco + 2

Livello 3 • Attacco + 3

Livello 4 • Attacco + 4

L. Master • Attacco + 5

GRUPPO FUSIONE • Scherma Soldier

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Fuga in sidecar, sconfiggendo il G Spietato

Missione 7-5-5 [. s] Gemelli nelle caverne

Missione 7-6-4 [. s] Il reclutatore irritato

Missione 3-3-6 [P.] Libera la struttura mako

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Carro armato marziale

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : G Spietato

|r| 100% : G Spietato

-----+-----
TORNADO ADE

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi fisici rotanti che causano stati alterati"

Zack ruota su sé stesso, colpendo due volte il bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Ade, il quale elimina istantaneamente un nemico. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione della rotazione.

AP • 20 --- POTENZA • 12

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

Livello 2 • Attacco + 2

Livello 3 • Attacco + 2

GRUPPO FUSIONE • Spada status

GRADO FUSIONE • 7

Livello 4 • Attacco + 3
L. Master • Attacco + 4

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-6-1 [. s] La partenza di un reclutatore
Missione 9-2-5 [. s] Verso i livelli inferiori
Missione 5-3-2 [P .] Esperimento n. 114

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TORNADO D'ASSALTO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi fisici rotanti"

Zack ruota su sè stesso, colpendo due volte il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ad un nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi rientrano nel raggio d'azione della rotazione.

AP • 8 --- POTENZA • 8

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • nessuno
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 1
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Spada agile
GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack può utilizzare questa Materia durante il Prologo
Capitolo 01: Stanza di Ifrit, sconfiggendo il boss
Missione 3-2-2 [. s] Base nelle caverne
Missione 9-1-3 [. s] I segni di un intruso
Missione 1-3-1 [P .] Armi della prossima generazione
Missione 2-2-1 [P .] Bassifondi di Midgar
Missione 2-5-1 [P .] Indagini nelle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Ifrit
|r| 100% : Ifrit
|r| 100% : G Baldor

-----+-----
TORNADO D'ASSALTO +

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi fisici rotanti"

Zack ruota su sè stesso, colpendo due volte il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ad un nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi rientrano nel raggio d'azione della rotazione.

AP • 16 --- POTENZA • 12

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 3
Livello 4 • Attacco + 4
L. Master • Attacco + 5

GRUPPO FUSIONE • Spada agile

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-6-6 [. s] Il reclutatore determinato
Missione 9-4-1 [. s] L'ambizione di Genesis
Missione 9-4-3 [. s] Un nuovo inizio
Missione 3-3-5 [P .] Midgar in pericolo
Missione 8-5-1 [P .] Caccia al tesoro 1

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : G Dominatore

-----+-----
TORNADO STOP

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi fisici rotanti che causano stati alterati"

Zack ruota su sè stesso, colpendo due volte il bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Stop, il quale paralizza il nemico per un lungo periodo di tempo. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi rientrano nel raggio d'azione della rotazione.

AP • 16 --- POTENZA • 10

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 2
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Spada status

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-5-4 [. s] Eliminazione dell'unità Crescente
Missione 4-5-6 [. s] Soppressione di Wutai
Missione 1-4-5 [P .] Test nuove armi

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TORNADO VELENO

Tecnica
-----+-----

"Permette di usare attacchi fisici rotanti che causano stati alterati"

Zack ruota su sè stesso, colpendo due volte il bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Veleno, il quale sottrae periodicamente

1/16 degli HP massimi del nemico. È possibile danneggiare più bersagli assieme, se essi rientrano nel raggio d'azione della rotazione.

AP • 16 --- POTENZA • 10

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 1
Livello 3 • Attacco + 2
Livello 4 • Attacco + 2
L. Master • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Spada status

GRADO FUSIONE • 2

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-3-1 [P.] Sconfiggi i ricognitori
Missione 9-2-1 [P.] Un terzo potere

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
VELENO VOLANTE

Tecnica

-----+-----
"Permette di usare attacchi aerei che causano stati alterati"

Zack compie un salto sul posto, per poi colpire violentemente il suolo con la spada, generando un'onda d'urto. La tecnica causa danni fisici e può provocare lo Status Veleno, il quale sottrae periodicamente 1/16 degli HP massimi del nemico. Mentre è in aria, il personaggio non può essere colpito dagli attacchi dei mostri. È possibile danneggiare più bersagli contemporaneamente, se essi rientrano nel raggio d'azione dell'onda d'urto.

AP • 32 --- POTENZA • 13

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 2
Livello 4 • Attacco + 3
L. Master • Attacco + 4

GRUPPO FUSIONE • Spada status

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 5-3-1 [P.] Esperimento n. 113

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

=====
MATERIE DI SUPPORTO

[@06SP]
=====

Le Materie di Supporto, di colore azzurro, non consumano MP ed il loro effetto si attiva solo quando vengono equipaggiate assieme ad una o più Materie Magiche

o di Comando. È sufficiente indossare un solo esemplare di Materia di Supporto per estendere il suo potere a tutte le altre Materie attualmente equipaggiate.

- Attacco alterato
- Attacco elementale
- Barriera SP
- Difesa alterata
- Difesa elementale
- Master SP
- Scan
- Turbo SP
- Turbo-attacco SP
- Turbo-magia SP

Le Materie di Supporto possono sfruttare:

- .elementi o status (celeste)
- .gli SP (blu)

-----+-----
ATTACCO ALTERATO

Ele / Sta
-----+-----

"Aggiunge agli attacchi lo stato alterato delle materie indossate"

Questa Materia aggiunge a qualunque attacco fisico di Zack la possibilità di provocare ai nemici anche gli status negativi causati dalle altre Materie attualmente equipaggiate. Essi possono provenire sia dalle Materie Magiche che dalle Materie di Comando. Esempi:

Attacco alterato + Novox

.gli attacchi fisici possono provocare lo Status Mutismo

Attacco alterato + Tornado Stop

.gli attacchi fisici possono provocare lo Status Stop

Attacco alterato + Novox + Tornado Stop

.gli attacchi fisici possono provocare lo Status Mutismo e lo Status Stop

.il Tornado Stop può provocare anche lo Status Mutismo

La distribuzione dei diversi status negativi all'interno delle varie Materie Magiche (M) e di Comando (C) è la seguente:

ADE	SHOCK	VELENO
.M Ade	.M Blizzaga	.M Dark Blizzaga
.M Hell Blizzaga	.M Blizzara	.M Dark Blizzara
.M Hell Firaga	.M Blizzard	.M Dark Blizzard
.M Hell Thundaga	.M Dark Blizzaga	.M Dark Fira
.C Lama Ade	.M Dark Blizzara	.M Dark Firaga
.C Salto mortale	.M Dark Blizzard	.M Dark Fire
.C Tornado Ade	.M Hell Blizzaga	.M Dark Thundaga
	.C Aspir potente	.M Dark Thundara
MUTISMO	.C Attacco potente	.M Dark Thunder
.M Dark Blizzaga	.C Drain potente	.M Hell Blizzaga
.M Dark Blizzara		.M Hell Firaga
.M Dark Blizzard	STOP	.M Hell Thundaga
.M Dark Fira	.M Hell Blizzaga	.M Veleno
.M Dark Firaga	.M Hell Firaga	.C Lama Veleno
.M Dark Fire	.M Hell Thundaga	.C Tornado Veleno
.M Dark Thundaga	.M Stop	.C Veleno volante
.M Dark Thundara	.C Lama Stop	

.M Dark Thunder .C Tornado Stop
.M Hell Blizzaga
.M Hell Firaga
.M Hell Thundaga
.M Novox
.C Lama Novox
.C Mutismo volante

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Spada status
Livello 1 • Magia + 5	GRADO FUSIONE • 8
Livello 2 • Magia + 10	
Livello 3 • Magia + 15	
Livello 4 • Magia + 20	DOVE SI COMPRA • 40.000 Guil
L. Master • Magia + 25	Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-6-1 [. s] Avviso
Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti
Missione 8-3-5 [P.] Inferno elettromagnetico nella pianura

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ATTACCO ELEMENTALE

Ele / Sta
-----+-----

"Aggiunge l'elemento delle materie indossate agli attacchi"

Questa Materia aggiunge a qualunque attacco fisico di Zack la possibilità di provocare ai nemici anche danni elementali causati dalle altre Materie attualmente equipaggiate. Essi possono provenire sia dalle Materie Magiche che dalle Materie di Comando. Esempi:

Attacco elementale + Fire

.gli attacchi fisici causano danni di Elemento Fuoco

Attacco elementale + Lama Blizzara

.gli attacchi fisici causano danni di Elemento Gelo

Attacco elementale + Fire + Lama Blizzara

.gli attacchi fisici causano danni di Elemento Fuoco e di Elemento Gelo

.la Lama Blizzara causa danni anche di Elemento Fuoco

La distribuzione degli elementi all'interno delle varie Materie Magiche (M) e di Comando (C) è la seguente:

FUOCO

.M Dark Fira
.M Dark Firaga
.M Dark Fire
.M Fira
.M Firaga
.M Fire
.M Hell Firaga
.M Tri-Fire
.C Lama Fira

GELO

.M Dark Blizzaga
.M Dark Blizzara
.M Dark Blizzard
.M Blizzaga
.M Blizzara
.M Blizzard
.M Hell Blizzaga
.C Lama Blizzaga
.C Lama Blizzara

TUONO

.M Dark Thundaga
.M Dark Thundara
.M Dark Thunder
.M Hell Thundaga
.M Thundaga
.M Thundara
.M Thunder
.M Tri-Fire
.C Lama Thundaga

.C Lama Firaga
.C Lama Fire

.C Lama Blizzard

.C Lama Thundara
.C Lama Thunder

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 5
Livello 2 • Magia + 10
Livello 3 • Magia + 15
Livello 4 • Magia + 20
L. Master • Magia + 25

GRUPPO FUSIONE • Scherma Soldier

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA • 40.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-4-3 [. s] Copie rinforzate
Missione 9-5-3 [. s] Mostri insolitamente forti
Missione 8-3-3 [P.] Inferno elettromagnetico nella landa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BARRIERA SP

SP
-----+-----

"Diminuisce i danni subiti utilizzando SP"

Questa Materia riduce i danni subiti sia dagli attacchi fisici che da quelli magici usando gli SP posseduti da Zack. Il Livello della Materia determina la riduzione del danno:

Livello 1 --> Zack subisce il 20% dei danni in meno
Livello 2 --> Zack subisce il 40% dei danni in meno
Livello 3 --> Zack subisce il 60% dei danni in meno
Livello 4 --> Zack subisce l' 80% dei danni in meno
L. Master --> Zack non subisce alcun danno

Gli SP spesi sono pari a "Danno effettivamente subito x 10". L'efficacia della Barriera SP aumenta equipaggiando più esemplari di questa stessa Materia oppure indossando anche la materia di supporto Master SP.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Difesa + 1
Livello 2 • Difesa + 2
Livello 3 • Difesa + 3
Livello 4 • Difesa + 4
L. Master • Difesa + 5

GRUPPO FUSIONE • Tecnica SP

GRADO FUSIONE • 7

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-3 [. s] Un nuovo inizio
Missione 9-5-2 [P.] Ancora più in basso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Coda scarlatta (x2)
|r| 50% : Vedova nera

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----

-----+-----
 "Protegge dagli effetti delle materie indossate"

Questa Materia rende Zack immune agli status negativi causati dalle altre Materie attualmente equipaggiate. Essi possono provenire sia dalle Materie Magiche che dalle Materie di Comando. Esempi:

Attacco alterato + Novox

.Zack diventa immune allo Status Mutismo

Attacco alterato + Tornado Stop

.Zack diventa immune allo Status Stop

Attacco alterato + Novox + Tornado Stop

.Zack diventa immune allo Status Mutismo ed allo Status Stop

La distribuzione dei diversi status negativi all'interno delle varie Materie Magiche (M) e di Comando (C) è la seguente:

ADE	SHOCK	VELENO
.M Ade	.M Blizzaga	.M Dark Blizzaga
.M Hell Blizzaga	.M Blizzara	.M Dark Blizzara
.M Hell Firaga	.M Blizzard	.M Dark Blizzard
.M Hell Thundaga	.M Dark Blizzaga	.M Dark Fira
.C Lama Ade	.M Dark Blizzara	.M Dark Firaga
.C Salto mortale	.M Dark Blizzard	.M Dark Fire
.C Tornado Ade	.M Hell Blizzaga	.M Dark Thundaga
	.C Aspir potente	.M Dark Thundara
	.C Attacco potente	.M Dark Thunder
MUTISMO	.C Drain potente	.M Hell Blizzaga
.M Dark Blizzaga		.M Hell Firaga
.M Dark Blizzara		.M Hell Thundaga
.M Dark Blizzard	STOP	.M Veleno
.M Dark Fira	.M Hell Blizzaga	.C Lama Veleno
.M Dark Firaga	.M Hell Firaga	.C Tornado Veleno
.M Dark Fire	.M Hell Thundaga	.C Veleno volante
.M Dark Thundaga	.M Stop	
.M Dark Thundara	.C Lama Stop	
.M Dark Thunder	.C Tornado Stop	
.M Hell Blizzaga		
.M Hell Firaga		
.M Hell Thundaga		
.M Novox		
.C Lama Novox		
.C Mutismo volante		
.C Veleno volante		

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 5
 Livello 2 • Spirito + 10
 Livello 3 • Spirito + 15
 Livello 4 • Spirito + 20
 L. Master • Spirito + 25

GRUPPO FUSIONE • Antistatus

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA • 40.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, sconfiggendo Hollander
 Missione 6-6-2 [. s] Il secondo segreto di Don
 Missione 9-3-5 [. s] I migliori di Wutai

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
{c} 100% : Hollander
|r| 100% : Hollander

-----+-----
DIFESA ELEMENTALE

Ele / Sta
-----+-----

"Riduce i danni subiti dello stesso elemento delle materie indossate"

Questa Materia diminuisce i danni elementali corrispondenti a quelli delle Materie equipaggiate. Essi possono provenire sia dalle Materie Magiche che dalle Materie di Comando. Il Livello della materia Difesa elementale determina la riduzione del danno elementale:

Livello 1 --> Zack subisce il 25% dei danni in meno
Livello 2 --> Zack subisce la metà dei danni
Livello 3 --> Zack non subisce alcun danno
Livello 4 --> Zack non subisce alcun danno ed assorbe il 50% dei danni
L. Master --> Zack non subisce alcun danno ed assorbe completamente i danni

Esempi:

Difesa elementale Liv.2 + Fire
.Zack subisce la metà dei danni da attacchi di Elemento Fuoco

Difesa elementale Liv.3 + Lama Blizzara
.Zack non subisce alcun danno da attacchi di Elemento Gelo

Difesa elementale Liv.4 + Fire + Lama Blizzara
.Zack non subisce alcun danno da attacchi di Elemento Fuoco e di Elemento Gelo inoltre assorbe la metà degli HP di danno che attacchi di quel tipo gli avrebbero inflitto in situazione normale

La distribuzione degli elementi all'interno delle varie Materie Magiche (M) e di Comando (C) è la seguente:

FUOCO	GELO	TUONO
.M Dark Fira	.M Dark Blizzaga	.M Dark Thundaga
.M Dark Firaga	.M Dark Blizzara	.M Dark Thundara
.M Dark Fire	.M Dark Blizzard	.M Dark Thunder
.M Fira	.M Blizzaga	.M Hell Thundaga
.M Firaga	.M Blizzara	.M Thundaga
.M Fire	.M Blizzard	.M Thundara
.M Hell Firaga	.M Hell Blizzaga	.M Thunder
.M Tri-Fire	.C Lama Blizzaga	.M Tri-Thundaga
.C Lama Fira	.C Lama Blizzara	.C Lama Thundaga
.C Lama Firaga	.C Lama Blizzard	.C Lama Thundara
.C Lama Fire		.C Lama Thunder

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 5
Livello 2 • Spirito + 10
Livello 3 • Spirito + 15
Livello 4 • Spirito + 20
L. Master • Spirito + 25

GRUPPO FUSIONE • Scudo

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA • 40.000 Guil

Negoziario segreto di Wutai

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso

Missione 2-2-4 [P .] Nibelheim II

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
MASTER SP

SP
-----+-----

"Aumenta l'impatto d'accatto e la difesa utilizzando SP"

Questa Materia utilizza gli SP posseduti da Zack sia per aumentare i danni inflitti che per ridurre quelli subiti da attacchi fisici e magici. Il Livello della Materia determina la riduzione del danno subito e l'aumento di quello provocato:

Livello 1 --> Zack subisce il 20% dei danni in meno ed infligge il 20% in più
Livello 2 --> Zack subisce il 40% dei danni in meno ed infligge il 40% in più
Livello 3 --> Zack subisce il 60% dei danni in meno ed infligge il 60% in più
Livello 4 --> Zack subisce l' 80% dei danni in meno ed infligge l' 80% in più
L. Master --> Zack non subisce alcun danno ed infligge il doppio dei danni

Gli SP spesi per ridurre i danni subiti sono pari a:

"Danno effettivamente subito x 10".

Gli SP spesi per aumentare i danni inflitti sono pari a:

"(Livello materia Master SP x 10) + Livello di Zack"

L'efficacia del Master SP aumenta equipaggiando più esemplari di questa stessa Materia oppure indossando anche le materie di supporto Turbo SP, Turbo-attacco SP e Turbo-magia SP.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%

Livello 2 • HP + 20%

Livello 3 • HP + 30%

Livello 4 • HP + 40%

L. Master • HP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Tecnica SP

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-5 [P .] Forme di vita di energia

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Verme oscuro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
SCAN

Ele / Sta
-----+-----

"Permette di controllare lo stato del nemico"

Questa Materia permette di visualizzare in tempo reale diverse informazioni riguardo il nemico inquadrato nel bersaglio:

.HP attuali / valore massimo di HP

.MP attuali / valore massimo di MP

.status positivi e status negativi posseduti

Se il nemico possiede un valore massimo di HP superiore a 99.999 unità, sullo schermo apparirà la dicitura '?????/?????'. Il valore degli HP attuali di questo mostro diventerà visibile una volta che sarà pari o inferiore a 99.999 unità, mentre quello degli HP massimi rimarrà sempre indicato dai punti interrogativi.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 3
Livello 4 • Attacco + 4
L. Master • Attacco + 5

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Reparto Indagini

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-1-3 [P.] Inseguì i disertori

Si può ottenere un esemplare di questa Materia anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello I.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TURBO SP

SP
-----+-----

"Aumenta l'impatto d'attacco utilizzando SP"

Questa Materia utilizza gli SP posseduti da Zack per aumentare i danni inflitti sia con gli attacchi magici che con quelli fisici. Il Livello della Materia determina l'aumento del danno provocato:

Livello 1 --> Zack infligge il 20% dei danni in più
Livello 2 --> Zack infligge il 40% dei danni in più
Livello 3 --> Zack infligge il 60% dei danni in più
Livello 4 --> Zack infligge l' 80% dei danni in più
L. Master --> Zack infligge il doppio dei danni

Gli SP spesi per aumentare i danni inflitti sono pari a:

"(Livello materia Turbo SP x 10) + Livello di Zack"

L'efficacia del Turbo SP aumenta equipaggiando più esemplari di questa stessa Materia oppure indossando anche le materie di supporto Master SP, Turbo-attacco SP o Turbo-magia SP.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%
Livello 2 • HP + 20%
Livello 3 • HP + 30%
Livello 4 • HP + 40%
L. Master • HP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Tecnica SP

GRADO FUSIONE • 6

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-2-6 [P.] Segni di materia

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Imperatore sahin

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TURBO-ATTACCO SP

SP
-----+-----

"Aumenta la potenza degli attacchi fisici utilizzando SP"

Questa Materia utilizza gli SP posseduti da Zack per aumentare i danni inflitti con gli attacchi fisici. Il Livello della Materia determina l'aumento del danno provocato:

Livello 1 --> Zack infligge il 20% dei danni in più

Livello 2 --> Zack infligge il 40% dei danni in più

Livello 3 --> Zack infligge il 60% dei danni in più

Livello 4 --> Zack infligge l' 80% dei danni in più

L. Master --> Zack infligge il doppio dei danni

Gli SP spesi per aumentare i danni inflitti sono pari a:

"(Livello materia Turbo-attacco SP x 10) + Livello di Zack"

L'effetto del Turbo-attacco SP aumenta equipaggiando più esemplari di questa stessa Materia oppure indossando anche le materie di supporto Master SP o Turbo SP.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1

Livello 2 • Attacco + 2

Livello 3 • Attacco + 3

Livello 4 • Attacco + 4

L. Master • Attacco + 5

GRUPPO FUSIONE • Tecnica SP

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-5 [. s] Solo per SOLDIER

Missione 2-5-4 [P .] Una nuova caverna

Missione 3-5-6 [P .] Le ultime truppe di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Occhi guardiani

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TURBO-MAGIA SP

SP
-----+-----

"Aumenta la potenza degli incantesimi utilizzando SP"

Questa Materia utilizza gli SP posseduti da Zack per aumentare i danni inflitti con gli attacchi magici. Il Livello della Materia determina l'aumento del danno provocato:

Livello 1 --> Zack infligge il 20% dei danni in più

Livello 2 --> Zack infligge il 40% dei danni in più

Livello 3 --> Zack infligge il 60% dei danni in più

Livello 4 --> Zack infligge l' 80% dei danni in più

L. Master --> Zack infligge il doppio dei danni

Gli SP spesi per aumentare i danni inflitti sono pari a:
"(Livello materia Turbo-magia SP x 10) + Livello di Zack"

L'effetto del Turbo-attacco SP aumenta equipaggiando più esemplari di questa stessa Materia oppure indossando anche le materie di supporto Master SP o Turbo SP.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 3
Livello 4 • Magia + 4
L. Master • Magia + 5

GRUPPO FUSIONE • Tecnica SP

GRADO FUSIONE • 4

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-5-6 [. s] Reparto Sviluppo scientifico
Missione 3-4-6 [P.] Copie ancora più forti

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Belial

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

=====

MATERIE INDIPENDENTI

[@06ND]

=====

Le Materie Indipendenti, di colore viola, non consumano MP ed il loro effetto non viene influenzato dalle altre Materie equipaggiate.

- 1.000 aghi	- Bonus MP +
- Affondo omicida	- Bonus MP ++
- Apocalisse	- Bonus SPI
- Bimagia	- Bonus SPI +
- Bombardamento	- Bonus SPI ++
- Bonus AP	- Buone stelle
- Bonus AP +	- Chococalcio
- Bonus AP ++	- Consumatore saggio
- Bonus ATT	- Esafusione
- Bonus ATT +	- Fiamme infernali
- Bonus ATT ++	- Fiamme vitali
- Bonus DIF	- Forza e coraggio!
- Bonus DIF +	- Megafusione
- Bonus DIF ++	- Meteocolpi
- Bonus HP	- Onda curativa
- Bonus HP +	- Ottacolpo
- Bonus HP ++	- Potere moguri
- Bonus MAG	- Scatto
- Bonus MAG +	- Scippatore
- Bonus MAG ++	- Tumulto
- Bonus MP	- Zantetsuken

Le Materie Indipendenti possono:

.migliorare i parametri (viola scuro)
.influenzare l'OMD (viola chiaro)

-----+-----

-----+-----
 "Aumenta le possibilità di attivare 1.000 aghi nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Chocobo e di ottenere da essa l'attacco limite 1.000 aghi. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
 Livello 2 --> aumenta di 6 volte
 Livello 3 --> aumenta di 7 volte
 Livello 4 --> aumenta di 8 volte
 L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto del Chiactus assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 20%
 Livello 2 • AP + 40%
 Livello 3 • AP + 60%
 Livello 4 • AP + 80%
 L. Master • AP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Souvenir Junon

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-3 [P.] Un nuovo inizio

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
 AFFONDO OMICIDA

OMD

-----+-----
 "Aumenta le possibilità di attivare Affondo omicida nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Chocobo e di ottenere da essa l'attacco limite Affondo omicida. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
 Livello 2 --> aumenta di 6 volte
 Livello 3 --> aumenta di 7 volte

Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto del Tomberry assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 20%
Livello 2 • HP + 40%
Livello 3 • HP + 60%
Livello 4 • HP + 80%
L. Master • HP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Souvenir Junon

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-5 [P.] Solo per SOLDIER

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
APOCALISSE

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Apocalisse nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Genesis e di ottenere da essa l'attacco limite Apocalisse. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Genesis assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 3
Livello 3 • Magia + 6
Livello 4 • Magia + 10
L. Master • Magia + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negoziario virtuale Ombra

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BIMAGIA

Parametri
-----+-----

"Ti permette di usare un incantesimo due volte di seguito"

Questa Materia consente di usare due volte in rapida successione ogni abilità proveniente da una Materia Magica, ad eccezione di Fusione ed Ultima. Il costo in MP delle abilità che sfruttano questa Materia è di conseguenza raddoppiato.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 30%
Livello 3 • MP + 40%
Livello 4 • MP + 50%
L. Master • MP + 60%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 30.000 Guil

Negoziario virtuale Ombra

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-1 [. s] L'ambizione di Genesis

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Makonoide

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BOMBARDAMENTO

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Bombardamento nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di ottenere l'attacco

limite Bombardamento durante la Fase di modulazione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

- Livello 1 --> aumenta di 5 volte
- Livello 2 --> aumenta di 6 volte
- Livello 3 --> aumenta di 7 volte
- Livello 4 --> aumenta di 8 volte
- L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Tseng assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

- Livello 1 • Difesa + 1
- Livello 2 • Difesa + 3
- Livello 3 • Difesa + 6
- Livello 4 • Difesa + 10
- L. Master • Difesa + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS AP

-----+-----
Parametri

"Aumenta gli AP"

Questa Materia incrementa lievemente il valore massimo degli AP di Zack. Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

- Livello 1 • AP + 10%
- Livello 2 • AP + 20%
- Livello 3 • AP + 30%
- Livello 4 • AP + 40%
- L. Master • AP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Incremento AP

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 10-1-2 [. s] Chiactus?

Missione 3-1-3 [P.] Elimina le copie

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
|r| 12,5% : A - Segugio

-----+-----
BONUS AP +

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta gli AP"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore massimo degli AP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 20%
Livello 2 • AP + 40%
Livello 3 • AP + 60%
Livello 4 • AP + 80%
L. Master • AP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Incremento AP
GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-2-2 [. s] Partigiani nei bassifondi
Missione 2-2-3 [P.] Nibelheim

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
BONUS AP ++

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta gli AP"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore massimo degli AP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 30%
Livello 2 • AP + 60%
Livello 3 • AP + 90%
Livello 4 • AP + 120%
L. Master • AP + 150%

GRUPPO FUSIONE • Incremento AP
GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-5-2 [. s] L'ultima base
Missione 8-3-5 [. s] Inferno elettromagnetico nella pianura
Missione 4-2-4 [P.] Marcia su Wutai

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
|r| 12,5% : Belzecu
|r| 12,5% : Cane da caccia
|r| 12,5% : Cane da guardia

-----+-----
BONUS ATT

Parametri
-----+-----

"Aumenta la potenza degli attacchi fisici"

Questa Materia incrementa lievemente il valore dell'Attacco di Zack. Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 2
Livello 3 • Attacco + 4
Livello 4 • Attacco + 6
L. Master • Attacco + 9

GRUPPO FUSIONE • Incremento ATT

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. La materia ha il 4% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 01.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Missione 6-1-3 [. s] Ricerca tra i rifiuti

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Ifrit
|r| 100% : Ifrit: M5-1-1
|r| 100% : Ifrit: M8-1-1
|r| 50% : Artiglio letale

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS ATT +

Parametri
-----+-----

"Aumenta la potenza degli attacchi fisici"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore dell'Attacco di Zack. Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 2
Livello 2 • Attacco + 4
Livello 3 • Attacco + 6
Livello 4 • Attacco + 9
L. Master • Attacco + 12

GRUPPO FUSIONE • Incremento ATT

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Zanna ululante
Missione 2-2-3 [. s] Nibelheim

DA CHI SI PUÒ RUBARE
{c} 50% : Esperimento n. 113
|r| 50% : Esperimento n. 116

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
BONUS ATT ++

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta la potenza degli attacchi fisici"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore dell'Attacco di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

GRUPPO FUSIONE • Incremento ATT

Livello 1 • Attacco + 3

GRADO FUSIONE • 5

Livello 2 • Attacco + 6

Livello 3 • Attacco + 10

Livello 4 • Attacco + 14

DOVE SI COMPRA

L. Master • Attacco + 19

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 08: Nibelheim - Città. Salvare la madre del Bambino durante
l'incendio

Missione 3-3-1 [. s] Allarme rosso!

Missione 8-5-5 [. s] Caccia al tesoro 5

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Esperimento n. 113

nessuno

|r| 50% : Forbice chetina

-----+-----
BONUS DIF

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta la difesa contro gli attacchi fisici"

Questa Materia incrementa lievemente il valore della Difesa di Zack. Il Livello
della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

GRUPPO FUSIONE • Incremento DIF

Livello 1 • Difesa + 1

GRADO FUSIONE • 1

Livello 2 • Difesa + 2

Livello 3 • Difesa + 4

Livello 4 • Difesa + 6

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

L. Master • Difesa + 9

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: Forte Tamblin - Arena, sconfiggendo il Vajradhara Tai

Missione 3-1-4 [P.] Distruggi le macchine letali

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Vajradhara Cala

{c} 100% : Vajradhara Tai

|r| 50% : Vajradhara Rakshasa

|r| 100% : Vajradhara Tai

-----+-----
BONUS DIF +

Parametri
-----+-----

"Aumenta la difesa contro gli attacchi fisici"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore della Difesa di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Difesa + 2
Livello 2 • Difesa + 4
Livello 3 • Difesa + 6
Livello 4 • Difesa + 9
L. Master • Difesa + 12

GRUPPO FUSIONE • Incremento DIF

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-4-6 [. s] Porta sospetta 6

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS DIF ++

Parametri
-----+-----

"Aumenta la difesa contro gli attacchi fisici"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore della Difesa di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Difesa + 3
Livello 2 • Difesa + 6
Livello 3 • Difesa + 10
Livello 4 • Difesa + 14
L. Master • Difesa + 19

GRUPPO FUSIONE • Incremento DIF

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-4-1 [. s] Operazioni di lotta urbana
Missione 8-3-6 [. s] Inferno elettromagnetico nelle caverne
Missione 8-5-2 [P .] Caccia al tesoro 2

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS HP

Parametri
-----+-----

"Aumenta gli HP"

Questa Materia incrementa lievemente il valore massimo degli HP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 10%
Livello 2 • HP + 20%
Livello 3 • HP + 30%
Livello 4 • HP + 40%
L. Master • HP + 50%

GRUPPO FUSIONE • Incremento HP

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: Forte Tamblin - Arena, sconfiggendo il Vajradhara Wu

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. La materia ha il 4% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 03.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Missione 8-4-2 [. s] Porta sospetta 2

Missione 8-1-3 [P.] Scontro con le truppe di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Vajradhara Cala
{c} 50% : Vajradhara Rakshasa

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Vajradhara Wu
|r| 100% : Vajradhara Wu

-----+-----
BONUS HP + Parametri
-----+-----

"Aumenta gli HP"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore massimo degli HP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 20%
Livello 2 • HP + 40%
Livello 3 • HP + 60%
Livello 4 • HP + 80%
L. Master • HP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Incremento HP

GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-2-3 [. s] Luogo di estrazione mako

Missione 8-4-3 [P.] Porta sospetta 3

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Vajradhara Indra
{c} 50% : Vajradhara Karura

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS HP ++ Parametri
-----+-----

"Aumenta gli HP"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore massimo degli HP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • HP + 30%
Livello 2 • HP + 60%
Livello 3 • HP + 90%
Livello 4 • HP + 120%
L. Master • HP + 150%

GRUPPO FUSIONE • Incremento HP

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Zanna ululante

Missione 2-3-2 [. s] Eliminazione di massa

Missione 1-1-5 [P.] 200 uomini della Shinra

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS MAG

Parametri

-----+-----
"Aumenta la potenza degli attacchi magici"

Questa Materia incrementa lievemente il valore della Magia di Zack. Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 2
Livello 3 • Magia + 4
Livello 4 • Magia + 6
L. Master • Magia + 9

GRUPPO FUSIONE • Incremento MAG

GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Sotterraneo - Interno del piatto

Missione 2-2-4 [. s] Nibelheim II

Missione 7-2-2 [. s] Cerca e distruggi 2

Missione 8-2-4 [. s] Pietra mako HP

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS MAG +

Parametri

-----+-----
"Aumenta la potenza degli attacchi magici"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore della Magia di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Incremento MAG
Livello 1 • Magia + 2	GRADO FUSIONE • 3
Livello 2 • Magia + 4	
Livello 3 • Magia + 6	
Livello 4 • Magia + 9	DOVE SI COMPRA
L. Master • Magia + 12	nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 6, sconfiggendo tutti e 30 i nemici durante il minigioco 'Difesa del perimetro di Junon'
Capitolo 10: Zanna ululante
Missione 6-3-2 [. s] Le sorprese dell'isola desertica
Missione 8-4-5 [. s] Porta sospetta 5

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Demone

-----+-----
BONUS MAG ++

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta la potenza degli attacchi magici"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore della Magia di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Incremento MAG
Livello 1 • Magia + 3	GRADO FUSIONE • 5
Livello 2 • Magia + 6	
Livello 3 • Magia + 10	
Livello 4 • Magia + 14	DOVE SI COMPRA
L. Master • Magia + 19	nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-2-1 [. s] Un terzo potere
Missione 1-4-3 [P.] Armi Shinra rubate
Missione 8-3-4 [P.] Inferno elettromagnetico nelle miniere

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Legionario
{r} 50% : Demone

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS MP

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta gli MP"

Questa Materia incrementa lievemente il valore massimo degli MP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Incremento MP
Livello 1 • MP + 10%	GRADO FUSIONE • 1
Livello 2 • MP + 20%	

Livello 3 • MP + 30%
Livello 4 • MP + 40%
L. Master • MP + 50%

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil
Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Banora - Città
Capitolo 05: Modeoheim

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS MP +

-----+-----
Parametri

"Aumenta gli MP"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore massimo degli MP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 40%
Livello 3 • MP + 60%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Incremento MP
GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-2-6 [. s] Città sotterranea

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS MP ++

-----+-----
Parametri

"Aumenta gli MP"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore massimo degli MP di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 30%
Livello 2 • MP + 60%
Livello 3 • MP + 90%
Livello 4 • MP + 120%
L. Master • MP + 150%

GRUPPO FUSIONE • Incremento MP
GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-4-3 [. s] Armi Shinra rubate
Missione 7-4-2 [. s] Secondo contatto
Missione 3-2-2 [P.] Recupera il trasporto

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
BONUS SPI

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta la difesa contro gli attacchi magici"

Questa Materia incrementa lievemente il valore dello Spirito di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 2
Livello 3 • Spirito + 4
Livello 4 • Spirito + 6
L. Master • Spirito + 9

GRUPPO FUSIONE • Incremento SPI
GRADO FUSIONE • 1

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil
Settore 8 - Negozio materia

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-1-5 [P.] Strada chiusa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Aggressore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS SPI +

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta la difesa contro gli attacchi magici"

Questa Materia incrementa moderatamente il valore dello Spirito di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 2
Livello 2 • Spirito + 4
Livello 3 • Spirito + 6
Livello 4 • Spirito + 9
L. Master • Spirito + 12

GRUPPO FUSIONE • Incremento SPI
GRADO FUSIONE • 3

DOVE SI COMPRA
nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-2-4 [. s] Marcia su Wutai
Missione 2-2-5 [P.] Gongaga

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Fante
{c} 100% : Molboro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BONUS SPI ++

-----+-----
Parametri

-----+-----
"Aumenta la difesa contro gli attacchi magici"

Questa Materia incrementa notevolmente il valore dello Spirito di Zack.
Il Livello della Materia determina l'aumento del parametro.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 3
Livello 2 • Spirito + 6
Livello 3 • Spirito + 10
Livello 4 • Spirito + 14
L. Master • Spirito + 19

GRUPPO FUSIONE • Incremento SPI

GRADO FUSIONE • 5

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-4-3 [. s] Armi Shinra rubate
Missione 2-3-4 [. s] Sottospecie
Missione 4-4-6 [. s] Armi anti-SOLDIER
Missione 8-5-3 [P.] Caccia al tesoro 3

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Molboro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
BUONE STELLE

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Buone stelle nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di ottenere l'attacco limite Buone stelle durante la Fase di modulazione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Cissnei assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 3

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

Livello 3 • Spirito + 6
Livello 4 • Spirito + 10
L. Master • Spirito + 15

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
CHOCOALCIO

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Chococalcio nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Chocobo e di ottenere da essa l'attacco limite Chococalcio. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto del Chocobo assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 20%
Livello 2 • AP + 40%
Livello 3 • AP + 60%
Livello 4 • AP + 80%
L. Master • AP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Souvenir Junon

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

"Aumenta l'effetto degli oggetti consumati"

Questa Materia incrementa il potere curativo delle Medicine. Il Livello della Materia indica l'aumento della loro efficacia:

Livello 1 --> aumenta di 2,5 volte
 Livello 2 --> aumenta di 3 volte
 Livello 3 --> aumenta di 3,5 volte
 Livello 4 --> aumenta di 4 volte
 L. Master --> aumenta di 4,5 volte

L'efficacia verrà ulteriormente incrementata indossando più esemplari di questa stessa Materia, sino a raggiungere un valore massimo di 16,5 volte.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • AP + 50%
 Livello 2 • AP + 100%
 Livello 3 • AP + 150%
 Livello 4 • AP + 200%
 L. Master • AP + 250%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA
 nessun negozio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-5-2 [. s] Reparto Sviluppo spaziale
 Missione 8-6-5 [P.] S.O.S.

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Molto vorace

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

"Aumenta le possibilità di attivare Esafusione nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare le Evocazioni e di ottenere da esse l'attacco limite Esafusione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
 Livello 2 --> aumenta di 6 volte
 Livello 3 --> aumenta di 7 volte
 Livello 4 --> aumenta di 8 volte
 L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto del Bahamut Furia assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità

quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 3
Livello 3 • Magia + 6
Livello 4 • Magia + 10
L. Master • Magia + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Bottega Borgo Osso

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-4 [P.] Minacce bio-meccaniche

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
FIAMME INFERNALI

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Fiamme infernali nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare le Evocazioni e di ottenere da esse l'attacco limite Fiamme infernali. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Ifrit assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 3

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

Livello 3 • Attacco + 6
Livello 4 • Attacco + 10
L. Master • Attacco + 15

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
Bottega Borgo Osso

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-5 [P.] Un viaggio solitario

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
FIAMME VITALI

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Fiamme vitali nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare le Evocazioni e di ottenere da esse l'attacco limite Fiamme vitali. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto della Fenice assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 3
Livello 3 • Spirito + 6
Livello 4 • Spirito + 10
L. Master • Spirito + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
Bottega Borgo Osso

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-3 [P.] Armi impazzite

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
FORZA E CORAGGIO!

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Forze e coraggio! nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Chocobo e di ottenere da essa l'attacco limite Forze e coraggio!.

Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Cait Sith assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 40%
Livello 3 • MP + 60%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Souvenir Junon

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
MEGAFUSIONE

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Megafusione nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare le Evocazioni e di ottenere da esse l'attacco limite Megafusione. Il Livello della

Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto del Bahamut assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Magia + 1
Livello 2 • Magia + 3
Livello 3 • Magia + 6
Livello 4 • Magia + 10
L. Master • Magia + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Bottega Borgo Osso

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-6 [P.] Ancora più in profondità

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
METEOCOLPI

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Meteocolpi nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di ottenere l'attacco limite Meteocolpi durante la Fase di modulazione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato

emotivo, il ritratto di Cloud assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Difesa + 1
Livello 2 • Difesa + 3
Livello 3 • Difesa + 6
Livello 4 • Difesa + 10
L. Master • Difesa + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ONDA CURATIVA

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Onda curativa nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di ottenere l'attacco limite Onda curativa durante la Fase di modulazione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Aerith assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Spirito + 1
Livello 2 • Spirito + 3
Livello 3 • Spirito + 6
Livello 4 • Spirito + 10
L. Master • Spirito + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
OTTACOLPO

-----+-----
OMD

"Aumenta le possibilità di attivare Ottacolpo nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di ottenere l'attacco limite Ottacolpo durante la Fase di modulazione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Sephiroth assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 3
Livello 3 • Attacco + 6
Livello 4 • Attacco + 10
L. Master • Attacco + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
POTERE MOGURI

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Potere moguri nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Chocobo e di ottenere da essa l'attacco limite Potere moguri.

Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto del Moguri assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • MP + 20%
Livello 2 • MP + 40%
Livello 3 • MP + 60%
Livello 4 • MP + 80%
L. Master • MP + 100%

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Souvenir Junon

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

-----+-----
SCATTO

Parametri
-----+-----

"Assegna al tasto Triangolo il comando Scatto invece della parata"

Questa Materia sostituisce il comando Difesa con lo Scatto. Tenendo premuto il pulsante Triangolo, Zack correrà più rapidamente durante la battaglia e potrà anche fuggire dagli scontri in meno tempo. Lo Scatto consuma 0,3 AP al secondo.

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Altro
Livello 1 • AP + 20%	GRADO FUSIONE • 3
Livello 2 • AP + 30%	
Livello 3 • AP + 40%	
Livello 4 • AP + 50%	DOVE SI COMPRA • 5.000 Guil
L. Master • AP + 60%	La tartaruga felice

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Pianure di Nibel, facendosi sfuggire al massimo 5 bersagli

Missione 6-1-3 [. s] Ricerca tra i rifiuti

Missione 8-3-5 [. s] Inferno elettromagnetico nella pianura

Missione 8-6-2 [. s] Un altro avviso

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno	nessuno

-----+-----
SCIPPATORE

OMD
-----+-----

"Aumenta le possibilità di attivare Scippatore nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare la Modalità Chocobo e di ottenere da essa l'attacco limite Scippatore. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte

Livello 2 --> aumenta di 6 volte

Livello 3 --> aumenta di 7 volte

Livello 4 --> aumenta di 8 volte

L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto della Giara magica assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO	GRUPPO FUSIONE • Altro
Livello 1 • HP + 20%	GRADO FUSIONE • 8
Livello 2 • HP + 40%	
Livello 3 • HP + 60%	
Livello 4 • HP + 80%	DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
L. Master • HP + 100%	Souvenir Junon

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
TUMULTO

-----+-----
OMD

"Aumenta le possibilità di attivare Tumulto nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di ottenere l'attacco limite Tumulto durante la Fase di modulazione. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

Livello 1 --> aumenta di 5 volte
Livello 2 --> aumenta di 6 volte
Livello 3 --> aumenta di 7 volte
Livello 4 --> aumenta di 8 volte
L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Angeal assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

Livello 1 • Attacco + 1
Livello 2 • Attacco + 3
Livello 3 • Attacco + 6
Livello 4 • Attacco + 10
L. Master • Attacco + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Reparto Indagini riservate

DOVE SI PUÒ TROVARE

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

-----+-----
ZANTETSUKEN

-----+-----
OMD

"Aumenta le possibilità di attivare Zantetsuken nell'OMD"

Equipaggiando questa Materia aumenteranno le probabilità di attivare le Evocazioni e di ottenere da esse l'attacco limite Zantetsuken. Il Livello della Materia indica l'aumento delle probabilità:

- Livello 1 --> aumenta di 5 volte
- Livello 2 --> aumenta di 6 volte
- Livello 3 --> aumenta di 7 volte
- Livello 4 --> aumenta di 8 volte
- L. Master --> aumenta di 9 volte

A questo valore bonus bisogna sommare 1 come probabilità di base: per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte (6 di bonus + 1 di base). Durante la battaglia, sullo schermo apparirà, accanto al grafico dello stato emotivo, il ritratto di Odino assieme al moltiplicatore che indica di quante volte sono aumentate le possibilità che si esegua il rispettivo Attacco Limite.

Esse verranno ulteriormente incrementate indossando più esemplari di questa stessa Materia. Quando ciò accade, il valore totale aumenterà di tante unità quanti sono i Livelli degli ulteriori esemplari equipaggiati. Per esempio, equipaggiando la Materia di Livello 2, le probabilità di eseguire questo attacco limite in totale aumenteranno di 7 volte; indossando anche un esemplare di Livello 3, il risultato diventerà 10 (7 precedenti + 3 attuali). Nel caso in cui si inverta l'ordine con cui si equipaggiano i vari esemplari della Materia, il risultato finale sarà comunque sempre lo stesso.

BONUS PARAMETRO

- Livello 1 • Difesa + 1
- Livello 2 • Difesa + 3
- Livello 3 • Difesa + 6
- Livello 4 • Difesa + 10
- L. Master • Difesa + 15

GRUPPO FUSIONE • Altro

GRADO FUSIONE • 8

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Bottega Borgo Osso

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-1 [P.] I mostri più forti

Non si può ottenere in alcun modo questa Materia tramite le Fusioni.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

.....

+-----+
| ELENCO |
+-----+

[@06LN]

Nel Menù Materia, ordinando le Materie in modo Automatico, esse vengono elencate in questa maniera:

MATERIE MAGICHE

- | | |
|----------|----------|
| Fire | Blizzard |
| Thunder | Fira |
| Blizzara | Thundara |
| Firaga | Blizzaga |

Thundaga	Energia
Energira	Energiga
Megaene	Rigene
Esna	Dispel
Barriera	Barriera Magica
Mura	Drain
Drainra	Drainga
Aspir	Aspirga
Veleno	Novox
Stop	Ade
Dark Fire	Dark Blizzard
Dark Thunder	Dark Fira
Dark Blizzara	Dark Thundara
Dark Firaga	Dark Blizzaga
Dark Thundaga	Hell Firaga
Hell Blizzaga	Hell Thundaga
Antima	Antiga
Sisma	Tri-Thundaga
Tri-Fire	Elettroshock
Fusione	Vigore
Ultima	

MATERIE DI COMANDO

Atroh	Salto
Gransalto	Veleno volante
Mutismo volante	Salto mortale
Tornado d'assalto	Tornado d'assalto +
Tornado veleno	Tornado Stop
Tornado Ade	Attacco potente
Colpo vitale	Lama esplosiva
Spazzata	Lama Veleno
Lama Novox	Lama Stop
Lama Ade	Lama Dispel
Lama Fire	Lama Blizzard
Lama Thunder	Lama Fira
Lama Blizzara	Lama Thundara
Lama Firaga	Lama Blizzaga
Lama Thundaga	Lama Drain
Drain potente	Drain aereo
Lama Aspir	Aspir potente
Ruba	Scippo
Elemosina	Pugno goblin
Pugno di ferro	Pugno magico
Pugno martello	Pugno costoso

MATERIE INDIPENDENTI

Bonus HP	Bonus HP +
Bonus HP ++	Bonus MP
Bonus MP +	Bonus MP ++
Bonus AP	Bonus AP +
Bonus AP ++	Bonus ATT
Bonus ATT +	Bonus ATT ++
Bonus DIF	Bonus DIF +
Bonus DIF ++	Bonus MAG
Bonus MAG +	Bonus MAG ++
Bonus SPI	Bonus SPI +
Bonus SPI ++	Scatto
Bimagia	Consumatore saggio
Ottacolpo	Tumulto
Bombardamento	Meteocolpi

Risultante'. Ogni Materia appartiene ad un Gruppo di Fusione, che è diverso dalla categoria di appartenenza, e possiede un Grado di Fusione compreso tra 1 e 8, che è una caratteristica diversa dal Livello della Materia.

<><> REGOLE <><>

 | a | Viene scelta come Materia di Base quella con il Grado più alto. |
 '-----'

Antiga Liv.2 [Grado 4°]
 Dispel Liv.3 [Grado 2°]
 =====

- il Grado di Antiga è superiore a quello di Dispel perciò Antiga sarà la Materia di Base

 | b | A parità di Grado, viene scelta come Materia di Base quella con il |
 | | Livello più alto. |
 '-----'

Fire Liv.1 [Grado 1°]
 Esna Liv.4 [Grado 1°]
 =====

- il Grado di Fire è uguale a quello di Esna
- il Livello di Fire è superiore a quello di Esna perciò Fire sarà la Materia di Base

c	A parità di Grado e di Livello, viene scelta come Materia di Base
	quella presente nella casella più in alto, tra le due dove sono
	indicate le Materie da fondere.
 '-----'

<><><>

Nella seguente tabella le Materie sono elencate in ordine alfabetico, mentre al di fuori di essa sono suddivise per Gruppi di Fusione, sempre con i rispettivi Gradi. All'interno di un Gruppo di Fusione possono esserci Gradi a cui non corrisponde alcuna Materia: ad esempio, il gruppo Assorbimento non possiede alcuna Materia di Grado 1, 4 e 8.

{Tabella 1}

MATERIA	GRADO	GRUPPO	ANTISTATUS
1.000 aghi	8	Altro	1 Esna
Ade	5	Virus	2 Dispel
Affondo omicida	8	Altro	4 Difesa alterata
Antiga	4	Catastrofe	ASSORBIMENTO
Antima	2	Catastrofe	2 Drain
Apocalisse	8	Altro	3 Aspir
Aspir	3	Assorbimento	5 Drainra
Aspir potente	6	Spada assorbente	6 Aspirga
Aspirga	6	Assorbimento	7 Drainga
Atroh	6	Catastrofe	
Attacco alterato	8	Spada status	CATASTROFE
Attacco elementale	7	Scherma Soldier	2 Antima

Attacco potente	1	Scherma Soldier		4	Antiga
Barriera	2	Scudo		6	Atroh
Barriera Magica	3	Scudo		7	Sisma
Barriera SP	7	Tecnica SP			
Bimagia	8	Altro			CURA
Blizzaga	5	Gelo magico		1	Energia
Blizzara	3	Gelo magico		2	Energira
Blizzard	1	Gelo magico		3	Rigene
Bombardamento	8	Altro		4	Energiga
Bonus AP	1	Incremento AP		6	Megaene
Bonus AP +	3	Incremento AP			
Bonus AP ++	5	Incremento AP			FUOCO MAGICO
Bonus ATT	1	Incremento ATT		1	Fire
Bonus ATT +	3	Incremento ATT		3	Fira
Bonus ATT ++	5	Incremento ATT		5	Firaga
Bonus DIF	1	Incremento DIF			
Bonus DIF +	3	Incremento DIF			FUOCO OSCURO
Bonus DIF ++	5	Incremento DIF		1	Dark Fire
Bonus HP	1	Incremento HP		3	Dark Fira
Bonus HP +	3	Incremento HP		5	Dark Firaga
Bonus HP ++	5	Incremento HP		7	Hell Firaga
Bonus MAG	1	Incremento MAG			
Bonus MAG +	3	Incremento MAG			GELO MAGICO
Bonus MAG ++	5	Incremento MAG		1	Blizzard
Bonus MP	1	Incremento MP		3	Blizzara
Bonus MP +	3	Incremento MP		5	Blizzaga
Bonus MP ++	5	Incremento MP			
Bonus SPI	1	Incremento SPI			GELO OSCURO
Bonus SPI +	3	Incremento SPI		1	Dark Blizzard
Bonus SPI ++	5	Incremento SPI		3	Dark Blizzara
Buone stelle	8	Altro		5	Dark Blizzaga
Chococalcio	8	Altro		7	Hell Blizzaga
Colpo vitale	3	Scherma Soldier			
Consumatore saggio	4	Inventario			INCREMENTO AP
Dark Blizzaga	5	Gelo oscuro		1	Bonus AP
Dark Blizzara	3	Gelo oscuro		3	Bonus AP +
Dark Blizzard	1	Gelo oscuro		5	Bonus AP ++
Dark Fira	3	Fuoco oscuro			
Dark Firaga	5	Fuoco oscuro			INCREMENTO ATT
Dark Fire	1	Fuoco oscuro		1	Bonus ATT
Dark Thundaga	5	Tuono oscuro		3	Bonus ATT +
Dark Thundara	3	Tuono oscuro		5	Bonus ATT ++
Dark Thunder	1	Tuono oscuro			
Difesa alterata	4	Antistatus			INCREMENTO DIF
Difesa elementale	5	Scudo		1	Bonus DIF
Dispel	2	Antistatus		3	Bonus DIF +
Drain	2	Assorbimento		5	Bonus DIF ++
Drain aereo	8	Spada assorbente			
Drain potente	5	Spada assorbente			INCREMENTO HP
Drainga	7	Assorbimento		1	Bonus HP
Drainra	5	Assorbimento		3	Bonus HP +
Elemosina	8	Inventario		5	Bonus HP ++
Elettroshock	5	Supremo			
Energia	1	Cura			INCREMENTO MAG
Energiga	4	Cura		1	Bonus MAG
Energira	2	Cura		3	Bonus MAG +
Esafusione	8	Altro		5	Bonus MAG ++
Esna	1	Antistatus			
Fiamme infernali	8	Altro			INCREMENTO MP
Fiamme vitali	8	Altro		1	Bonus MP

Fira	3	Fuoco magico		3 Bonus MP +
Firaga	5	Fuoco magico		5 Bonus MP ++
Fire	1	Fuoco magico		
Forza e coraggio!	8	Altro		INCREMENTO SPI
Fusione	6	Supremo		1 Bonus SPI
Gransalto	5	Spada agile		3 Bonus SPI +
Hell Blizzaga	7	Gelo oscuro		5 Bonus SPI ++
Hell Firaga	7	Fuoco oscuro		
Hell Thundaga	7	Tuono oscuro		INVENTARIO
Lama Ade	5	Scherma status		2 Ruba
Lama Aspir	3	Spada assorbente		4 Consumatore saggio
Lama Blizzaga	5	Spada congelante		6 Scippo
Lama Blizzara	3	Spada congelante		8 Elemosina
Lama Blizzard	1	Spada congelante		
Lama Dispel	7	Scherma status		PUGILATO
Lama Drain	2	Spada assorbente		1 Pugno goblin
Lama esplosiva	6	Scherma Soldier		2 Pugno di ferro
Lama Fira	3	Spada infuocata		4 Pugno magico
Lama Firaga	5	Spada infuocata		6 Pugno martello
Lama Fire	1	Spada infuocata		8 Pugno costoso
Lama Novox	2	Scherma status		
Lama Stop	4	Scherma status		SCHERMA SOLDIER
Lama Thundaga	5	Spada tonante		1 Attacco potente
Lama Thundara	3	Spada tonante		3 Colpo vitale
Lama Thunder	1	Spada tonante		5 Spazzata
Lama Veleno	1	Scherma status		6 Lama esplosiva
Master SP	8	Tecnica SP		7 Attacco elementale
Megaene	6	Cura		
Megafusione	8	Altro		SCHERMA STATUS
Meteocolpi	8	Altro		1 Lama Veleno
Mura	7	Scudo		2 Lama Novox
Mutismo volante	5	Spada status		4 Lama Stop
Novox	2	Virus		5 Lama Ade
Onda curativa	8	Altro		7 Lama Dispel
Ottacolpo	8	Altro		
Potere moguri	8	Altro		SCUDO
Pugno costoso	8	Pugilato		2 Barriera
Pugno di ferro	2	Pugilato		3 Barriera Magica
Pugno goblin	1	Pugilato		5 Difesa elementale
Pugno magico	4	Pugilato		7 Mura
Pugno martello	6	Pugilato		
Rigene	3	Cura		SPADA AGILE
Ruba	2	Inventario		1 Salto
Salto	1	Spada agile		3 Tornado d'assalto
Salto mortale	6	Spada status		5 Gransalto
Scan	1	Altro		7 Tornado d'assalto +
Scatto	3	Altro		
Scippatore	8	Altro		SPADA ASSORBENTE
Scippo	6	Inventario		2 Lama Drain
Sisma	7	Catastrofe		3 Lama Aspir
Spazzata	5	Scherma Soldier		5 Drain potente
Stop	4	Virus		6 Aspir potente
Thundaga	5	Tuono magico		8 Drain aereo
Thundara	3	Tuono magico		
Thunder	1	Tuono magico		SPADA CONGELANTE
Tornado Ade	7	Spada status		1 Lama Blizzard
Tornado d'assalto	3	Spada agile		3 Lama Blizzara
Tornado d'assalto +	7	Spada agile		5 Lama Blizzaga
Tornado Stop	4	Spada status		
Tornado Veleno	2	Spada status		SPADA INFUOCATA

Tri-Fire	4	Supremo		1	Lama Fire
Tri-Thundaga	3	Supremo		3	Lama Fira
Tumulto	8	Altro		5	Lama Firaga
Turbo SP	6	Tecnica SP			
Turbo-attacco SP	5	Tecnica SP			SPADA STATUS
Turbo-magia SP	4	Tecnica SP		2	Tornado Veleno
Ultima	8	Supremo		3	Veleno volante
Veleno	1	Virus		4	Tornado Stop
Veleno volante	3	Spada status		5	Mutismo volante
Vigore	7	Supremo		6	Salto mortale
Zantetsuken	8	Altro		7	Tornado Ade
-----+				8	Attacco alterato

SPADA TONANTE

- 1 Lama Thunder
- 3 Lama Thundara
- 5 Lama Thundaga

SUPREMO

- 3 Tri-Thundaga
- 4 Tri-Fire
- 5 Elettroshock
- 6 Fusione
- 7 Vigore
- 8 Ultima

TECNICA SP

- 4 Turbo-magia SP
- 5 Turbo-attacco SP
- 6 Turbo SP
- 7 Barriera SP
- 8 Master SP

TUONO MAGICO

- 1 Thunder
- 3 Thundara
- 5 Thundaga

TUONO OSCURO

- 1 Dark Thunder
- 3 Dark Thundara
- 5 Dark Thundaga
- 7 Hell Thundaga

VIRUS

- 1 Veleno
- 2 Novox
- 4 Stop
- 5 Ade

(ALTRO)

- 1 Scan
- 3 Scatto
- 8 Bimagia & tutte le Materie degli Attacchi Limite

=====

2. DETERMINAZIONE DEL GRUPPO

=====

[@07GR]

Dopo aver individuata la Materia di Base e la Materia Aggiunta bisogna verificare il Gruppo a cui apparterrà la Materia Risultante, il quale dipende dai Gruppi delle Materie di partenza.

<><> REGOLE <><>

	L'operazione di Fusione tra Gruppi di Materie in generale non gode
a	della proprietà commutativa cioè, invertendo il Gruppo della Materia
	di Base con quello della Materia Aggiunta, il risultato finale potrà
	essere diverso.
'-----'

Antistatus + Scherma Soldier = Scudo
Scherma Soldier + Antistatus = Scherma Soldier

	Se la Materia di Base e la Materia Aggiunta appartengono allo stesso
b	Gruppo, la Materia Risultante farà parte anche essa del medesimo
	Gruppo.
'-----'

Fuoco magico + Fuoco magico = Fuoco magico

Fuoco oscuro + Fuoco oscuro = Fuoco oscuro
 Spada status + Spada status = Spada status
 e così via.

```

-----
|   | Le Materie del gruppo (Altro) sono elementi neutri nell'operazione
| c | di Fusione, cioè generano sempre Materie che appartengono allo
|   | stesso Gruppo dell'altra Materia coinvolta.
'-----'

```

Fuoco magico + (Altro) = Fuoco magico
 (Altro) + Fuoco magico = Fuoco magico
 Fuoco oscuro + (Altro) = Fuoco oscuro
 (Altro) + Fuoco oscuro = Fuoco oscuro
 e così via.

```

-----
|   | Usate come Materie di Base, quelle dei gruppi:
|   | .Cura
|   | .Incremento (AP, ATT, DIF, HP, MAG, MP, SPI)
| d | .Inventario
|   | .Tecnica SP
|   | sono elementi assorbenti nell'operazione Fusione, cioè generano
|   | sempre Materie che appartengono al proprio Gruppo.
'-----'

```

Cura + Antistatus = Cura
 Incremento HP + Fuoco oscuro = Incremento HP
 Inventario + Spada status = Inventario
 Tecnica SP + Catastrofe = Tecnica SP
 e così via.

<><><>

Tutte le varie combinazioni, divise a seconda della Materia di Base,
 sono le seguenti: {Tabella 2}

ANTISTATUS		ASSORBIMENTO	
+ Antistatus	= Antistatus	+ Antistatus	= Assorbimento
+ Assorbimento	= Antistatus	+ Assorbimento	= Assorbimento
+ Catastrofe	= Antistatus	+ Catastrofe	= Assorbimento
+ Cura	= Antistatus	+ Cura	= Assorbimento
+ Fuoco magico	= Antistatus	+ Fuoco magico	= Assorbimento
+ Fuoco oscuro	= Antistatus	+ Fuoco oscuro	= Assorbimento
+ Gelo magico	= Antistatus	+ Gelo magico	= Assorbimento
+ Gelo oscuro	= Antistatus	+ Gelo oscuro	= Assorbimento
+ Incremento AP	= Antistatus	+ Incremento AP	= Assorbimento
+ Incremento ATT	= Antistatus	+ Incremento ATT	= Spada assorbente
+ Incremento DIF	= Antistatus	+ Incremento DIF	= Spada assorbente
+ Incremento HP	= Antistatus	+ Incremento HP	= Assorbimento
+ Incremento MAG	= Antistatus	+ Incremento MAG	= Assorbimento
+ Incremento MP	= Antistatus	+ Incremento MP	= Assorbimento
+ Incremento SPI	= Antistatus	+ Incremento SPI	= Assorbimento
+ Inventario	= Antistatus	+ Inventario	= Assorbimento
+ Pugilato	= Antistatus	+ Pugilato	= Assorbimento
+ Scherma Soldier	= Scudo	+ Scherma Soldier	= Assorbimento

+ Scherma status	= Antistatus		+ Scherma status	= Assorbimento
+ Scudo	= Scudo		+ Scudo	= Assorbimento
+ Spada agile	= Scudo		+ Spada agile	= Assorbimento
+ Spada assorbente	= Antistatus		+ Spada assorbente	= Assorbimento
+ Spada congelante	= Scudo		+ Spada congelante	= Assorbimento
+ Spada infuocata	= Scudo		+ Spada infuocata	= Assorbimento
+ Spada status	= Antistatus		+ Spada status	= Assorbimento
+ Spada tonante	= Scudo		+ Spada tonante	= Assorbimento
+ Supremo	= Antistatus		+ Supremo	= Assorbimento
+ Tecnica SP	= Antistatus		+ Tecnica SP	= Assorbimento
+ Tuono magico	= Antistatus		+ Tuono magico	= Assorbimento
+ Tuono oscuro	= Antistatus		+ Tuono oscuro	= Assorbimento
+ Virus	= Antistatus		+ Virus	= Assorbimento
+ (Altro)	= Antistatus		+ (Altro)	= Assorbimento

-----			-----	
CATASTROFE			CURA	
-----			-----	
+ Antistatus	= Catastrofe		+ Antistatus	= Cura
+ Assorbimento	= Assorbimento		+ Assorbimento	= Cura
+ Catastrofe	= Catastrofe		+ Catastrofe	= Cura
+ Cura	= Catastrofe		+ Cura	= Cura
+ Fuoco magico	= Catastrofe		+ Fuoco magico	= Cura
+ Fuoco oscuro	= Catastrofe		+ Fuoco oscuro	= Cura
+ Gelo magico	= Catastrofe		+ Gelo magico	= Cura
+ Gelo oscuro	= Catastrofe		+ Gelo oscuro	= Cura
+ Incremento AP	= Spada agile		+ Incremento AP	= Cura
+ Incremento ATT	= Scherma Soldier		+ Incremento ATT	= Cura
+ Incremento DIF	= Scudo		+ Incremento DIF	= Cura
+ Incremento HP	= Scudo		+ Incremento HP	= Cura
+ Incremento MAG	= Catastrofe		+ Incremento MAG	= Cura
+ Incremento MP	= Catastrofe		+ Incremento MP	= Cura
+ Incremento SPI	= Scudo		+ Incremento SPI	= Cura
+ Inventario	= Catastrofe		+ Inventario	= Cura
+ Pugilato	= Catastrofe		+ Pugilato	= Cura
+ Scherma Soldier	= Scherma Soldier		+ Scherma Soldier	= Cura
+ Scherma status	= Catastrofe		+ Scherma status	= Cura
+ Scudo	= Catastrofe		+ Scudo	= Cura
+ Spada agile	= Scherma Soldier		+ Spada agile	= Cura
+ Spada assorbente	= Assorbimento		+ Spada assorbente	= Cura
+ Spada congelante	= Scherma Soldier		+ Spada congelante	= Cura
+ Spada infuocata	= Scherma Soldier		+ Spada infuocata	= Cura
+ Spada status	= Catastrofe		+ Spada status	= Cura
+ Spada tonante	= Scherma Soldier		+ Spada tonante	= Cura
+ Supremo	= Catastrofe		+ Supremo	= Cura
+ Tecnica SP	= Catastrofe		+ Tecnica SP	= Cura
+ Tuono magico	= Catastrofe		+ Tuono magico	= Cura
+ Tuono oscuro	= Catastrofe		+ Tuono oscuro	= Cura
+ Virus	= Virus		+ Virus	= Cura
+ (Altro)	= Catastrofe		+ (Altro)	= Cura

-----			-----	
FUOCO MAGICO			FUOCO OSCURO	
-----			-----	
+ Antistatus	= Fuoco oscuro		+ Antistatus	= Fuoco magico
+ Assorbimento	= Assorbimento		+ Assorbimento	= Assorbimento
+ Catastrofe	= Fuoco magico		+ Catastrofe	= Fuoco oscuro
+ Cura	= Fuoco magico		+ Cura	= Fuoco magico
+ Fuoco magico	= Fuoco magico		+ Fuoco magico	= Fuoco oscuro
+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro		+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro

+ Gelo magico	= Tuono magico	+ Gelo magico	= Tuono oscuro
+ Gelo oscuro	= Tuono oscuro	+ Gelo oscuro	= Tuono oscuro
+ Incremento AP	= Fuoco magico	+ Incremento AP	= Fuoco oscuro
+ Incremento ATT	= Spada infuocata	+ Incremento ATT	= Spada infuocata
+ Incremento DIF	= Scudo	+ Incremento DIF	= Antistatus
+ Incremento HP	= Scudo	+ Incremento HP	= Antistatus
+ Incremento MAG	= Fuoco magico	+ Incremento MAG	= Fuoco oscuro
+ Incremento MP	= Fuoco magico	+ Incremento MP	= Fuoco oscuro
+ Incremento SPI	= Scudo	+ Incremento SPI	= Antistatus
+ Inventario	= Fuoco magico	+ Inventario	= Fuoco oscuro
+ Pugilato	= Fuoco magico	+ Pugilato	= Fuoco oscuro
+ Scherma Soldier	= Spada infuocata	+ Scherma Soldier	= Spada infuocata
+ Scherma status	= Fuoco oscuro	+ Scherma status	= Fuoco oscuro
+ Scudo	= Fuoco magico	+ Scudo	= Fuoco oscuro
+ Spada agile	= Spada infuocata	+ Spada agile	= Spada infuocata
+ Spada assorbente	= Assorbimento	+ Spada assorbente	= Assorbimento
+ Spada congelante	= Spada tonante	+ Spada congelante	= Tuono oscuro
+ Spada infuocata	= Spada infuocata	+ Spada infuocata	= Fuoco oscuro
+ Spada status	= Fuoco oscuro	+ Spada status	= Fuoco oscuro
+ Spada tonante	= Spada congelante	+ Spada tonante	= Gelo oscuro
+ Supremo	= Fuoco magico	+ Supremo	= Fuoco oscuro
+ Tecnica SP	= Fuoco magico	+ Tecnica SP	= Fuoco oscuro
+ Tuono magico	= Gelo magico	+ Tuono magico	= Gelo oscuro
+ Tuono oscuro	= Gelo oscuro	+ Tuono oscuro	= Gelo oscuro
+ Virus	= Fuoco oscuro	+ Virus	= Fuoco oscuro
+ (Altro)	= Fuoco magico	+ (Altro)	= Fuoco oscuro

-----		-----	
GELO MAGICO		GELO OSCURO	
-----		-----	
+ Antistatus	= Gelo oscuro	+ Antistatus	= Gelo magico
+ Assorbimento	= Assorbimento	+ Assorbimento	= Assorbimento
+ Catastrofe	= Gelo magico	+ Catastrofe	= Gelo oscuro
+ Cura	= Gelo magico	+ Cura	= Gelo magico
+ Fuoco magico	= Tuono magico	+ Fuoco magico	= Tuono oscuro
+ Fuoco oscuro	= Tuono oscuro	+ Fuoco oscuro	= Tuono oscuro
+ Gelo magico	= Gelo magico	+ Gelo magico	= Gelo oscuro
+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro	+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro
+ Incremento AP	= Gelo magico	+ Incremento AP	= Gelo oscuro
+ Incremento ATT	= Spada congelante	+ Incremento ATT	= Spada congelante
+ Incremento DIF	= Scudo	+ Incremento DIF	= Antistatus
+ Incremento HP	= Scudo	+ Incremento HP	= Antistatus
+ Incremento MAG	= Gelo magico	+ Incremento MAG	= Gelo oscuro
+ Incremento MP	= Gelo magico	+ Incremento MP	= Gelo oscuro
+ Incremento SPI	= Scudo	+ Incremento SPI	= Antistatus
+ Inventario	= Gelo magico	+ Inventario	= Gelo oscuro
+ Pugilato	= Gelo magico	+ Pugilato	= Gelo oscuro
+ Scherma Soldier	= Spada congelante	+ Scherma Soldier	= Spada congelante
+ Scherma status	= Gelo oscuro	+ Scherma status	= Gelo oscuro
+ Scudo	= Gelo magico	+ Scudo	= Gelo oscuro
+ Spada agile	= Spada congelante	+ Spada agile	= Spada congelante
+ Spada assorbente	= Assorbimento	+ Spada assorbente	= Assorbimento
+ Spada congelante	= Spada congelante	+ Spada congelante	= Gelo oscuro
+ Spada infuocata	= Spada tonante	+ Spada infuocata	= Tuono oscuro
+ Spada status	= Gelo oscuro	+ Spada status	= Gelo oscuro
+ Spada tonante	= Spada infuocata	+ Spada tonante	= Fuoco oscuro
+ Supremo	= Gelo magico	+ Supremo	= Gelo oscuro
+ Tecnica SP	= Gelo magico	+ Tecnica SP	= Gelo oscuro
+ Tuono magico	= Fuoco magico	+ Tuono magico	= Fuoco oscuro
+ Tuono oscuro	= Fuoco oscuro	+ Tuono oscuro	= Fuoco oscuro

+ Virus	= Gelo oscuro	+ Virus	= Gelo oscuro
+ (Altro)	= Gelo magico	+ (Altro)	= Gelo oscuro

-----		-----	
INCREMENTO AP		INCREMENTO ATT	
-----		-----	
+ Antistatus	= Incremento AP	+ Antistatus	= Incremento ATT
+ Assorbimento	= Incremento AP	+ Assorbimento	= Incremento ATT
+ Catastrofe	= Incremento AP	+ Catastrofe	= Incremento ATT
+ Cura	= Incremento AP	+ Cura	= Incremento ATT
+ Fuoco magico	= Incremento AP	+ Fuoco magico	= Incremento ATT
+ Fuoco oscuro	= Incremento AP	+ Fuoco oscuro	= Incremento ATT
+ Gelo magico	= Incremento AP	+ Gelo magico	= Incremento ATT
+ Gelo oscuro	= Incremento AP	+ Gelo oscuro	= Incremento ATT
+ Incremento AP	= Incremento AP	+ Incremento AP	= Incremento ATT
+ Incremento ATT	= Incremento AP	+ Incremento ATT	= Incremento ATT
+ Incremento DIF	= Incremento AP	+ Incremento DIF	= Incremento ATT
+ Incremento HP	= Incremento AP	+ Incremento HP	= Incremento ATT
+ Incremento MAG	= Incremento AP	+ Incremento MAG	= Incremento ATT
+ Incremento MP	= Incremento AP	+ Incremento MP	= Incremento ATT
+ Incremento SPI	= Incremento AP	+ Incremento SPI	= Incremento ATT
+ Inventario	= Incremento AP	+ Inventario	= Incremento ATT
+ Pugilato	= Incremento AP	+ Pugilato	= Incremento ATT
+ Scherma Soldier	= Incremento AP	+ Scherma Soldier	= Incremento ATT
+ Scherma status	= Incremento AP	+ Scherma status	= Incremento ATT
+ Scudo	= Incremento AP	+ Scudo	= Incremento ATT
+ Spada agile	= Incremento AP	+ Spada agile	= Incremento ATT
+ Spada assorbente	= Incremento AP	+ Spada assorbente	= Incremento ATT
+ Spada congelante	= Incremento AP	+ Spada congelante	= Incremento ATT
+ Spada infuocata	= Incremento AP	+ Spada infuocata	= Incremento ATT
+ Spada status	= Incremento AP	+ Spada status	= Incremento ATT
+ Spada tonante	= Incremento AP	+ Spada tonante	= Incremento ATT
+ Supremo	= Incremento AP	+ Supremo	= Incremento ATT
+ Tecnica SP	= Incremento AP	+ Tecnica SP	= Incremento ATT
+ Tuono magico	= Incremento AP	+ Tuono magico	= Incremento ATT
+ Tuono oscuro	= Incremento AP	+ Tuono oscuro	= Incremento ATT
+ Virus	= Incremento AP	+ Virus	= Incremento ATT
+ (Altro)	= Incremento AP	+ (Altro)	= Incremento ATT

-----		-----	
INCREMENTO DIF		INCREMENTO HP	
-----		-----	
+ Antistatus	= Incremento DIF	+ Antistatus	= Incremento HP
+ Assorbimento	= Incremento DIF	+ Assorbimento	= Incremento HP
+ Catastrofe	= Incremento DIF	+ Catastrofe	= Incremento HP
+ Cura	= Incremento DIF	+ Cura	= Incremento HP
+ Fuoco magico	= Incremento DIF	+ Fuoco magico	= Incremento HP
+ Fuoco oscuro	= Incremento DIF	+ Fuoco oscuro	= Incremento HP
+ Gelo magico	= Incremento DIF	+ Gelo magico	= Incremento HP
+ Gelo oscuro	= Incremento DIF	+ Gelo oscuro	= Incremento HP
+ Incremento AP	= Incremento DIF	+ Incremento AP	= Incremento HP
+ Incremento ATT	= Incremento DIF	+ Incremento ATT	= Incremento HP
+ Incremento DIF	= Incremento DIF	+ Incremento DIF	= Incremento HP
+ Incremento HP	= Incremento DIF	+ Incremento HP	= Incremento HP
+ Incremento MAG	= Incremento DIF	+ Incremento MAG	= Incremento HP
+ Incremento MP	= Incremento DIF	+ Incremento MP	= Incremento HP
+ Incremento SPI	= Incremento DIF	+ Incremento SPI	= Incremento HP
+ Inventario	= Incremento DIF	+ Inventario	= Incremento HP
+ Pugilato	= Incremento DIF	+ Pugilato	= Incremento HP
+ Scherma Soldier	= Incremento DIF	+ Scherma Soldier	= Incremento HP

+ Scherma status	= Incremento DIF		+ Scherma status	= Incremento HP
+ Scudo	= Incremento DIF		+ Scudo	= Incremento HP
+ Spada agile	= Incremento DIF		+ Spada agile	= Incremento HP
+ Spada assorbente	= Incremento DIF		+ Spada assorbente	= Incremento HP
+ Spada congelante	= Incremento DIF		+ Spada congelante	= Incremento HP
+ Spada infuocata	= Incremento DIF		+ Spada infuocata	= Incremento HP
+ Spada status	= Incremento DIF		+ Spada status	= Incremento HP
+ Spada tonante	= Incremento DIF		+ Spada tonante	= Incremento HP
+ Supremo	= Incremento DIF		+ Supremo	= Incremento HP
+ Tecnica SP	= Incremento DIF		+ Tecnica SP	= Incremento HP
+ Tuono magico	= Incremento DIF		+ Tuono magico	= Incremento HP
+ Tuono oscuro	= Incremento DIF		+ Tuono oscuro	= Incremento HP
+ Virus	= Incremento DIF		+ Virus	= Incremento HP
+ (Altro)	= Incremento DIF		+ (Altro)	= Incremento HP

-----		-----		
INCREMENTO MAG		INCREMENTO MP		
-----		-----		
+ Antistatus	= Incremento MAG		+ Antistatus	= Incremento MP
+ Assorbimento	= Incremento MAG		+ Assorbimento	= Incremento MP
+ Catastrofe	= Incremento MAG		+ Catastrofe	= Incremento MP
+ Cura	= Incremento MAG		+ Cura	= Incremento MP
+ Fuoco magico	= Incremento MAG		+ Fuoco magico	= Incremento MP
+ Fuoco oscuro	= Incremento MAG		+ Fuoco oscuro	= Incremento MP
+ Gelo magico	= Incremento MAG		+ Gelo magico	= Incremento MP
+ Gelo oscuro	= Incremento MAG		+ Gelo oscuro	= Incremento MP
+ Incremento AP	= Incremento MAG		+ Incremento AP	= Incremento MP
+ Incremento ATT	= Incremento MAG		+ Incremento ATT	= Incremento MP
+ Incremento DIF	= Incremento MAG		+ Incremento DIF	= Incremento MP
+ Incremento HP	= Incremento MAG		+ Incremento HP	= Incremento MP
+ Incremento MAG	= Incremento MAG		+ Incremento MAG	= Incremento MP
+ Incremento MP	= Incremento MAG		+ Incremento MP	= Incremento MP
+ Incremento SPI	= Incremento MAG		+ Incremento SPI	= Incremento MP
+ Inventario	= Incremento MAG		+ Inventario	= Incremento MP
+ Pugilato	= Incremento MAG		+ Pugilato	= Incremento MP
+ Scherma Soldier	= Incremento MAG		+ Scherma Soldier	= Incremento MP
+ Scherma status	= Incremento MAG		+ Scherma status	= Incremento MP
+ Scudo	= Incremento MAG		+ Scudo	= Incremento MP
+ Spada agile	= Incremento MAG		+ Spada agile	= Incremento MP
+ Spada assorbente	= Incremento MAG		+ Spada assorbente	= Incremento MP
+ Spada congelante	= Incremento MAG		+ Spada congelante	= Incremento MP
+ Spada infuocata	= Incremento MAG		+ Spada infuocata	= Incremento MP
+ Spada status	= Incremento MAG		+ Spada status	= Incremento MP
+ Spada tonante	= Incremento MAG		+ Spada tonante	= Incremento MP
+ Supremo	= Incremento MAG		+ Supremo	= Incremento MP
+ Tecnica SP	= Incremento MAG		+ Tecnica SP	= Incremento MP
+ Tuono magico	= Incremento MAG		+ Tuono magico	= Incremento MP
+ Tuono oscuro	= Incremento MAG		+ Tuono oscuro	= Incremento MP
+ Virus	= Incremento MAG		+ Virus	= Incremento MP
+ (Altro)	= Incremento MAG		+ (Altro)	= Incremento MP

-----		-----		
INCREMENTO SPI		INVENTARIO		
-----		-----		
+ Antistatus	= Incremento SPI		+ Antistatus	= Inventario
+ Assorbimento	= Incremento SPI		+ Assorbimento	= Inventario
+ Catastrofe	= Incremento SPI		+ Catastrofe	= Inventario
+ Cura	= Incremento SPI		+ Cura	= Inventario
+ Fuoco magico	= Incremento SPI		+ Fuoco magico	= Inventario
+ Fuoco oscuro	= Incremento SPI		+ Fuoco oscuro	= Inventario

+ Gelo magico	= Incremento SPI		+ Gelo magico	= Inventario
+ Gelo oscuro	= Incremento SPI		+ Gelo oscuro	= Inventario
+ Incremento AP	= Incremento SPI		+ Incremento AP	= Inventario
+ Incremento ATT	= Incremento SPI		+ Incremento ATT	= Inventario
+ Incremento DIF	= Incremento SPI		+ Incremento DIF	= Inventario
+ Incremento HP	= Incremento SPI		+ Incremento HP	= Inventario
+ Incremento MAG	= Incremento SPI		+ Incremento MAG	= Inventario
+ Incremento MP	= Incremento SPI		+ Incremento MP	= Inventario
+ Incremento SPI	= Incremento SPI		+ Incremento SPI	= Inventario
+ Inventario	= Incremento SPI		+ Inventario	= Inventario
+ Pugilato	= Incremento SPI		+ Pugilato	= Inventario
+ Scherma Soldier	= Incremento SPI		+ Scherma Soldier	= Inventario
+ Scherma status	= Incremento SPI		+ Scherma status	= Inventario
+ Scudo	= Incremento SPI		+ Scudo	= Inventario
+ Spada agile	= Incremento SPI		+ Spada agile	= Inventario
+ Spada assorbente	= Incremento SPI		+ Spada assorbente	= Inventario
+ Spada congelante	= Incremento SPI		+ Spada congelante	= Inventario
+ Spada infuocata	= Incremento SPI		+ Spada infuocata	= Inventario
+ Spada status	= Incremento SPI		+ Spada status	= Inventario
+ Spada tonante	= Incremento SPI		+ Spada tonante	= Inventario
+ Supremo	= Incremento SPI		+ Supremo	= Inventario
+ Tecnica SP	= Incremento SPI		+ Tecnica SP	= Inventario
+ Tuono magico	= Incremento SPI		+ Tuono magico	= Inventario
+ Tuono oscuro	= Incremento SPI		+ Tuono oscuro	= Inventario
+ Virus	= Incremento SPI		+ Virus	= Inventario
+ (Altro)	= Incremento SPI		+ (Altro)	= Inventario

-----			-----	
PUGILATO			SCHERMA SOLDIER	
-----			-----	
+ Antistatus	= Antistatus		+ Antistatus	= Scherma Soldier
+ Assorbimento	= Assorbimento		+ Assorbimento	= Spada assorbente
+ Catastrofe	= Catastrofe		+ Catastrofe	= Scherma Soldier
+ Cura	= Cura		+ Cura	= Scherma Soldier
+ Fuoco magico	= Fuoco magico		+ Fuoco magico	= Spada infuocata
+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro		+ Fuoco oscuro	= Spada infuocata
+ Gelo magico	= Gelo magico		+ Gelo magico	= Spada congelante
+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro		+ Gelo oscuro	= Spada congelante
+ Incremento AP	= Incremento AP		+ Incremento AP	= Spada agile
+ Incremento ATT	= Incremento ATT		+ Incremento ATT	= Scherma Soldier
+ Incremento DIF	= Incremento DIF		+ Incremento DIF	= Scherma Soldier
+ Incremento HP	= Incremento HP		+ Incremento HP	= Scherma Soldier
+ Incremento MAG	= Incremento MAG		+ Incremento MAG	= Scherma Soldier
+ Incremento MP	= Incremento MP		+ Incremento MP	= Scherma Soldier
+ Incremento SPI	= Incremento SPI		+ Incremento SPI	= Scherma Soldier
+ Inventario	= Inventario		+ Inventario	= Scherma Soldier
+ Pugilato	= Pugilato		+ Pugilato	= Scherma Soldier
+ Scherma Soldier	= Scherma Soldier		+ Scherma Soldier	= Scherma Soldier
+ Scherma status	= Spada status		+ Scherma status	= Scherma status
+ Scudo	= Scudo		+ Scudo	= Scherma Soldier
+ Spada agile	= Spada agile		+ Spada agile	= Scherma Soldier
+ Spada assorbente	= Spada assorbente		+ Spada assorbente	= Spada assorbente
+ Spada congelante	= Spada congelante		+ Spada congelante	= Spada congelante
+ Spada infuocata	= Spada infuocata		+ Spada infuocata	= Spada infuocata
+ Spada status	= Spada status		+ Spada status	= Scherma Soldier
+ Spada tonante	= Spada tonante		+ Spada tonante	= Spada tonante
+ Supremo	= Pugilato		+ Supremo	= Scherma Soldier
+ Tecnica SP	= Tecnica SP		+ Tecnica SP	= Scherma Soldier
+ Tuono magico	= Tuono magico		+ Tuono magico	= Spada tonante
+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro		+ Tuono oscuro	= Spada tonante

+ Virus	= Virus	+ Virus	= Scherma status
+ (Altro)	= Pugilato	+ (Altro)	= Scherma Soldier

-----		-----	
SCHERMA STATUS		SCUDO	
-----		-----	
+ Antistatus	= Scherma status	+ Antistatus	= Scudo
+ Assorbimento	= Spada assorbente	+ Assorbimento	= Scudo
+ Catastrofe	= Scherma status	+ Catastrofe	= Scudo
+ Cura	= Scherma status	+ Cura	= Scudo
+ Fuoco magico	= Scherma status	+ Fuoco magico	= Scudo
+ Fuoco oscuro	= Scherma status	+ Fuoco oscuro	= Antistatus
+ Gelo magico	= Scherma status	+ Gelo magico	= Scudo
+ Gelo oscuro	= Scherma status	+ Gelo oscuro	= Antistatus
+ Incremento AP	= Spada agile	+ Incremento AP	= Scudo
+ Incremento ATT	= Scherma status	+ Incremento ATT	= Scudo
+ Incremento DIF	= Antistatus	+ Incremento DIF	= Scudo
+ Incremento HP	= Antistatus	+ Incremento HP	= Scudo
+ Incremento MAG	= Virus	+ Incremento MAG	= Scudo
+ Incremento MP	= Virus	+ Incremento MP	= Scudo
+ Incremento SPI	= Antistatus	+ Incremento SPI	= Scudo
+ Inventario	= Scherma status	+ Inventario	= Scudo
+ Pugilato	= Scherma status	+ Pugilato	= Scudo
+ Scherma Soldier	= Scherma status	+ Scherma Soldier	= Scudo
+ Scherma status	= Scherma status	+ Scherma status	= Antistatus
+ Scudo	= Scherma status	+ Scudo	= Scudo
+ Spada agile	= Scherma status	+ Spada agile	= Scudo
+ Spada assorbente	= Spada assorbente	+ Spada assorbente	= Scudo
+ Spada congelante	= Scherma status	+ Spada congelante	= Scudo
+ Spada infuocata	= Scherma status	+ Spada infuocata	= Scudo
+ Spada status	= Scherma status	+ Spada status	= Antistatus
+ Spada tonante	= Scherma status	+ Spada tonante	= Scudo
+ Supremo	= Scherma status	+ Supremo	= Scudo
+ Tecnica SP	= Scherma status	+ Tecnica SP	= Scudo
+ Tuono magico	= Scherma status	+ Tuono magico	= Scudo
+ Tuono oscuro	= Scherma status	+ Tuono oscuro	= Antistatus
+ Virus	= Scherma status	+ Virus	= Antistatus
+ (Altro)	= Scherma status	+ (Altro)	= Scudo

-----		-----	
SPADA AGILE		SPADA ASSORBENTE	
-----		-----	
+ Antistatus	= Spada agile	+ Antistatus	= Spada assorbente
+ Assorbimento	= Spada assorbente	+ Assorbimento	= Spada assorbente
+ Catastrofe	= Spada agile	+ Catastrofe	= Spada assorbente
+ Cura	= Spada agile	+ Cura	= Spada assorbente
+ Fuoco magico	= Spada infuocata	+ Fuoco magico	= Spada assorbente
+ Fuoco oscuro	= Spada infuocata	+ Fuoco oscuro	= Spada assorbente
+ Gelo magico	= Spada congelante	+ Gelo magico	= Spada assorbente
+ Gelo oscuro	= Spada congelante	+ Gelo oscuro	= Spada assorbente
+ Incremento AP	= Spada agile	+ Incremento AP	= Spada assorbente
+ Incremento ATT	= Spada agile	+ Incremento ATT	= Spada assorbente
+ Incremento DIF	= Spada agile	+ Incremento DIF	= Spada assorbente
+ Incremento HP	= Spada agile	+ Incremento HP	= Spada assorbente
+ Incremento MAG	= Spada agile	+ Incremento MAG	= Assorbimento
+ Incremento MP	= Spada agile	+ Incremento MP	= Spada assorbente
+ Incremento SPI	= Spada agile	+ Incremento SPI	= Assorbimento
+ Inventario	= Spada agile	+ Inventario	= Spada assorbente
+ Pugilato	= Spada agile	+ Pugilato	= Spada assorbente
+ Scherma Soldier	= Spada agile	+ Scherma Soldier	= Spada assorbente

+ Scherma status	= Scherma status		+ Scherma status	= Spada assorbente
+ Scudo	= Spada agile		+ Scudo	= Spada assorbente
+ Spada agile	= Spada agile		+ Spada agile	= Spada assorbente
+ Spada assorbente	= Spada assorbente		+ Spada assorbente	= Spada assorbente
+ Spada congelante	= Spada congelante		+ Spada congelante	= Spada assorbente
+ Spada infuocata	= Spada infuocata		+ Spada infuocata	= Spada assorbente
+ Spada status	= Spada status		+ Spada status	= Spada assorbente
+ Spada tonante	= Spada tonante		+ Spada tonante	= Spada assorbente
+ Supremo	= Spada agile		+ Supremo	= Spada assorbente
+ Tecnica SP	= Spada agile		+ Tecnica SP	= Spada assorbente
+ Tuono magico	= Spada tonante		+ Tuono magico	= Spada assorbente
+ Tuono oscuro	= Spada tonante		+ Tuono oscuro	= Spada assorbente
+ Virus	= Scherma status		+ Virus	= Spada assorbente
+ (Altro)	= Spada agile		+ (Altro)	= Spada assorbente

-----			-----	
SPADA CONGELANTE			SPADA INFUOCATA	
-----			-----	
+ Antistatus	= Spada congelante		+ Antistatus	= Spada infuocata
+ Assorbimento	= Spada congelante		+ Assorbimento	= Spada infuocata
+ Catastrofe	= Spada agile		+ Catastrofe	= Spada agile
+ Cura	= Spada congelante		+ Cura	= Spada infuocata
+ Fuoco magico	= Spada tonante		+ Fuoco magico	= Spada infuocata
+ Fuoco oscuro	= Tuono oscuro		+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro
+ Gelo magico	= Spada congelante		+ Gelo magico	= Spada tonante
+ Gelo oscuro	= Tuono oscuro		+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro
+ Incremento AP	= Spada agile		+ Incremento AP	= Spada agile
+ Incremento ATT	= Spada congelante		+ Incremento ATT	= Spada infuocata
+ Incremento DIF	= Antistatus		+ Incremento DIF	= Antistatus
+ Incremento HP	= Antistatus		+ Incremento HP	= Antistatus
+ Incremento MAG	= Gelo oscuro		+ Incremento MAG	= Fuoco oscuro
+ Incremento MP	= Gelo oscuro		+ Incremento MP	= Fuoco oscuro
+ Incremento SPI	= Antistatus		+ Incremento SPI	= Antistatus
+ Inventario	= Spada congelante		+ Inventario	= Spada infuocata
+ Pugilato	= Spada congelante		+ Pugilato	= Spada infuocata
+ Scherma Soldier	= Spada congelante		+ Scherma Soldier	= Spada infuocata
+ Scherma status	= Spada congelante		+ Scherma status	= Spada infuocata
+ Scudo	= Spada congelante		+ Scudo	= Spada infuocata
+ Spada agile	= Spada congelante		+ Spada agile	= Spada infuocata
+ Spada assorbente	= Spada congelante		+ Spada assorbente	= Spada infuocata
+ Spada congelante	= Spada congelante		+ Spada congelante	= Spada tonante
+ Spada infuocata	= Spada tonante		+ Spada infuocata	= Spada infuocata
+ Spada status	= Spada congelante		+ Spada status	= Spada infuocata
+ Spada tonante	= Spada infuocata		+ Spada tonante	= Spada congelante
+ Supremo	= Spada congelante		+ Supremo	= Spada infuocata
+ Tecnica SP	= Spada congelante		+ Tecnica SP	= Spada infuocata
+ Tuono magico	= Spada infuocata		+ Tuono magico	= Spada congelante
+ Tuono oscuro	= Gelo oscuro		+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro
+ Virus	= Spada tonante		+ Virus	= Spada infuocata
+ (Altro)	= Spada congelante		+ (Altro)	= Spada infuocata

-----			-----	
SPADA STATUS			SPADA TONANTE	
-----			-----	
+ Antistatus	= Spada status		+ Antistatus	= Spada tonante
+ Assorbimento	= Spada assorbente		+ Assorbimento	= Spada tonante
+ Catastrofe	= Spada status		+ Catastrofe	= Spada agile
+ Cura	= Spada status		+ Cura	= Spada tonante
+ Fuoco magico	= Spada status		+ Fuoco magico	= Spada congelante
+ Fuoco oscuro	= Spada status		+ Fuoco oscuro	= Tuono oscuro

+ Gelo magico	= Spada status		+ Gelo magico	= Spada infuocata
+ Gelo oscuro	= Spada status		+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro
+ Incremento AP	= Spada agile		+ Incremento AP	= Spada agile
+ Incremento ATT	= Spada status		+ Incremento ATT	= Spada tonante
+ Incremento DIF	= Antistatus		+ Incremento DIF	= Antistatus
+ Incremento HP	= Antistatus		+ Incremento HP	= Antistatus
+ Incremento MAG	= Virus		+ Incremento MAG	= Tuono oscuro
+ Incremento MP	= Virus		+ Incremento MP	= Tuono oscuro
+ Incremento SPI	= Antistatus		+ Incremento SPI	= Antistatus
+ Inventario	= Spada status		+ Inventario	= Spada tonante
+ Pugilato	= Spada status		+ Pugilato	= Spada tonante
+ Scherma Soldier	= Spada status		+ Scherma Soldier	= Spada tonante
+ Scherma status	= Spada status		+ Scherma status	= Spada tonante
+ Scudo	= Spada status		+ Scudo	= Spada tonante
+ Spada agile	= Spada status		+ Spada agile	= Spada tonante
+ Spada assorbente	= Spada assorbente		+ Spada assorbente	= Spada tonante
+ Spada congelante	= Spada status		+ Spada congelante	= Spada infuocata
+ Spada infuocata	= Spada status		+ Spada infuocata	= Spada congelante
+ Spada status	= Spada status		+ Spada status	= Spada tonante
+ Spada tonante	= Spada status		+ Spada tonante	= Spada tonante
+ Supremo	= Spada status		+ Supremo	= Spada tonante
+ Tecnica SP	= Spada status		+ Tecnica SP	= Spada tonante
+ Tuono magico	= Spada status		+ Tuono magico	= Spada tonante
+ Tuono oscuro	= Spada status		+ Tuono oscuro	= Fuoco oscuro
+ Virus	= Spada status		+ Virus	= Spada congelante
+ (Altro)	= Spada status		+ (Altro)	= Spada tonante

-----			-----	
SUPREMO			TECNICA SP	
-----			-----	
+ Antistatus	= Antistatus		+ Antistatus	= Tecnica SP
+ Assorbimento	= Assorbimento		+ Assorbimento	= Tecnica SP
+ Catastrofe	= Catastrofe		+ Catastrofe	= Tecnica SP
+ Cura	= Cura		+ Cura	= Tecnica SP
+ Fuoco magico	= Fuoco magico		+ Fuoco magico	= Tecnica SP
+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro		+ Fuoco oscuro	= Tecnica SP
+ Gelo magico	= Gelo magico		+ Gelo magico	= Tecnica SP
+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro		+ Gelo oscuro	= Tecnica SP
+ Incremento AP	= Incremento AP		+ Incremento AP	= Tecnica SP
+ Incremento ATT	= Incremento ATT		+ Incremento ATT	= Tecnica SP
+ Incremento DIF	= Incremento DIF		+ Incremento DIF	= Tecnica SP
+ Incremento HP	= Incremento HP		+ Incremento HP	= Tecnica SP
+ Incremento MAG	= Incremento MAG		+ Incremento MAG	= Tecnica SP
+ Incremento MP	= Incremento MP		+ Incremento MP	= Tecnica SP
+ Incremento SPI	= Incremento SPI		+ Incremento SPI	= Tecnica SP
+ Inventario	= Inventario		+ Inventario	= Tecnica SP
+ Pugilato	= Supremo		+ Pugilato	= Tecnica SP
+ Scherma Soldier	= Scherma Soldier		+ Scherma Soldier	= Tecnica SP
+ Scherma status	= Scherma status		+ Scherma status	= Tecnica SP
+ Scudo	= Scudo		+ Scudo	= Tecnica SP
+ Spada agile	= Spada agile		+ Spada agile	= Tecnica SP
+ Spada assorbente	= Spada assorbente		+ Spada assorbente	= Tecnica SP
+ Spada congelante	= Spada congelante		+ Spada congelante	= Tecnica SP
+ Spada infuocata	= Spada infuocata		+ Spada infuocata	= Tecnica SP
+ Spada status	= Spada status		+ Spada status	= Tecnica SP
+ Spada tonante	= Spada tonante		+ Spada tonante	= Tecnica SP
+ Supremo	= Supremo		+ Supremo	= Tecnica SP
+ Tecnica SP	= Tecnica SP		+ Tecnica SP	= Tecnica SP
+ Tuono magico	= Tuono magico		+ Tuono magico	= Tecnica SP
+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro		+ Tuono oscuro	= Tecnica SP

+ Virus	= Virus	+ Virus	= Tecnica SP
+ (Altro)	= Supremo	+ (Altro)	= Tecnica SP

-----		-----	
TUONO MAGICO		TUONO OSCURO	
-----		-----	
+ Antistatus	= Tuono oscuro	+ Antistatus	= Tuono magico
+ Assorbimento	= Assorbimento	+ Assorbimento	= Assorbimento
+ Catastrofe	= Tuono magico	+ Catastrofe	= Tuono oscuro
+ Cura	= Tuono magico	+ Cura	= Tuono magico
+ Fuoco magico	= Gelo magico	+ Fuoco magico	= Gelo oscuro
+ Fuoco oscuro	= Gelo oscuro	+ Fuoco oscuro	= Gelo oscuro
+ Gelo magico	= Fuoco magico	+ Gelo magico	= Fuoco oscuro
+ Gelo oscuro	= Fuoco oscuro	+ Gelo oscuro	= Fuoco oscuro
+ Incremento AP	= Tuono magico	+ Incremento AP	= Tuono oscuro
+ Incremento ATT	= Spada tonante	+ Incremento ATT	= Spada tonante
+ Incremento DIF	= Scudo	+ Incremento DIF	= Antistatus
+ Incremento HP	= Scudo	+ Incremento HP	= Antistatus
+ Incremento MAG	= Tuono magico	+ Incremento MAG	= Tuono oscuro
+ Incremento MP	= Tuono magico	+ Incremento MP	= Tuono oscuro
+ Incremento SPI	= Scudo	+ Incremento SPI	= Antistatus
+ Inventario	= Tuono magico	+ Inventario	= Tuono oscuro
+ Pugilato	= Tuono magico	+ Pugilato	= Tuono oscuro
+ Scherma Soldier	= Spada tonante	+ Scherma Soldier	= Spada tonante
+ Scherma status	= Tuono oscuro	+ Scherma status	= Tuono oscuro
+ Scudo	= Tuono magico	+ Scudo	= Tuono oscuro
+ Spada agile	= Spada tonante	+ Spada agile	= Spada tonante
+ Spada assorbente	= Assorbimento	+ Spada assorbente	= Assorbimento
+ Spada congelante	= Spada infuocata	+ Spada congelante	= Fuoco oscuro
+ Spada infuocata	= Spada congelante	+ Spada infuocata	= Gelo oscuro
+ Spada status	= Tuono oscuro	+ Spada status	= Tuono oscuro
+ Spada tonante	= Spada tonante	+ Spada tonante	= Tuono oscuro
+ Supremo	= Tuono magico	+ Supremo	= Tuono oscuro
+ Tecnica SP	= Tuono magico	+ Tecnica SP	= Tuono oscuro
+ Tuono magico	= Tuono magico	+ Tuono magico	= Tuono oscuro
+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro	+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro
+ Virus	= Tuono oscuro	+ Virus	= Tuono oscuro
+ (Altro)	= Tuono magico	+ (Altro)	= Tuono oscuro

-----		-----	
VIRUS		(Altro)	
-----		-----	
+ Antistatus	= Virus	+ Antistatus	= Antistatus
+ Assorbimento	= Assorbimento	+ Assorbimento	= Assorbimento
+ Catastrofe	= Virus	+ Catastrofe	= Catastrofe
+ Cura	= Cura	+ Cura	= Cura
+ Fuoco magico	= Fuoco oscuro	+ Fuoco magico	= Fuoco magico
+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro	+ Fuoco oscuro	= Fuoco oscuro
+ Gelo magico	= Gelo oscuro	+ Gelo magico	= Gelo magico
+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro	+ Gelo oscuro	= Gelo oscuro
+ Incremento AP	= Virus	+ Incremento AP	= Incremento AP
+ Incremento ATT	= Scherma Status	+ Incremento ATT	= Incremento ATT
+ Incremento DIF	= Antistatus	+ Incremento DIF	= Incremento DIF
+ Incremento HP	= Antistatus	+ Incremento HP	= Incremento HP
+ Incremento MAG	= Virus	+ Incremento MAG	= Incremento MAG
+ Incremento MP	= Virus	+ Incremento MP	= Incremento MP
+ Incremento SPI	= Antistatus	+ Incremento SPI	= Incremento SPI
+ Inventario	= Virus	+ Inventario	= Inventario
+ Pugilato	= Virus	+ Pugilato	= Pugilato
+ Scherma Soldier	= Scherma status	+ Scherma Soldier	= Scherma Soldier

+ Scherma status	= Virus		+ Scherma status	= Scherma status
+ Scudo	= Virus		+ Scudo	= Scudo
+ Spada agile	= Scherma status		+ Spada agile	= Spada agile
+ Spada assorbente	= Assorbimento		+ Spada assorbente	= Spada assorbente
+ Spada congelante	= Scherma status		+ Spada congelante	= Spada congelante
+ Spada infuocata	= Scherma status		+ Spada infuocata	= Spada infuocata
+ Spada status	= Virus		+ Spada status	= Spada status
+ Spada tonante	= Scherma status		+ Spada tonante	= Spada tonante
+ Supremo	= Virus		+ Supremo	= Supremo
+ Tecnica SP	= Virus		+ Tecnica SP	= Tecnica SP
+ Tuono magico	= Tuono oscuro		+ Tuono magico	= Tuono magico
+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro		+ Tuono oscuro	= Tuono oscuro
+ Virus	= Virus		+ Virus	= Virus
+ (Altro)	= Virus		+ (Altro)	= (Altro)

=== TABELLA RIASSUNTIVA ===

Tutte le varie combinazioni sono riassunte nella seguente tabella a doppia entrata. Nella colonna iniziale sono presenti le Materie di Base mentre nella riga iniziale sono indicate le Materie Aggiunte.

LEGENDA:

- | | | |
|-------------------|---------------------|---------------------|
| a. Antistatus | l. Incremento HP | w. Spada congelante |
| b. Assorbimento | m. Incremento MAG | x. Spada infuocata |
| c. Catastrofe | n. Incremento MP | y. Spada status |
| d. Cura | o. Incremento SPI | z. Spada tonante |
| e. Fuoco magico | p. Inventario | 1. Supremo |
| f. Fuoco oscuro | q. Pugilato | 2. Tecnica SP |
| g. Gelo magico | r. Scherma Soldier | 3. Tuono magico |
| h. Gelo oscuro | s. Scherma status | 4. Tuono oscuro |
| i. Incremento AP | t. Scudo | 5. Virus |
| j. Incremento ATT | u. Spada agile | 6. (Altro) |
| k. Incremento DIF | v. Spada assorbente | |

	.-----.	.-----.	.-----.	.-----.	.-----.	.-----.	.-----.	.-----.
+	a b c d	e f g h	i j k l	m n o p	q r s t	u v w x	y z 1 2	3 4 5 6
a	a a a a	a a a a	a a a a	a a a a	a t a t	t a t t	a t a a	a a a a
b	b b b b	b b b b	b v v b	b b b b	b b b b	b b b b	b b b b	b b b b
c	c b c c	c c c c	u r t t	c c t c	c r c c	r b r r	c r c c	c c 5 c
d	d d d d	d d d d	d d d d	d d d d	d d d d	d d d d	d d d d	d d d d
e	f b e e	e f 3 4	e x t t	e e t e	e x f e	x b z x	f w e e	g h f e
f	e b f e	f f 4 4	f x a a	f f a f	f x f f	x b 4 f	f h f f	h h f f
g	h b g g	3 4 g h	g w t t	g g t g	g w h g	w b w z	h x g g	e f h g
h	g b h g	4 4 h h	h w a a	h h a h	h w h h	w b h 4	h f h h	f f h h
i	i i i i	i i i i	i i i i	i i i i	i i i i	i i i i	i i i i	i i i i
j	j j j j	j j j j	j j j j	j j j j	j j j j	j j j j	j j j j	j j j j
k	k k k k	k k k k	k k k k	k k k k	k k k k	k k k k	k k k k	k k k k
l	l l l l	l l l l	l l l l	l l l l	l l l l	l l l l	l l l l	l l l l
m	m m m m	m m m m	m m m m	m m m m	m m m m	m m m m	m m m m	m m m m
n	n n n n	n n n n	n n n n	n n n n	n n n n	n n n n	n n n n	n n n n
o	o o o o	o o o o	o o o o	o o o o	o o o o	o o o o	o o o o	o o o o
p	p p p p	p p p p	p p p p	p p p p	p p p p	p p p p	p p p p	p p p p
q	a b c d	e f g h	i j k l	m n o p	q r y t	u v w x	y z q 2	3 4 5 q
r	r v r r	x x w w	u r r r	r r r r	r r s r	r v w x	r z r r	z z s r
s	s v s s	s s s s	u s a a	5 5 a s	s s s s	s v s s	s s s s	s s s s
t	t t t t	t a t a	t t t t	t t t t	t t a t	t t t t	a t t t	t a a t
u	u v u u	x x w w	u u u u	u u u u	u u s u	u v w x	y z u u	z z s u
v	v v v v	v v v v	v v v v	b v b v	v v v v	v v v v	v v v v	v v v v

w	w	w	w	z	4	w	4	u	w	a	a	h	h	a	w	w	w	w	w	w	z	w	x	w	w	x	h	z	w					
x	x	x	u	x	x	f	z	h	u	x	a	a	f	f	a	x	x	x	x	x	z	x	x	w	x	x	w	4	x	x				
y	y	v	y	y	y	y	y	u	y	a	a	5	5	a	y	y	y	y	y	v	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y				
z	z	z	u	z	w	4	x	h	u	z	a	a	4	4	a	z	z	z	z	z	x	w	z	z	z	z	z	f	w	z				
1	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	1	r	s	t	u	v	w	x	y	z	1	2	3	4	5	1		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
3	4	b	3	3	g	h	e	f	3	z	t	t	3	3	t	3	3	z	4	3	z	b	x	w	4	z	3	3	3	4	4	3		
4	3	b	4	3	h	h	f	f	4	z	a	a	4	4	a	4	4	z	4	4	z	b	f	h	4	4	4	4	4	4	4	4		
5	5	b	5	d	f	f	h	h	5	s	a	a	5	5	a	5	5	s	5	5	s	b	s	s	5	s	5	5	4	4	5	5		
6	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	1	2	3	4	5	6		
	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----	'	-----

Tutti i Gruppi di Fusione si ottengono tramite le seguenti combinazioni:

ANTISTATUS _____

62 combinazioni

Antistatus + Antistatus	Gelo oscuro + Incremento SPI
Antistatus + Assorbimento	Pugilato + Antistatus
Antistatus + Catastrofe	Scherma status + Incremento DIF
Antistatus + Cura	Scherma status + Incremento HP
Antistatus + Fuoco magico	Scherma status + Incremento SPI
Antistatus + Fuoco oscuro	Scudo + Fuoco oscuro
Antistatus + Gelo magico	Scudo + Gelo oscuro
Antistatus + Gelo oscuro	Scudo + Scherma status
Antistatus + Incremento AP	Scudo + Spada status
Antistatus + Incremento ATT	Scudo + Tuono oscuro
Antistatus + Incremento DIF	Scudo + Virus
Antistatus + Incremento HP	Spada congelante + Incremento DIF
Antistatus + Incremento MAG	Spada congelante + Incremento HP
Antistatus + Incremento MP	Spada congelante + Incremento SPI
Antistatus + Incremento SPI	Spada infuocata + Incremento DIF
Antistatus + Inventario	Spada infuocata + Incremento HP
Antistatus + Pugilato	Spada infuocata + Incremento SPI
Antistatus + Scherma status	Spada status + Incremento DIF
Antistatus + Spada assorbente	Spada status + Incremento HP
Antistatus + Spada status	Spada status + Incremento SPI
Antistatus + Supremo	Spada tonante + Incremento DIF
Antistatus + Tecnica SP	Spada tonante + Incremento HP
Antistatus + Tuono magico	Spada tonante + Incremento SPI
Antistatus + Tuono oscuro	Supremo + Antistatus
Antistatus + Virus	Tuono oscuro + Incremento DIF
Antistatus + (Altro)	Tuono oscuro + Incremento HP
Fuoco oscuro + Incremento DIF	Tuono oscuro + Incremento SPI
Fuoco oscuro + Incremento HP	Virus + Incremento DIF
Fuoco oscuro + Incremento SPI	Virus + Incremento HP
Gelo oscuro + Incremento DIF	Virus + Incremento SPI
Gelo oscuro + Incremento HP	(Altro) + Antistatus

ASSORBIMENTO _____

51 combinazioni

Assorbimento + Antistatus	Assorbimento + Tuono magico
Assorbimento + Assorbimento	Assorbimento + Tuono oscuro
Assorbimento + Catastrofe	Assorbimento + Virus
Assorbimento + Cura	Assorbimento + (Altro)
Assorbimento + Fuoco magico	Catastrofe + Assorbimento
Assorbimento + Fuoco oscuro	Catastrofe + Spada assorbente

Assorbimento + Gelo magico
Assorbimento + Gelo oscuro
Assorbimento + Incremento AP
Assorbimento + Incremento HP
Assorbimento + Incremento MAG
Assorbimento + Incremento MP
Assorbimento + Incremento SPI
Assorbimento + Inventario
Assorbimento + Pugilato
Assorbimento + Scherma Soldier
Assorbimento + Scherma status
Assorbimento + Scudo
Assorbimento + Spada agile
Assorbimento + Spada assorbente
Assorbimento + Spada congelante
Assorbimento + Spada infuocata
Assorbimento + Spada status
Assorbimento + Spada tonante
Assorbimento + Supremo
Assorbimento + Tecnica SP

Fuoco magico + Assorbimento
Fuoco magico + Spada assorbente
Fuoco oscuro + Assorbimento
Fuoco oscuro + Spada assorbente
Gelo magico + Assorbimento
Gelo magico + Spada assorbente
Gelo oscuro + Assorbimento
Gelo oscuro + Spada assorbente
Pugilato + Assorbimento
Spada assorbente + Incremento MAG
Spada assorbente + Incremento SPI
Supremo + Assorbimento
Tuono magico + Assorbimento
Tuono magico + Spada assorbente
Tuono oscuro + Assorbimento
Tuono oscuro + Spada assorbente
Virus + Assorbimento
Virus + Spada assorbente
(Altro) + Assorbimento

CATASTROFE

22 combinazioni

Catastrofe + Antistatus
Catastrofe + Catastrofe
Catastrofe + Cura
Catastrofe + Fuoco magico
Catastrofe + Fuoco oscuro
Catastrofe + Gelo magico
Catastrofe + Gelo oscuro
Catastrofe + Incremento MAG
Catastrofe + Incremento MP
Catastrofe + Inventario
Catastrofe + Pugilato

Catastrofe + Scherma status
Catastrofe + Scudo
Catastrofe + Spada status
Catastrofe + Supremo
Catastrofe + Tecnica SP
Catastrofe + Tuono magico
Catastrofe + Tuono oscuro
Catastrofe + (Altro)
Pugilato + Catastrofe
Supremo + Catastrofe
(Altro) + Catastrofe

CURA

36 combinazioni

Cura + Antistatus
Cura + Assorbimento
Cura + Catastrofe
Cura + Cura
Cura + Fuoco magico
Cura + Fuoco oscuro
Cura + Gelo magico
Cura + Gelo oscuro
Cura + Incremento AP
Cura + Incremento ATT
Cura + Incremento DIF
Cura + Incremento HP
Cura + Incremento MAG
Cura + Incremento MP
Cura + Incremento SPI
Cura + Inventario
Cura + Pugilato
Cura + Scherma Soldier

Cura + Scherma status
Cura + Scudo
Cura + Spada agile
Cura + Spada assorbente
Cura + Spada congelante
Cura + Spada infuocata
Cura + Spada status
Cura + Spada tonante
Cura + Supremo
Cura + Tecnica SP
Cura + Tuono magico
Cura + Tuono oscuro
Cura + Virus
Cura + (Altro)
Pugilato + Cura
Supremo + Cura
Virus + Cura
(Altro) + Cura

FUOCO MAGICO _____

19 combinazioni

Fuoco magico + Catastrofe	Fuoco magico + Tecnica SP
Fuoco magico + Cura	Fuoco magico + (Altro)
Fuoco magico + Fuoco magico	Fuoco oscuro + Antistatus
Fuoco magico + Incremento AP	Fuoco oscuro + Cura
Fuoco magico + Incremento MAG	Gelo magico + Tuono magico
Fuoco magico + Incremento MP	Pugilato + Fuoco magico
Fuoco magico + Inventario	Supremo + Fuoco magico
Fuoco magico + Pugilato	Tuono magico + Gelo magico
Fuoco magico + Scudo	(Altro) + Fuoco magico
Fuoco magico + Supremo	

FUOCO OSCURO _____

38 combinazioni

Fuoco magico + Antistatus	Fuoco oscuro + Virus
Fuoco magico + Fuoco oscuro	Fuoco oscuro + (Altro)
Fuoco magico + Scherma status	Gelo magico + Tuono oscuro
Fuoco magico + Spada status	Gelo oscuro + Spada tonante
Fuoco magico + Virus	Gelo oscuro + Tuono magico
Fuoco oscuro + Catastrofe	Gelo oscuro + Tuono oscuro
Fuoco oscuro + Fuoco magico	Pugilato + Fuoco oscuro
Fuoco oscuro + Fuoco oscuro	Spada infuocata + Fuoco oscuro
Fuoco oscuro + Incremento AP	Spada infuocata + Incremento MAG
Fuoco oscuro + Incremento MAG	Spada infuocata + Incremento MP
Fuoco oscuro + Incremento MP	Spada tonante + Tuono oscuro
Fuoco oscuro + Inventario	Supremo + Fuoco oscuro
Fuoco oscuro + Pugilato	Tuono magico + Gelo oscuro
Fuoco oscuro + Scherma status	Tuono oscuro + Gelo magico
Fuoco oscuro + Scudo	Tuono oscuro + Gelo oscuro
Fuoco oscuro + Spada infuocata	Tuono oscuro + Spada congelante
Fuoco oscuro + Spada status	Virus + Fuoco magico
Fuoco oscuro + Supremo	Virus + Fuoco oscuro
Fuoco oscuro + Tecnica SP	(Altro) + Fuoco oscuro

GELO MAGICO _____

19 combinazioni

Fuoco magico + Tuono magico	Gelo magico + Supremo
Gelo magico + Catastrofe	Gelo magico + Tecnica SP
Gelo magico + Cura	Gelo magico + (Altro)
Gelo magico + Gelo magico	Gelo oscuro + Antistatus
Gelo magico + Incremento AP	Gelo oscuro + Cura
Gelo magico + Incremento MAG	Pugilato + Gelo magico
Gelo magico + Incremento MP	Supremo + Gelo magico
Gelo magico + Inventario	Tuono magico + Fuoco magico
Gelo magico + Pugilato	(Altro) + Gelo magico
Gelo magico + Scudo	

GELO OSCURO _____

39 combinazioni

Fuoco magico + Tuono oscuro	Gelo oscuro + Spada status
Fuoco oscuro + Spada tonante	Gelo oscuro + Supremo

Fuoco oscuro + Tuono magico
Fuoco oscuro + Tuono oscuro
Gelo magico + Antistatus
Gelo magico + Gelo oscuro
Gelo magico + Scherma status
Gelo magico + Spada status
Gelo magico + Virus
Gelo oscuro + Catastrofe
Gelo oscuro + Gelo magico
Gelo oscuro + Gelo oscuro
Gelo oscuro + Incremento AP
Gelo oscuro + Incremento MAG
Gelo oscuro + Incremento MP
Gelo oscuro + Inventario
Gelo oscuro + Pugilato
Gelo oscuro + Scherma status
Gelo oscuro + Scudo
Gelo oscuro + Spada congelante

Gelo oscuro + Tecnica SP
Gelo oscuro + Virus
Gelo oscuro + (Altro)
Pugilato + Gelo oscuro
Spada congelante + Incremento MAG
Spada congelante + Incremento MP
Spada congelante + Tuono oscuro
Spada infuocata + Gelo oscuro
Spada tonante + Gelo oscuro
Supremo + Gelo oscuro
Tuono magico + Fuoco oscuro
Tuono oscuro + Fuoco magico
Tuono oscuro + Fuoco oscuro
Tuono oscuro + Spada infuocata
Virus + Gelo magico
Virus + Gelo oscuro
(Altro) + Gelo oscuro

INCREMENTO AP _____

35 combinazioni

Incremento AP + Antistatus
Incremento AP + Assorbimento
Incremento AP + Catastrofe
Incremento AP + Cura
Incremento AP + Fuoco magico
Incremento AP + Fuoco oscuro
Incremento AP + Gelo magico
Incremento AP + Gelo oscuro
Incremento AP + Incremento AP
Incremento AP + Incremento ATT
Incremento AP + Incremento DIF
Incremento AP + Incremento HP
Incremento AP + Incremento MAG
Incremento AP + Incremento MP
Incremento AP + Incremento SPI
Incremento AP + Inventario
Incremento AP + Pugilato
Incremento AP + Scherma Soldier

Incremento AP + Scherma status
Incremento AP + Scudo
Incremento AP + Spada agile
Incremento AP + Spada assorbente
Incremento AP + Spada congelante
Incremento AP + Spada infuocata
Incremento AP + Spada status
Incremento AP + Spada tonante
Incremento AP + Supremo
Incremento AP + Tecnica SP
Incremento AP + Tuono magico
Incremento AP + Tuono oscuro
Incremento AP + Virus
Incremento AP + (Altro)
Pugilato + Incremento AP
Supremo + Incremento AP
(Altro) + Incremento AP

INCREMENTO ATT _____

35 combinazioni

Incremento ATT + Antistatus
Incremento ATT + Assorbimento
Incremento ATT + Catastrofe
Incremento ATT + Cura
Incremento ATT + Fuoco magico
Incremento ATT + Fuoco oscuro
Incremento ATT + Gelo magico
Incremento ATT + Gelo oscuro
Incremento ATT + Incremento AP
Incremento ATT + Incremento ATT
Incremento ATT + Incremento DIF
Incremento ATT + Incremento HP
Incremento ATT + Incremento MAG
Incremento ATT + Incremento MP

Incremento ATT + Scherma status
Incremento ATT + Scudo
Incremento ATT + Spada agile
Incremento ATT + Spada assorbente
Incremento ATT + Spada congelante
Incremento ATT + Spada infuocata
Incremento ATT + Spada status
Incremento ATT + Spada tonante
Incremento ATT + Supremo
Incremento ATT + Tecnica SP
Incremento ATT + Tuono magico
Incremento ATT + Tuono oscuro
Incremento ATT + Virus
Incremento ATT + (Altro)

Incremento ATT + Incremento SPI
Incremento ATT + Inventario
Incremento ATT + Pugilato
Incremento ATT + Scherma Soldier

Pugilato + Incremento ATT
Supremo + Incremento ATT
(Altro) + Incremento ATT

INCREMENTO DIF _____

35 combinazioni

Incremento DIF + Antistatus
Incremento DIF + Assorbimento
Incremento DIF + Catastrofe
Incremento DIF + Cura
Incremento DIF + Fuoco magico
Incremento DIF + Fuoco oscuro
Incremento DIF + Gelo magico
Incremento DIF + Gelo oscuro
Incremento DIF + Incremento AP
Incremento DIF + Incremento ATT
Incremento DIF + Incremento DIF
Incremento DIF + Incremento HP
Incremento DIF + Incremento MAG
Incremento DIF + Incremento MP
Incremento DIF + Incremento SPI
Incremento DIF + Inventario
Incremento DIF + Pugilato
Incremento DIF + Scherma Soldier

Incremento DIF + Scherma status
Incremento DIF + Scudo
Incremento DIF + Spada agile
Incremento DIF + Spada assorbente
Incremento DIF + Spada congelante
Incremento DIF + Spada infuocata
Incremento DIF + Spada status
Incremento DIF + Spada tonante
Incremento DIF + Supremo
Incremento DIF + Tecnica SP
Incremento DIF + Tuono magico
Incremento DIF + Tuono oscuro
Incremento DIF + Virus
Incremento DIF + (Altro)
Pugilato + Incremento DIF
Supremo + Incremento DIF
(Altro) + Incremento DIF

INCREMENTO HP _____

35 combinazioni

Incremento HP + Antistatus
Incremento HP + Assorbimento
Incremento HP + Catastrofe
Incremento HP + Cura
Incremento HP + Fuoco magico
Incremento HP + Fuoco oscuro
Incremento HP + Gelo magico
Incremento HP + Gelo oscuro
Incremento HP + Incremento AP
Incremento HP + Incremento ATT
Incremento HP + Incremento DIF
Incremento HP + Incremento HP
Incremento HP + Incremento MAG
Incremento HP + Incremento MP
Incremento HP + Incremento SPI
Incremento HP + Inventario
Incremento HP + Pugilato
Incremento HP + Scherma Soldier

Incremento HP + Scherma status
Incremento HP + Scudo
Incremento HP + Spada agile
Incremento HP + Spada assorbente
Incremento HP + Spada congelante
Incremento HP + Spada infuocata
Incremento HP + Spada status
Incremento HP + Spada tonante
Incremento HP + Supremo
Incremento HP + Tecnica SP
Incremento HP + Tuono magico
Incremento HP + Tuono oscuro
Incremento HP + Virus
Incremento HP + (Altro)
Pugilato + Incremento HP
Supremo + Incremento HP
(Altro) + Incremento HP

INCREMENTO MAG _____

35 combinazioni

Incremento MAG + Antistatus
Incremento MAG + Assorbimento
Incremento MAG + Catastrofe
Incremento MAG + Cura
Incremento MAG + Fuoco magico

Incremento MAG + Scherma status
Incremento MAG + Scudo
Incremento MAG + Spada agile
Incremento MAG + Spada assorbente
Incremento MAG + Spada congelante

Incremento MAG + Fuoco oscuro
Incremento MAG + Gelo magico
Incremento MAG + Gelo oscuro
Incremento MAG + Incremento AP
Incremento MAG + Incremento ATT
Incremento MAG + Incremento DIF
Incremento MAG + Incremento HP
Incremento MAG + Incremento MAG
Incremento MAG + Incremento MP
Incremento MAG + Incremento SPI
Incremento MAG + Inventario
Incremento MAG + Pugilato
Incremento MAG + Scherma Soldier

Incremento MAG + Spada infuocata
Incremento MAG + Spada status
Incremento MAG + Spada tonante
Incremento MAG + Supremo
Incremento MAG + Tecnica SP
Incremento MAG + Tuono magico
Incremento MAG + Tuono oscuro
Incremento MAG + Virus
Incremento MAG + (Altro)
Pugilato + Incremento MAG
Supremo + Incremento MAG
(Altro) + Incremento MAG

INCREMENTO MP

35 combinazioni

Incremento MP + Antistatus
Incremento MP + Assorbimento
Incremento MP + Catastrofe
Incremento MP + Cura
Incremento MP + Fuoco magico
Incremento MP + Fuoco oscuro
Incremento MP + Gelo magico
Incremento MP + Gelo oscuro
Incremento MP + Incremento AP
Incremento MP + Incremento ATT
Incremento MP + Incremento DIF
Incremento MP + Incremento HP
Incremento MP + Incremento MAG
Incremento MP + Incremento MP
Incremento MP + Incremento SPI
Incremento MP + Inventario
Incremento MP + Pugilato
Incremento MP + Scherma Soldier

Incremento MP + Scherma status
Incremento MP + Scudo
Incremento MP + Spada agile
Incremento MP + Spada assorbente
Incremento MP + Spada congelante
Incremento MP + Spada infuocata
Incremento MP + Spada status
Incremento MP + Spada tonante
Incremento MP + Supremo
Incremento MP + Tecnica SP
Incremento MP + Tuono magico
Incremento MP + Tuono oscuro
Incremento MP + Virus
Incremento MP + (Altro)
Pugilato + Incremento MP
Supremo + Incremento MP
(Altro) + Incremento MP

INCREMENTO SPI

35 combinazioni

Incremento SPI + Antistatus
Incremento SPI + Assorbimento
Incremento SPI + Catastrofe
Incremento SPI + Cura
Incremento SPI + Fuoco magico
Incremento SPI + Fuoco oscuro
Incremento SPI + Gelo magico
Incremento SPI + Gelo oscuro
Incremento SPI + Incremento AP
Incremento SPI + Incremento ATT
Incremento SPI + Incremento DIF
Incremento SPI + Incremento HP
Incremento SPI + Incremento MAG
Incremento SPI + Incremento MP
Incremento SPI + Incremento SPI
Incremento SPI + Inventario
Incremento SPI + Pugilato
Incremento SPI + Scherma Soldier

Incremento SPI + Scherma status
Incremento SPI + Scudo
Incremento SPI + Spada agile
Incremento SPI + Spada assorbente
Incremento SPI + Spada congelante
Incremento SPI + Spada infuocata
Incremento SPI + Spada status
Incremento SPI + Spada tonante
Incremento SPI + Supremo
Incremento SPI + Tecnica SP
Incremento SPI + Tuono magico
Incremento SPI + Tuono oscuro
Incremento SPI + Virus
Incremento SPI + (Altro)
Pugilato + Incremento SPI
Supremo + Incremento SPI
(Altro) + Incremento SPI

INVENTARIO

35 combinazioni

Inventario + Antistatus	Inventario + Scherma status
Inventario + Assorbimento	Inventario + Scudo
Inventario + Catastrofe	Inventario + Spada agile
Inventario + Cura	Inventario + Spada assorbente
Inventario + Fuoco magico	Inventario + Spada congelante
Inventario + Fuoco oscuro	Inventario + Spada infuocata
Inventario + Gelo magico	Inventario + Spada status
Inventario + Gelo oscuro	Inventario + Spada tonante
Inventario + Incremento AP	Inventario + Supremo
Inventario + Incremento ATT	Inventario + Tecnica SP
Inventario + Incremento DIF	Inventario + Tuono magico
Inventario + Incremento HP	Inventario + Tuono oscuro
Inventario + Incremento MAG	Inventario + Virus
Inventario + Incremento MP	Inventario + (Altro)
Inventario + Incremento SPI	Pugilato + Inventario
Inventario + Inventario	Supremo + Inventario
Inventario + Pugilato	(Altro) + Inventario
Inventario + Scherma Soldier	

PUGILATO

4 combinazioni

Pugilato + Pugilato
Pugilato + Supremo
Pugilato + (Altro)
(Altro) + Pugilato

SCHERMA SOLDIER

27 combinazioni

Catastrofe + Incremento ATT	Scherma Soldier + Incremento MP
Catastrofe + Scherma Soldier	Scherma Soldier + Incremento SPI
Catastrofe + Spada agile	Scherma Soldier + Inventario
Catastrofe + Spada congelante	Scherma Soldier + Pugilato
Catastrofe + Spada infuocata	Scherma Soldier + Scherma Soldier
Catastrofe + Spada tonante	Scherma Soldier + Scudo
Pugilato + Scherma Soldier	Scherma Soldier + Spada agile
Scherma Soldier + Antistatus	Scherma Soldier + Spada status
Scherma Soldier + Catastrofe	Scherma Soldier + Supremo
Scherma Soldier + Cura	Scherma Soldier + Tecnica SP
Scherma Soldier + Incremento ATT	Scherma Soldier + (Altro)
Scherma Soldier + Incremento DIF	Supremo + Scherma Soldier
Scherma Soldier + Incremento HP	(Altro) + Scherma Soldier
Scherma Soldier + Incremento MAG	

SCHERMA STATUS

36 combinazioni

Scherma Soldier + Scherma status	Scherma status + Spada status
Scherma Soldier + Virus	Scherma status + Spada tonante
Scherma status + Antistatus	Scherma status + Supremo
Scherma status + Catastrofe	Scherma status + Tecnica SP
Scherma status + Cura	Scherma status + Tuono magico

Scherma status + Fuoco magico
Scherma status + Fuoco oscuro
Scherma status + Gelo magico
Scherma status + Gelo oscuro
Scherma status + Incremento ATT
Scherma status + Inventario
Scherma status + Pugilato
Scherma status + Scherma Soldier
Scherma status + Scherma status
Scherma status + Scudo
Scherma status + Spada agile
Scherma status + Spada congelante
Scherma status + Spada infuocata

Scherma status + Tuono oscuro
Scherma status + Virus
Scherma status + (Altro)
Spada agile + Scherma status
Spada agile + Virus
Supremo + Scherma status
Virus + Incremento ATT
Virus + Scherma Soldier
Virus + Spada agile
Virus + Spada congelante
Virus + Spada infuocata
Virus + Spada tonante
(Altro) + Scherma status

SCUDO

47 combinazioni

Antistatus + Scherma Soldier	Scudo + Incremento DIF
Antistatus + Scudo	Scudo + Incremento HP
Antistatus + Spada agile	Scudo + Incremento MAG
Antistatus + Spada congelante	Scudo + Incremento MP
Antistatus + Spada infuocata	Scudo + Incremento SPI
Antistatus + Spada tonante	Scudo + Inventario
Catastrofe + Incremento DIF	Scudo + Pugilato
Catastrofe + Incremento HP	Scudo + Scherma Soldier
Catastrofe + Incremento SPI	Scudo + Scudo
Fuoco magico + Incremento DIF	Scudo + Spada agile
Fuoco magico + Incremento HP	Scudo + Spada assorbente
Fuoco magico + Incremento SPI	Scudo + Spada congelante
Gelo magico + Incremento DIF	Scudo + Spada infuocata
Gelo magico + Incremento HP	Scudo + Spada tonante
Gelo magico + Incremento SPI	Scudo + Supremo
Pugilato + Scudo	Scudo + Tecnica SP
Scudo + Antistatus	Scudo + Tuono magico
Scudo + Assorbimento	Scudo + (Altro)
Scudo + Catastrofe	Supremo + Scudo
Scudo + Cura	Tuono magico + Incremento DIF
Scudo + Fuoco magico	Tuono magico + Incremento HP
Scudo + Gelo magico	Tuono magico + Incremento SPI
Scudo + Incremento AP	(Altro) + Scudo
Scudo + Incremento ATT	

SPADA AGILE

31 combinazioni

Catastrofe + Incremento AP	Spada agile + Scherma Soldier
Pugilato + Spada agile	Spada agile + Scudo
Scherma Soldier + Incremento AP	Spada agile + Spada agile
Scherma status + Incremento AP	Spada agile + Supremo
Spada agile + Antistatus	Spada agile + Tecnica SP
Spada agile + Catastrofe	Spada agile + (Altro)
Spada agile + Cura	Spada congelante + Catastrofe
Spada agile + Incremento AP	Spada congelante + Incremento AP
Spada agile + Incremento ATT	Spada infuocata + Catastrofe
Spada agile + Incremento DIF	Spada infuocata + Incremento AP
Spada agile + Incremento HP	Spada status + Incremento AP
Spada agile + Incremento MAG	Spada tonante + Catastrofe
Spada agile + Incremento MP	Spada tonante + Incremento AP

Spada agile + Incremento SPI
Spada agile + Inventario
Spada agile + Pugilato

Supremo + Spada agile
(Altro) + Spada agile

SPADA ASSORBENTE

43 combinazioni

Assorbimento + Incremento ATT
Assorbimento + Incremento DIF
Pugilato + Spada assorbente
Scherma Soldier + Assorbimento
Scherma Soldier + Spada assorbente
Scherma status + Assorbimento
Scherma status + Spada assorbente
Spada agile + Assorbimento
Spada agile + Spada assorbente
Spada assorbente + Antistatus
Spada assorbente + Assorbimento
Spada assorbente + Catastrofe
Spada assorbente + Cura
Spada assorbente + Fuoco magico
Spada assorbente + Fuoco oscuro
Spada assorbente + Gelo magico
Spada assorbente + Gelo oscuro
Spada assorbente + Incremento AP
Spada assorbente + Incremento ATT
Spada assorbente + Incremento DIF
Spada assorbente + Incremento HP
Spada assorbente + Incremento MP

Spada assorbente + Inventario
Spada assorbente + Pugilato
Spada assorbente + Scherma Soldier
Spada assorbente + Scherma status
Spada assorbente + Scudo
Spada assorbente + Spada agile
Spada assorbente + Spada assorbente
Spada assorbente + Spada congelante
Spada assorbente + Spada infuocata
Spada assorbente + Spada status
Spada assorbente + Spada tonante
Spada assorbente + Supremo
Spada assorbente + Tecnica SP
Spada assorbente + Tuono magico
Spada assorbente + Tuono oscuro
Spada assorbente + Virus
Spada assorbente + (Altro)
Spada status + Assorbimento
Spada status + Spada assorbente
Supremo + Spada assorbente
(Altro) + Spada assorbente

SPADA CONGELANTE

40 combinazioni

Fuoco magico + Spada tonante
Gelo magico + Incremento ATT
Gelo magico + Scherma Soldier
Gelo magico + Spada agile
Gelo magico + Spada congelante
Gelo oscuro + Incremento ATT
Gelo oscuro + Scherma Soldier
Gelo oscuro + Spada agile
Pugilato + Spada congelante
Scherma Soldier + Gelo magico
Scherma Soldier + Gelo oscuro
Scherma Soldier + Spada congelante
Spada agile + Gelo magico
Spada agile + Gelo oscuro
Spada agile + Spada congelante
Spada congelante + Antistatus
Spada congelante + Assorbimento
Spada congelante + Cura
Spada congelante + Gelo magico
Spada congelante + Incremento ATT

Spada congelante + Inventario
Spada congelante + Pugilato
Spada congelante + Scherma Soldier
Spada congelante + Scherma status
Spada congelante + Scudo
Spada congelante + Spada agile
Spada congelante + Spada assorbente
Spada congelante + Spada congelante
Spada congelante + Spada status
Spada congelante + Supremo
Spada congelante + Tecnica SP
Spada congelante + (Altro)
Spada infuocata + Spada tonante
Spada infuocata + Tuono magico
Spada tonante + Fuoco magico
Spada tonante + Spada infuocata
Spada tonante + Virus
Supremo + Spada congelante
Tuono magico + Spada infuocata
(Altro) + Spada congelante

SPADA INFUOCATA

40 combinazioni

Fuoco magico + Incremento ATT
Fuoco magico + Scherma Soldier
Fuoco magico + Spada agile
Fuoco magico + Spada infuocata
Fuoco oscuro + Incremento ATT
Fuoco oscuro + Scherma Soldier
Fuoco oscuro + Spada agile
Gelo magico + Spada tonante
Pugilato + Spada infuocata
Scherma Soldier + Fuoco magico
Scherma Soldier + Fuoco oscuro
Scherma Soldier + Spada infuocata
Spada agile + Fuoco magico
Spada agile + Fuoco oscuro
Spada agile + Spada infuocata
Spada congelante + Spada tonante
Spada congelante + Tuono magico
Spada infuocata + Antistatus
Spada infuocata + Assorbimento
Spada infuocata + Cura
Spada infuocata + Fuoco magico

Spada infuocata + Incremento ATT
Spada infuocata + Inventario
Spada infuocata + Pugilato
Spada infuocata + Scherma Soldier
Spada infuocata + Scherma status
Spada infuocata + Scudo
Spada infuocata + Spada agile
Spada infuocata + Spada assorbente
Spada infuocata + Spada infuocata
Spada infuocata + Spada status
Spada infuocata + Supremo
Spada infuocata + Tecnica SP
Spada infuocata + Virus
Spada infuocata + (Altro)
Spada tonante + Gelo magico
Spada tonante + Spada congelante
Supremo + Spada infuocata
Tuono magico + Spada congelante
(Altro) + Spada infuocata

SPADA STATUS _____

29 combinazioni

Pugilato + Scherma status
Pugilato + Spada status
Spada agile + Spada status
Spada status + Antistatus
Spada status + Catastrofe
Spada status + Cura
Spada status + Fuoco magico
Spada status + Fuoco oscuro
Spada status + Gelo magico
Spada status + Gelo oscuro
Spada status + Incremento ATT
Spada status + Inventario
Spada status + Pugilato
Spada status + Scherma Soldier
Spada status + Scherma status

Spada status + Scudo
Spada status + Spada agile
Spada status + Spada congelante
Spada status + Spada infuocata
Spada status + Spada status
Spada status + Spada tonante
Spada status + Supremo
Spada status + Tecnica SP
Spada status + Tuono magico
Spada status + Tuono oscuro
Spada status + Virus
Spada status + (Altro)
Supremo + Spada status
(Altro) + Spada status

SPADA TONANTE _____

40 combinazioni

Fuoco magico + Spada congelante
Gelo magico + Spada infuocata
Pugilato + Spada tonante
Scherma Soldier + Spada tonante
Scherma Soldier + Tuono magico
Scherma Soldier + Tuono oscuro
Spada agile + Spada tonante
Spada agile + Tuono magico
Spada agile + Tuono oscuro
Spada congelante + Fuoco magico
Spada congelante + Spada infuocata
Spada congelante + Virus
Spada infuocata + Gelo magico
Spada infuocata + Spada congelante

Spada tonante + Scherma Soldier
Spada tonante + Scherma status
Spada tonante + Scudo
Spada tonante + Spada agile
Spada tonante + Spada assorbente
Spada tonante + Spada status
Spada tonante + Spada tonante
Spada tonante + Supremo
Spada tonante + Tecnica SP
Spada tonante + Tuono magico
Spada tonante + (Altro)
Supremo + Spada tonante
Tuono magico + Incremento ATT
Tuono magico + Scherma Soldier

Spada tonante + Antistatus
Spada tonante + Assorbimento
Spada tonante + Cura
Spada tonante + Incremento ATT
Spada tonante + Inventario
Spada tonante + Pugilato

Tuono magico + Spada agile
Tuono magico + Spada tonante
Tuono oscuro + Incremento ATT
Tuono oscuro + Scherma Soldier
Tuono oscuro + Spada agile
(Altro) + Spada tonante

SUPREMO _____

4 combinazioni

Supremo + Pugilato
Supremo + Supremo
Supremo + (Altro)
(Altro) + Supremo

TECNICA SP _____

35 combinazioni

Pugilato + Tecnica SP	Tecnica SP + Pugilato
Supremo + Tecnica SP	Tecnica SP + Scherma Soldier
Tecnica SP + Antistatus	Tecnica SP + Scherma status
Tecnica SP + Assorbimento	Tecnica SP + Scudo
Tecnica SP + Catastrofe	Tecnica SP + Spada agile
Tecnica SP + Cura	Tecnica SP + Spada assorbente
Tecnica SP + Fuoco magico	Tecnica SP + Spada congelante
Tecnica SP + Fuoco oscuro	Tecnica SP + Spada infuocata
Tecnica SP + Gelo magico	Tecnica SP + Spada status
Tecnica SP + Gelo oscuro	Tecnica SP + Spada tonante
Tecnica SP + Incremento AP	Tecnica SP + Supremo
Tecnica SP + Incremento ATT	Tecnica SP + Tecnica SP
Tecnica SP + Incremento DIF	Tecnica SP + Tuono magico
Tecnica SP + Incremento HP	Tecnica SP + Tuono oscuro
Tecnica SP + Incremento MAG	Tecnica SP + Virus
Tecnica SP + Incremento MP	Tecnica SP + (Altro)
Tecnica SP + Incremento SPI	(Altro) + Tecnica SP
Tecnica SP + Inventario	

TUONO MAGICO _____

19 combinazioni

Fuoco magico + Gelo magico	Tuono magico + Pugilato
Gelo magico + Fuoco magico	Tuono magico + Scudo
Pugilato + Tuono magico	Tuono magico + Supremo
Supremo + Tuono magico	Tuono magico + Tecnica SP
Tuono magico + Catastrofe	Tuono magico + Tuono magico
Tuono magico + Cura	Tuono magico + (Altro)
Tuono magico + Incremento AP	Tuono oscuro + Antistatus
Tuono magico + Incremento MAG	Tuono oscuro + Cura
Tuono magico + Incremento MP	(Altro) + Tuono magico
Tuono magico + Inventario	

TUONO OSCURO _____

40 combinazioni

Fuoco magico + Gelo oscuro	Tuono magico + Virus
Fuoco oscuro + Gelo magico	Tuono oscuro + Catastrofe

Fuoco oscuro + Gelo oscuro	Tuono oscuro + Incremento AP
Fuoco oscuro + Spada congelante	Tuono oscuro + Incremento MAG
Gelo magico + Fuoco oscuro	Tuono oscuro + Incremento MP
Gelo oscuro + Fuoco magico	Tuono oscuro + Inventario
Gelo oscuro + Fuoco oscuro	Tuono oscuro + Pugilato
Gelo oscuro + Spada infuocata	Tuono oscuro + Scherma status
Pugilato + Tuono oscuro	Tuono oscuro + Scudo
Spada congelante + Fuoco oscuro	Tuono oscuro + Spada status
Spada congelante + Gelo oscuro	Tuono oscuro + Spada tonante
Spada infuocata + Tuono oscuro	Tuono oscuro + Supremo
Spada tonante + Fuoco oscuro	Tuono oscuro + Tecnica SP
Spada tonante + Incremento MAG	Tuono oscuro + Tuono magico
Spada tonante + Incremento MP	Tuono oscuro + Tuono oscuro
Supremo + Tuono oscuro	Tuono oscuro + Virus
Tuono magico + Antistatus	Tuono oscuro + (Altro)
Tuono magico + Scherma status	Virus + Tuono magico
Tuono magico + Spada status	Virus + Tuono oscuro
Tuono magico + Tuono oscuro	(Altro) + Tuono oscuro

VIRUS _____

22 combinazioni

Catastrofe + Virus	Virus + Incremento MP
Pugilato + Virus	Virus + Inventario
Scherma status + Incremento MAG	Virus + Pugilato
Scherma status + Incremento MP	Virus + Scherma status
Spada status + Incremento MAG	Virus + Scudo
Spada status + Incremento MP	Virus + Spada status
Supremo + Virus	Virus + Supremo
Virus + Antistatus	Virus + Tecnica SP
Virus + Catastrofe	Virus + Virus
Virus + Incremento AP	Virus + (Altro)
Virus + Incremento MAG	(Altro) + Virus

(ALTRO) _____

1 combinazione

(Altro) + (Altro)

=====

3. DETERMINAZIONE DEL RANGO

[@07RN]

=====

Una volta individuato il Gruppo di Fusione a cui apparterrà la Materia Risultante, bisogna verificare il Rango che essa avrà all'interno del suo Gruppo.

<><> REGOLE <><>

| a | Di norma, il Rango della Materia Risultante coincide con il Grado di |
| | Fusione della Materia di Base ed assume un valore compreso tra 1 e 8. |
'-----'

Antiga Liv.2 [Grado 4°]
Dispel Liv.3 [Grado 2°]

- =====
- il Grado di Antiga è superiore a quello di Dispel perciò Antiga sarà la

Materia di Base.

- il Rango della Materia Risultante sarà uguale al Grado della Materia di Base, cioè 4.

| b | Se una delle due Materie è di Livello Master, il Rango della Materia |
| | Risultante sarà "Grado Materia di Base + 1". |
'-----'

Antiga Master [Grado 4°]

Dispel Liv.3 [Grado 2°]

=====

- il Grado di Antiga è superiore a quello di Dispel perciò Antiga sarà la Materia di Base.
- il Rango della Materia Risultante sarà uguale al Grado della Materia di Base, cioè 4.
- una delle due Materie è di Livello Master, perciò il Rango della Materia Risultante sarà "Grado Materia di Base + 1", quindi $4 + 1 = 5$
- il Rango della Materia Risultante sarà 5.

| c | Se entrambe le Materie sono di Livello Master, il Rango della |
| | Materia Risultante sarà "Grado Materia di Base + 2". |
'-----'

Antiga Master [Grado 4°]

Dispel Master [Grado 2°]

=====

- il Grado di Antiga è superiore a quello di Dispel perciò Antiga sarà la Materia di Base.
- il Rango della Materia Risultante sarà uguale al Grado della Materia di Base, cioè 4.
- entrambe le Materie sono di Livello Master, perciò il Rango della Materia Risultante sarà "Grado Materia di Base + 2", quindi $4 + 2 = 6$
- il Rango della Materia Risultante sarà 6.

<><><>

Dopo aver verificato il Rango della Materia Risultante, bisogna controllare nella seguente tabella a quale Materia del Gruppo di Fusione corrisponde.

NOTE

- tramite le Fusioni non si possono ottenere le materie Bimagia, Megaene, Scatto e tutte le Materie Indipendenti relative agli Attacchi Limite.
- la materia Attacco elementale, pur appartenendo al gruppo Scherma Soldier, viene considerata membro dei gruppi Spada congelante, Spada infuocata e Spada tonante per quanto riguarda il Rango.
- il Rango della Materia Risultante non influenzerà il suo Grado: ad esempio,

si può ottenere una Difesa elementale di Rango 4, 5 o 6. Se si utilizza questa stessa Materia Risultante per una nuova Fusione, il suo Grado rimarrà comunque 5, indipendentemente dal Rango ottenuto nella Fusione precedente.

- a differenza della suddivisione per Grado, dove ci sono molti spazi vuoti, in quella per Rango i Gruppi possiedono una Materia per ogni posizione, tranne pochissime eccezioni, indicate con due puntini.

{Tabella 3}

R	ANTISTATUS	ASSORBIMENTO	CATASTROFE	R
1	Esna	1
2	Dispel	Drain	Antima	2
3	Esna	Aspir	Antiga	3
4	Difesa alterata	Drain	Antiga	4
5	Dispel	Drainra	Atroh	5
6	Difesa alterata	Aspirga	Atroh	6
7	Difesa alterata	Drainga	Sisma	7
8	Difesa alterata	Drainga	Sisma	8
R	CURA	FUOCO MAGICO	FUOCO OSCURO	R
1	Energia	Fire	Dark Fire	1
2	Energira	Fire	Dark Fire	2
3	Rigene	Fira	Dark Fira	3
4	Energiga	Fira	Dark Fira	4
5	Energiga	Firaga	Dark Firaga	5
6	Energiga	Firaga	Dark Firaga	6
7	Energiga	Firaga	Hell Firaga	7
8	Energiga	Firaga	Hell Firaga	8
R	GELO MAGICO	GELO OSCURO	INCREMENTO AP	R
1	Blizzard	Dark Blizzard	Bonus AP	1
2	Blizzard	Dark Blizzard	Bonus AP	2
3	Blizzara	Dark Blizzara	Bonus AP +	3
4	Blizzara	Dark Blizzara	Bonus AP +	4
5	Blizzaga	Dark Blizzaga	Bonus AP ++	5
6	Blizzaga	Dark Blizzaga	Bonus AP ++	6
7	Blizzaga	Hell Blizzaga	Bonus AP ++	7
8	Blizzaga	Hell Blizzaga	Bonus AP ++	8
R	INCREMENTO ATT	INCREMENTO DIF	INCREMENTO HP	R
1	Bonus ATT	Bonus DIF	Bonus HP	1
2	Bonus ATT	Bonus DIF	Bonus HP	2
3	Bonus ATT +	Bonus DIF +	Bonus HP +	3
4	Bonus ATT +	Bonus DIF +	Bonus HP +	4
5	Bonus ATT ++	Bonus DIF ++	Bonus HP ++	5
6	Bonus ATT ++	Bonus DIF ++	Bonus HP ++	6
7	Bonus ATT ++	Bonus DIF ++	Bonus HP ++	7
8	Bonus ATT ++	Bonus DIF ++	Bonus HP ++	8
R	INCREMENTO MAG	INCREMENTO MP	INCREMENTO SPI	R
1	Bonus MAG	Bonus MP	Bonus SPI	1
2	Bonus MAG	Bonus MP	Bonus SPI	2
3	Bonus MAG +	Bonus MP +	Bonus SPI +	3
4	Bonus MAG +	Bonus MP +	Bonus SPI +	4
5	Bonus MAG ++	Bonus MP ++	Bonus SPI ++	5
6	Bonus MAG ++	Bonus MP ++	Bonus SPI ++	6
7	Bonus MAG ++	Bonus MP ++	Bonus SPI ++	7
8	Bonus MAG ++	Bonus MP ++	Bonus SPI ++	8
R	INVENTARIO	PUGILATO	SCHERMA SOLDIER	R

1		.	Pugno goblin	Attacco potente		1
2		Ruba	Pugno di ferro	Attacco potente		2
3		Consumatore saggio	Pugno di ferro	Colpo vitale		3
4		Consumatore saggio	Pugno magico	Colpo vitale		4
5		Scippo	Pugno magico	Spazzata		5
6		Scippo	Pugno martello	Lama esplosiva		6
7		Elemosina	Pugno martello	Lama esplosiva		7
8		Elemosina	Pugno costoso	Lama esplosiva		8

R		SCHERMA STATUS	SCUDO	SPADA AGILE		R
1		Lama Veleno	Barriera	Salto		1
2		Lama Novox	Barriera	Salto		2
3		Lama Novox	Barriera Magica	Tornado d'assalto		3
4		Lama Stop	Difesa elementale	Tornado d'assalto		4
5		Lama Ade	Difesa elementale	Gransalto		5
6		Lama Ade	Difesa elementale	Gransalto		6
7		Lama Dispel	Mura	Tornado d'assalto +		7
8		Lama Dispel	Mura	Tornado d'assalto +		8

R		SPADA ASSORBENTE	SPADA CONGELANTE	SPADA INFUOCATA		R
1		..	Lama Blizzard	Lama Fire		1
2		Lama Aspir	Lama Blizzard	Lama Fire		2
3		Lama Drain	Lama Blizzara	Lama Fira		3
4		Drain potente	Lama Blizzara	Lama Fira		4
5		Aspir potente	Lama Blizzaga	Lama Firaga		5
6		Drain potente	Lama Blizzaga	Lama Firaga		6
7		Drain aereo	Attacco elementale	Attacco elementale		7
8		Drain aereo	Attacco elementale	Attacco elementale		8

R		SPADA STATUS	SPADA TONANTE	SUPREMO		R
1		..	Lama Thunder	..		1
2		Tornado Veleno	Lama Thunder	..		2
3		Veleno volante	Lama Thundara	Tri-Thundaga		3
4		Tornado Stop	Lama Thundara	Tri-Fire		4
5		Mutismo volante	Lama Thundaga	Elettroshock		5
6		Salto mortale	Lama Thundaga	Fusione		6
7		Tornado Ade	Attacco elementale	Vigore		7
8		Attacco alterato	Attacco elementale	Ultima		8

R		TECNICA SP	TUONO MAGICO	TUONO OSCURO		R
1		..	Thunder	Dark Thunder		1
2		..	Thunder	Dark Thunder		2
3		..	Thundara	Dark Thundara		3
4		Turbo-magia SP	Thundara	Dark Thundara		4
5		Turbo-attacco SP	Thundaga	Dark Thundaga		5
6		Turbo SP	Thundaga	Dark Thundaga		6
7		Barriera SP	Thundaga	Hell Thundaga		7
8		Master SP	Thundaga	Hell Thundaga		8

R		VIRUS	(ALTRO)			R
1		Veleno	Scan			1
2		Novox	Scan			2
3		Novox	Scan			3
4		Stop	Scan			4
5		Ade	Scan			5
6		Ade	Scan			6
7		Ade	Scan			7
8		Ade	Scan			8

=====

4. DETERMINAZIONE DEL LIVELLO

[@07LV]

=====

Dopo aver verificato quale Materia Risultante si otterrà dalla Fusione,
è possibile prevedere il Livello che le verrà assegnato.

<><> REGOLE <><>

.-----.
| a | Nel caso in cui la Materia Risultante sia diversa dalle due di |
| | partenza, essa avrà sempre Livello 1. |
'-----'

Fire Liv.3

Esna Liv.2

=====

- la Materia Risultante da questa Fusione sarà Dark Fire.
- Dark Fire è diversa sia da Fire che da Esna perciò il suo Livello sarà 1.

.-----.
| b | Nel caso in cui la Materia Risultante sia uguale ad una delle due |
| | Materie di partenza, essa ne erediterà il Livello. |
'-----'

Scan Liv.3

Tumulto Liv.2

=====

- la Materia Risultante da questa Fusione sarà Scan.
- Scan è uguale ad una delle due Materie di partenza, perciò ne erediterà il Livello, in questo caso il Livello 3.

.-----.
| c | Nel caso in cui entrambe le Materie di partenza siano identiche, |
| | la Materia Risultante erediterà il Livello più alto tra i due. |
'-----'

Blizzard Liv.4

Blizzard Liv.1

=====

- la Materia Risultante da questa Fusione sarà Blizzard.
- Blizzard è identica alle due Materie di partenza, perciò erediterà il Livello più alto tra i due, in questo caso il Livello 4.

=====

5. DETERMINAZIONE DEL TIPO DI BONUS PARAMETRO

[@07BP]

=====

Per determinare il Bonus Parametro della Materia Risultante bisogna prima
verificare quale dei due sarà il Parametro Principale, cioè quello che verrà
assegnato alla Materia Risultante e che ne influenzerà maggiormente il valore.
L'altro Parametro verrà chiamato invece 'Parametro Secondario'.

<><> REGOLE <><>

Viene scelto come Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede il valore più alto, ed esso può appartenere indifferentemente alla Materia di Base o a quella Aggiunta.

```
.-----.  
| | Se entrambi i valori sono espressi in percentuale, viene scelto come |  
| a | Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede quella più |  
| | elevata. |  
'-----'
```

Fire MP + 30%

Esna AP + 20%

=====

- 30% > 20%, perciò MP sarà il Parametro Principale.

```
.-----.  
| | Se entrambi i valori sono espressi numericamente, viene scelto come |  
| b | Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede quello più |  
| | elevato. |  
'-----'
```

Fire ATT + 4

Esna DIF + 7

=====

- 7 > 4, perciò DIF sarà il Parametro Principale.

```
.-----.  
| | Se un valore è espresso numericamente e l'altro in percentuale, |  
| c | si divide quest'ultimo per 10 e si procede al confronto. Viene poi |  
| | scelto come Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede il |  
| | valore più elevato. |  
'-----'
```

Fire ATT + 4

Esna MP + 30%

=====

- $30 : 10 = 3$
- 4 > 3, perciò ATT sarà il Parametro Principale.

```
.-----.  
| d | Se solo una Materia possiede il Bonus Parametro, viene scelto in |  
| | automatico quest'ultimo come Parametro Principale. |  
'-----'
```

Fire nessun Bonus

Esna SPI + 6

=====

- Fire non possiede alcun Bonus Parametro.
- automaticamente SPI sarà il Parametro Principale.

```
.-----.  
| | Se entrambe le Materie non possiedono il Bonus Parametro, |  
| e | viene scelto automaticamente il Bonus Parametro che di norma |
```

| | possiede un generico esemplare dello stesso tipo della Materia |
| | Risultante. |
'-----'

Fire nessun Bonus
Esna nessun Bonus
=====

- la Materia Risultante da questa Fusione sarà Dark Fire.
- un generico esemplare di Dark Fire possiede MAG come Bonus Parametro.
- la Materia Risultante da questa Fusione avrà MAG come Bonus Parametro.

.-----.
	Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi
f	Incremento (AP, ATT, DIF, HP, MAG, MP, SPI), il suo Bonus Parametro
	sarà sempre quello rispettivo del Gruppo, indipendentemente dai
	valori da confrontare.
'-----'

Bonus HP HP + 30%
Scan ATT + 5
=====

- la Materia Risultante da questa Fusione apparterrà al gruppo Incremento HP.
- il gruppo Incremento HP possiede sempre HP come Bonus Parametro.
- la Materia Risultante da questa Fusione avrà HP come Bonus Parametro.

.-----.
| g | Se i valori coincidono, viene scelto come Parametro Principale il |
| | Bonus Parametro della Materia di Base. |
'-----'

Firaga ATT + 3 [Grado 5°]
Esna DIF + 3 [Grado 1°]
=====

- 3 = 3
- il Grado di Firaga è superiore a quello di Esna perciò Firaga sarà la Materia di Base, quindi ATT sarà il Parametro Principale.

=====

6. DETERMINAZIONE DEL VALORE DEL BONUS PARAMETRO [07VP]

=====

Una volta determinato quale Bonus Parametro sarà assegnato alla Materia Risultante, bisognerà calcolare il suo valore numerico.

<><> REGOLE <><>

.-----.
| a | La formula generale per il calcolo del valore del Bonus Parametro è |
| | "Bonus Parametro = Parametro Principale + (Parametro Secondario : 2)" |
'-----'

Fire ATT + 3
Esna SPI + 2

=====
• $3 > 2$, perciò ATT sarà il Parametro Principale.

• Bonus Parametro = $3 + (2 : 2) = 3 + 1 = 4$

• il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà ATT + 4.

| b | I valori espressi in percentuale vengono sempre divisi per 10 prima |
| | di essere inseriti nella formula generale. |
'-----'

Fire ATT + 6
Esna MP + 40%

=====
• $40 : 10 = 4$

• $6 > 4$, perciò ATT sarà il Parametro Principale.

• Bonus Parametro = $6 + [(40 : 10) : 2] = 6 + [4 : 2] = 6 + 2 = 8$

• il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà ATT + 8.

c	Nel caso in cui il Parametro Principale sia uno di quelli espressi
	in percentuale (HP, MP o AP) il risultato finale verrà moltiplicato
	per 10.
'-----'

Fire ATT + 6
Esna MP + 80%

=====
• $80 : 10 = 8$

• $8 > 6$, perciò MP sarà il Parametro Principale.

• Bonus Parametro = $(80 : 10) + (6 : 2) = 8 + 3 = 11$

• il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò
bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $11 \times 10 = 110$

• il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà MP + 110%.

| d | Nel caso in cui il risultato della formula sia un numero decimale, |
| | esso verrà approssimato per difetto al numero intero più vicino. |
'-----'

Fire ATT + 4
Esna MP + 30%

=====
• $30 : 10 = 3$

• $4 > 3$, perciò ATT sarà il Parametro Principale.

• Bonus Parametro = $4 + [(30 : 10) : 2] = 4 + [3 : 2] = 4 + 1,5 = 5,5$

- 5,5 viene approssimato a 5.
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà ATT + 5.

```

-----
|   | Se il Parametro Principale è uno di quelli espressi in percentuale |
| e | (HP, MP o AP) ed il risultato della formula è un numero decimale, |
|   | quest'ultimo verrà approssimato per difetto al numero intero più |
|   | vicino, prima di essere moltiplicato per 10. |
'---'-----

```

```

Fire  ATT + 3
Esna  MP  + 80%
=====

```

- $80 : 10 = 8$
- $8 > 3$, perciò MP sarà il Parametro Principale.
- Bonus Parametro = $(80 : 10) + (3 : 2) = 8 + 1,5 = 9,5$
- 9,5 viene approssimato a 9.
- il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $9 \times 10 = 90$
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà MP + 90%.

```

-----
|   | Nel caso in cui una delle due Materie non possieda il Bonus |
| f | Parametro, la formula per ottenere quello della Materia Risultante |
|   | sarà: "Parametro Principale + 1" (oppure + 10%). |
'---'-----

```

```

Fire  nessun Bonus
Esna  SPI + 6
=====

```

- Fire non possiede alcun Bonus Parametro.
- automaticamente SPI sarà il Parametro Principale.
- Bonus Parametro = $6 + 1 = 7$
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà SPI + 7

<< Per quanto questa regola sia quella applicata nella maggior parte dei casi, può capitare inspiegabilmente che il Parametro Principale non venga incrementato di 1 punto, o del 10%, e che rimanga pari al suo valore iniziale. >>

```

-----
|   | Nel caso in cui nessuna delle due Materie abbia il Bonus Parametro, |
| g | la Materia Risultante avrà come Bonus Parametro quello posseduto di |
|   | norma da un generico esemplare dello stesso tipo e dello stesso |
|   | Livello. |
'---'-----

```

```

Fire  nessun Bonus  [Liv.2]

```

Fire nessun Bonus [Liv.1]

=====

- la Materia Risultante da questa Fusione sarà Fire Liv.2
- un generico esemplare di Fire Liv.2 possiede MAG + 1 come Bonus Parametro.
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà MAG + 1.

```

.---.-----
| h | Il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante non verrà mai |
|   | incrementato, nonostante si faccia aumentare di Livello la stessa. |
'---'-----

```

Fire ATT + 3
 Esna MP + 80%

=====

- la Materia Risultante sarà Dark Fire, Liv.1, MP + 90%.
- il Bonus Parametro di questa Materia rimarrà sempre MP + 90%, dal Livello 1 al Livello Master.

=====

7. EVENTUALE AGGIUNTA DI OGGETTI [@07GG]

=====

Dopo aver concluso la Missione secondaria 7-2-1 si riceveranno le istruzioni 'Manuale di fusione' e sarà possibile aggiungere alcuni Oggetti nella procedura di Fusione per migliorare le caratteristiche della Materia Risultante. Gli Oggetti che possono partecipare a questa operazione sono generalmente gli Accessori, gli Ingredienti, le Medicine, i Tesori, una Chiave ed un Oggetto bonus.

La presenza di Oggetti all'interno di una Fusione potrà modificare il Rango della Materia Risultante, il Bonus Parametro ed il suo valore numerico. Al contrario delle varie Materie, è possibile aggiungere più esemplari dello stesso Oggetto, aumentando così i suoi effetti:

RANGO

indica il Rango dell'Oggetto. Questo valore può influire sulla determinazione del Rango della Materia Risultante.

BONUS

mostra il numero di esemplari di quello Oggetto da aggiungere nella Fusione per donare al Bonus Parametro della Materia Risultante il valore indicato.

LIMITE MASSIMO

indica il valore massimo che il Bonus Parametro della Materia Risultante può raggiungere tramite l'aggiunta di più esemplari di questo Oggetto.

{Tabella 4}

OGGETTO	RANGO	BONUS	LIMITE MASSIMO
Adamantite	.	x1 --> DIF + 1	DIF + 100
Amuleto	1	x10 --> SPI + 1	SPI + 20
Amuleto moguri	7	x1 --> FOR + 1	FOR + 100
Anello maledetto	1	x1 --> HP + 10%	HP + 999%
Anello prezioso	7	x1 --> AP + 10%	AP + 999%

Anima di Samasa	7	x1	-->	MP + 10%	MP + 999%
Armilla Lux	7	x1	-->	SPI + 1	SPI + 100
Armilla Sideris	7	x1	-->	DIF + 1	DIF + 100
Arpa lunare	.	x1	-->	MP + 10%	MP + 999%
Arte del medico	6	x1	-->	AP + 10%	AP + 999%
Banda di bronzo	1	x10	-->	HP + 10%	HP + 200%
Banda di carbonio	6	x3	-->	HP + 10%	HP + 660%
Banda di ferro	2	x8	-->	HP + 10%	HP + 250%
Banda di platino	7	x2	-->	HP + 10%	HP + 999%
Banda di titanio	4	x5	-->	HP + 10%	HP + 400%
Banda eterna	7	x1	-->	HP + 10%	HP + 999%
Bracciale Aegis	6	x1	-->	DIF + 1	DIF + 100
Bracciale chocobo	1	x10	-->	AP + 10%	AP + 200%
Bracciale chocobo celeste	7	x1	-->	AP + 10%	AP + 999%
Bracciale chocobo fluviale	4	x3	-->	AP + 10%	AP + 660%
Bracciale chocobo marino	6	x2	-->	AP + 10%	AP + 999%
Bracciale chocobo montano	2	x5	-->	AP + 10%	AP + 400%
Bracciale d'argento	2	x5	-->	MP + 10%	MP + 400%
Bracciale di bronzo	1	x10	-->	MP + 10%	MP + 200%
Bracciale di mithril	7	x1	-->	MP + 10%	MP + 999%
Bracciale di Rah	6	x2	-->	MP + 10%	MP + 999%
Bracciale d'oro	4	x3	-->	MP + 10%	MP + 660%
Bracciale fatato	6	x1	-->	SPI + 1	SPI + 100
Bracciale Focum	4	x3	-->	SPI + 1	SPI + 66
Bracciale Gelum	4	x3	-->	SPI + 1	SPI + 66
Bracciale Tonum	4	x3	-->	SPI + 1	SPI + 66
Briglia	6	x2	-->	SPI + 1	SPI + 100
Cappa bianca	5	x3	-->	SPI + 1	SPI + 66
Cappello piumato	7	x1	-->	HP + 10%	HP + 999%
Cappuccio nero	7	x1	-->	AP + 10%	AP + 999%
Cavalier Occulto	2	x1	-->	MP + 10%	MP + 999%
Cerchietto	3	x5	-->	MAG + 1	MAG + 40
Chiave della bara	.	x1	-->	ATT + 1	ATT + 100
Cintura del campione	4	x3	-->	ATT + 1	ATT + 66
Cintura nera	6	x2	-->	ATT + 1	ATT + 100
Cintura vitale	2	x5	-->	ATT + 1	ATT + 40
Ciondolo stellare	5	x2	-->	SPI + 1	SPI + 100
Coda di fenice	4	x1	-->	HP + 10%	HP + 999%
Collana di perle	6	x2	-->	SPI + 1	SPI + 100
Completo della forza	7	x1	-->	ATT + 1	ATT + 100
Completo dell'energia	2	x1	-->	MAG + 1	MAG + 100
Completo nero	2	x1	-->	AP + 10%	AP + 999%
Corona d'alloro	7	x1	-->	AP + 10%	AP + 999%
Corona Ipnos	5	x3	-->	MAG + 1	MAG + 66
Corona regale	7	x2	-->	MAG + 1	MAG + 100
Elisir	3	x1	-->	HP + 10%	HP + 999%
Erba Ghisal	.	x1	-->	FOR + 1	FOR + 100
Etere	.	x10	-->	MP + 10%	MP + 200%
Extrapozione	.	x5	-->	HP + 10%	HP + 400%
Fascia adamantina	4	x3	-->	SPI + 1	SPI + 66
Fascia attorcigliata	7	x1	-->	DIF + 1	DIF + 100
Fascia da polso	1	x10	-->	ATT + 1	ATT + 20
Fascia di Atlante	2	x5	-->	SPI + 1	SPI + 40
Fascia di cristallo	6	x1	-->	SPI + 1	SPI + 100
Fascia dragone	4	x1	-->	SPI + 1	SPI + 100
Fascia Focum	3	x5	-->	SPI + 1	SPI + 40
Fascia Gelum	3	x5	-->	SPI + 1	SPI + 40
Fascia Tonum	3	x5	-->	SPI + 1	SPI + 40
Fiocco	7	x1	-->	SPI + 1	SPI + 100
Forcina d'oro	7	x1	-->	MP + 10%	MP + 999%

Forza della natura	7	x1 -->	MAG + 1	MAG + 100
Frammento d'oro	.	x99 -->	FOR + 1	FOR + 2
Gala del potere	3	x5 -->	ATT + 1	ATT + 40
Gala Focum	5	x1 -->	SPI + 1	SPI + 100
Gala Gelum	5	x1 -->	SPI + 1	SPI + 100
Gala iper	5	x3 -->	ATT + 1	ATT + 66
Gala Tonum	5	x1 -->	SPI + 1	SPI + 100
Granpozione	.	x10 -->	HP + 10%	HP + 200%
Guanti adamantini	4	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Guanti del ladro	7	x1 -->	AP + 10%	AP + 999%
Guanti di cristallo	6	x2 -->	MAG + 1	MAG + 100
Guanti di mithril	2	x5 -->	MAG + 1	MAG + 40
Hachimaki	5	x3 -->	SPI + 1	SPI + 66
Impatto Morte	6	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Impatto Mutismo	5	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Impatto Shock	6	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Impatto Stop	6	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Impatto Veleno	5	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Invincibile	7	x1 -->	ATT + 1	ATT + 100
Lama elementale	7	x1 -->	MP + 50%	MP + 999%
Marshal Davout	2	x1 -->	DIF + 1	DIF + 100
Materioscura	.	x1 -->	MAG + 1	MAG + 100
Mattarello d'oro	.	x99 -->	FOR + 1	FOR + 2
Medicina dell'eroe	.	x1 -->	ATT + 1	ATT + 100
Mistile	4	x3 -->	DIF + 1	DIF + 66
Mithril	.	x1 -->	SPI + 1	SPI + 100
Nocche Kaiser	7	x2 -->	ATT + 1	ATT + 100
Noce Zeio	.	x1 -->	AP + 10%	AP + 999%
Occhio di lince	7	x1 -->	ATT + 1	ATT + 100
Orecchino	1	x10 -->	MAG + 1	MAG + 20
Orologio prezioso	7	x1 -->	AP + 10%	AP + 999%
Panacea	.	x10 -->	SPI + 1	SPI + 20
Penna chocobo ciccio	.	x1 -->	HP + 10%	HP + 999%
Pietra AP	.	x3 -->	AP + 10%	AP + 660%
Pietra della fortuna	.	x3 -->	FOR + 1	FOR + 66
Pietra della forza	.	x3 -->	ATT + 1	ATT + 66
Pietra della magia	.	x3 -->	MAG + 1	MAG + 66
Pietra della vitalità	.	x3 -->	DIF + 1	DIF + 66
Pietra dello spirito	.	x3 -->	SPI + 1	SPI + 66
Pietra HP	.	x3 -->	HP + 10%	HP + 660%
Pietra mako AP	.	x5 -->	AP + 10%	AP + 400%
Pietra mako ATT	.	x5 -->	ATT + 1	ATT + 40
Pietra mako DIF	.	x5 -->	DIF + 1	DIF + 40
Pietra mako FOR	.	x5 -->	FOR + 1	FOR + 40
Pietra mako HP	.	x5 -->	HP + 10%	HP + 400%
Pietra mako MAG	.	x5 -->	MAG + 1	MAG + 40
Pietra mako MP	.	x5 -->	MP + 10%	MP + 400%
Pietra mako SPI	.	x5 -->	SPI + 1	SPI + 40
Pietra MP	.	x3 -->	MP + 10%	MP + 660%
Portafortuna	2	x1 -->	FOR + 1	FOR + 100
Pozione	.	x20 -->	HP + 10%	HP + 100%
Quattro slot	2	x5 -->	DIF + 1	DIF + 40
Scarabillo	5	x3 -->	SPI + 1	SPI + 66
Scarpe alate	5	x3 -->	SPI + 1	SPI + 66
Seydlitz	7	x1 -->	HP + 10%	HP + 999%
Sfera di cristallo	7	x2 -->	SPI + 1	SPI + 100
Shinra Alfa	3	x5 -->	DIF + 1	DIF + 40
Shinra Beta	5	x3 -->	DIF + 1	DIF + 66
Shinra Beta +	7	x2 -->	DIF + 1	DIF + 100
Soma	.	x10 -->	AP + 10%	AP + 200%

Talismano	3	x5 -->	SPI + 1	SPI + 40
Targa Anadema	2	x1 -->	ATT + 1	ATT + 100
Tarocchi	5	x3 -->	SPI + 1	SPI + 66
Tessuto	.	x99 -->	HP + 10%	HP + 20%
Vera Focum	3	x3 -->	ATT + 1	ATT + 66
Vera Gelum	3	x3 -->	ATT + 1	ATT + 66
Vera Ryoma	7	x1 -->	DIF + 1	DIF + 100
Vera Tonum	3	x3 -->	ATT + 1	ATT + 66
Vera Voodoo	7	x1 -->	HP + 10%	HP + 999%
Veste antiproiettile	1	x10 -->	DIF + 1	DIF + 20
Vigilis	5	x1 -->	SPI + 1	SPI + 100

I seguenti Accessori non possono essere utilizzati per le Fusioni:

- Anima di Heike - Guerriero divino
- Armatura di Genji - Scudo di Genji
- Elmo di Genji - Super Fiocco
- Guanti di Genji - Vera dell'ira

MODIFICA DEL RANGO

La modifica del Rango della Materia Risultante attraverso l'aggiunta degli Oggetti segue queste regole.

<><> REGOLE <><>

Se il Rango dell'Oggetto sarà assente, inferiore o uguale a quello a che la Materia Risultante riceverebbe senza la presenza dell'Oggetto, il Rango della Materia Risultante non varierà, indipendentemente dal numero di esemplari di quell'Oggetto inseriti nella Fusione.

Fira Liv.1 [Grado 3°]
 Esna Liv.1 [Grado 1°]
 Banda di ferro x3 [Rango 2°]

- Grado di Fira > Grado di Esna, perciò Fira sarà la Materia di Base.
- Rango della Materia Risultante = Grado della Materia di Base = 3
- Rango dell'Oggetto = 2
- 3 > 2, il Rango della Materia Risultante rimane 3.
- la Materia Risultante sarà Dark Fira.

Se il Rango dell'Oggetto sarà superiore a quello che la Materia Risultante riceverebbe senza la presenza dell'Oggetto, il Rango della Materia Risultante aumenterà di una unità per ogni esemplare dell'Oggetto usato nella Fusione.

Fira Liv.1 [Grado 3°]
 Esna Liv.1 [Grado 1°]
 Corona Ipnos x1 [Rango 5°]

- Grado di Fira > Grado di Esna, perciò Fira sarà la Materia di Base.
- Rango della Materia Risultante = Grado della Materia di Base = 3
- Rango dell'Oggetto = 5
- $3 < 5$, il Rango della Materia Risultante aumenta di una unità per ogni esemplare dell'Oggetto usato nella Fusione: $3 + 1 = 4$
- il Rango della Materia Risultante diventa quindi 4.
- la Materia Risultante sarà ancora Dark Fira.

Fira Liv.1 [Grado 3°]
 Esna Liv.1 [Grado 1°]
 Corona Ipnos x2 [Rango 5°]

=====

- Grado di Fira > Grado di Esna, perciò Fira sarà la Materia di Base.
- Rango della Materia Risultante = Grado della Materia di Base = 3
- Rango dell'Oggetto = 5
- $3 < 5$, il Rango della Materia Risultante aumenta di una unità per ogni esemplare dell'Oggetto usato nella Fusione: $3 + 2 = 5$
- il Rango della Materia Risultante diventa quindi 5.
- la Materia Risultante questa volta sarà Dark Firaga.

	Nel caso in cui il Rango dell'Oggetto possa aumentare quello della
c	Materia Risultante, quest'ultimo, nonostante l'incremento, non potrà
	mai superare il valore del Rango dell'Oggetto.
 '-----'

Fira Liv.1 [Grado 3°]
 Esna Liv.1 [Grado 1°]
 Corona Ipnos x3 [Rango 5°]

=====

- Grado di Fira > Grado di Esna, perciò Fira sarà la Materia di Base.
- Rango della Materia Risultante = Grado della Materia di Base = 3
- Rango dell'Oggetto = 5
- $3 < 5$, il Rango della Materia Risultante aumenta di una unità per ogni esemplare dell'Oggetto usato nella Fusione: $3 + 3 = 6$.
- $6 > 5$, perciò 6 non potrà essere il Rango della Materia Risultante, il quale scenderà necessariamente al valore del Rango dell'Oggetto, cioè 5.
- il Rango della Materia Risultante rimane quindi 5.
- la Materia Risultante sarà ancora Dark Firaga.

	La presenza dell'Oggetto non può far ottenere al Rango della Materia
d	Risultante un valore superiore ad 8. Cercando di aumentare ancora
	questo valore non si otterrà alcun effetto aggiuntivo.
'-----'

MODIFICA DEL BONUS PARAMETRO

La modifica del valore del Bonus Parametro della Materia Risultante attraverso l'aggiunta degli Oggetti segue queste regole:

<><> REGOLE <><>

.-----.
	L'Oggetto può incrementare il Bonus Parametro della Materia
a	Risultante con il proprio solo se i due coincidono. In caso
	contrario, non ci sarà alcun aumento, indipendentemente dal numero
	di esemplari di quell'Oggetto inseriti nella Fusione.
'-----'

Fire MP + 30%
Esna AP + 20%
Pietra mako ATT x2 [Bonus: x5 --> ATT +1]
=====

- 30% > 20%, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.
- il Bonus Parametro dell'Oggetto è Attacco, diverso da MP, perciò non si ottiene alcun effetto aggiuntivo.

.-----.
	Una volta che i due Bonus Parametro coincidono, per poter aumentare
b	quello della Materia Risultante è necessario inserire un determinato
	numero di esemplari di quell'Oggetto, che varia a seconda del tipo
	di Oggetto.
'-----'

Fire MP + 30%
Esna AP + 20%
Pietra mako MP x4 [Bonus: x5 --> MP + 10%]
=====

- 30% > 20%, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.
- Bonus Parametro = $(30 : 10) + [(20 : 10) : 2] = 3 + 1 = 4$
- il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $4 \times 10 = 40$
- il Bonus Parametro dell'Oggetto coincide con quello della Materia Risultante perciò potrà incrementarlo. Per farlo, è necessario che siano presenti almeno 5 esemplari dell'Oggetto. In questo caso ne sono stati aggiunti 4, i quali non sono sufficienti per attivare l'incremento, perciò non si ottiene alcun effetto.
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà MP + 40%.

Fire MP + 30%
Esna AP + 20%
Pietra mako MP x5 [Bonus: x5 --> MP + 10%]

- =====
- 30% > 20%, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.
 - Bonus Parametro = $(30 : 10) + [(20 : 10) : 2] = 3 + 1 = 4$
 - il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $4 \times 10 = 40$
 - il Bonus Parametro dell'Oggetto coincide con quello della Materia Risultante perciò potrà incrementarlo. Per farlo, è necessario che siano presenti almeno 5 esemplari dell'Oggetto. In questo caso ne sono stati aggiunti 5, i quali sono sufficienti per attivare l'incremento.
 - $40\% + \text{Bonus Oggetto } 10\% = 50\%$
 - il Bonus Parametro della Materia Risultante ora sarà MP + 50%.

	Il Bonus aumenta ulteriormente inserendo multipli interi del valore
c	necessario per attivare l'incremento. Aggiungendo invece un numero
	di esemplari diverso da un multiplo intero di quel valore,
	si causerà lo spreco degli esemplari in eccesso.
 '-----'

Fire MP + 30%
 Esna AP + 20%
 Pietra mako MP x10 [Bonus: x5 --> MP + 10%]

- =====
- 30% > 20%, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.
 - Bonus Parametro = $(30 : 10) + [(20 : 10) : 2] = 3 + 1 = 4$
 - il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $4 \times 10 = 40$
 - il Bonus Parametro dell'Oggetto coincide con quello della Materia Risultante perciò potrà incrementarlo. Per farlo, è necessario che siano presenti almeno 5 esemplari dell'Oggetto. In questo caso ne sono stati aggiunti 10, il doppio di 5, perciò l'incremento verrà raddoppiato.
 - $40\% + \text{Bonus Oggetto } (10\% \times 2) = 40\% + 20\% = 60\%$
 - il Bonus Parametro della Materia Risultante questa volta sarà MP + 60%.

Fire MP + 30%
 Esna AP + 20%
 Pietra mako MP x13 [Bonus: x5 --> MP + 10%]

- =====
- 30% > 20%, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.
 - Bonus Parametro = $(30 : 10) + [(20 : 10) : 2] = 3 + 1 = 4$
 - il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $4 \times 10 = 40$
 - il Bonus Parametro dell'Oggetto coincide con quello della Materia Risultante perciò potrà incrementarlo. Per farlo, è necessario che siano presenti almeno 5 esemplari dell'Oggetto. In questo caso ne sono stati

aggiunti 13, che non è un multiplo intero di 5. Quello più vicino per difetto è 10, il doppio di 5, perciò l'incremento verrà raddoppiato. Tuttavia i 3 esemplari in eccesso andranno sprecati.

- $40\% + \text{Bonus Oggetto } (10\% \times 2) = 40\% + 20\% = 60\%$
- il Bonus Parametro della Materia Risultante rimarrà quindi $\text{MP} + 60\%$.

```
-----  
| | Una volta che i due Bonus Parametro coincidono, l'Oggetto è in grado |  
| | di incrementarlo entro un valore massimo, che varia a seconda |  
| d | dell'Oggetto. Cercando di aumentare ulteriormente questo valore, |  
| | non si otterrà alcun effetto aggiuntivo e si causerà lo spreco degli |  
| | esemplari in eccesso. |  
'-----'
```

```
Fire    MP + 380%  
Esna    AP + 20%  
Pietra mako MP x10    [Bonus: x5 --> MP + 10%; Limite Massimo: MP + 400%]  
=====
```

- $380\% > 20\%$, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.
- $\text{Bonus Parametro} = (380 : 10) + [(20 : 10) : 2] = 38 + 1 = 39$
- il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $39 \times 10 = 390$
- il Bonus Parametro dell'Oggetto coincide con quello della Materia Risultante perciò potrà incrementarlo. Per farlo, è necessario che siano presenti almeno 5 esemplari dell'Oggetto. In questo caso ne sono stati aggiunti 10, il doppio di 5, perciò l'incremento verrà raddoppiato.
- $390\% + \text{Bonus Oggetto } (10\% \times 2) = 390\% + 20\% = 410\%$
- il Limite Massimo per il Bonus donato dalla Pietra mako MP è $\text{MP} + 400\%$.
- $410\% > 400\%$, perciò 410% non potrà essere il Bonus Parametro, il quale scenderà necessariamente al valore massimo, cioè 400%, causando lo spreco dei 5 esemplari in eccesso di Pietra mako MP.
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà quindi $\text{MP} + 400\%$.

```
-----  
| | Il concetto di Limite Massimo si applica solo ai valori del Bonus |  
| e | Parametro incrementati tramite l'uso di Oggetti e non a quelli |  
| | ottenuti dalla formula generale per il suo calcolo. |  
'-----'
```

Nell'esempio del caso 'd' è stato mostrato come la Materia Risultante non abbia potuto ottenere il Bonus Parametro $\text{MP} + 410\%$ poiché superiore al Limite Massimo della Pietra mako MP, fissato a 400%. Tuttavia, fondendo la materia Fire precedente con un'altra, è possibile superare quel limite.

```
Fire    MP + 380%  
Esna    HP + 100%  
=====
```

- $380\% > 100\%$, perciò MP sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.

- Bonus Parametro = $380\% + (100\% : 2) = 380\% + 50\% = 430\%$
- Bonus Parametro = $(380 : 10) + [(100 : 10) : 2] = 38 + 5 = 43$
- il Parametro Principale MP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $43 \times 10 = 430$
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà quindi MP + 430%.

```

-----
|   | Alcuni Ingredienti sono in grado non solo di incrementare il valore |
|   | del Bonus Parametro della Materia Risultante ma anche di modificarne |
| f | il tipo. È necessario aggiungere un solo esemplare di questi      |
|   | Ingredienti per ottenerne l'effetto. Inserendo più esemplari,      |
|   | il nuovo tipo di Bonus Parametro verrà incrementato ulteriormente.  |
'---'

```

NOTE

- Gli Ingredienti che causano il cambio del Bonus Parametro sono:

Adamantite	-->	il Bonus Parametro diventa DIF
Arpa lunare	-->	il Bonus Parametro diventa MP
Erba Ghisal	-->	il Bonus Parametro diventa FOR
Materioscura	-->	il Bonus Parametro diventa MAG
Medicina dell'eroe	-->	il Bonus Parametro diventa ATT
Mithril	-->	il Bonus Parametro diventa SPI
Noce Zeio	-->	il Bonus Parametro diventa AP
Penna chocobo ciccio	-->	il Bonus Parametro diventa HP
- Se il nuovo Bonus Parametro coincide con quello che si sarebbe ottenuto anche senza l'aggiunta dell'Ingrediente, il suo valore verrà semplicemente aumentato.
- La formula per il calcolo del valore del Bonus Parametro segue le regole standard della Fusione tra due Materie senza Oggetti. Ad esempio, se il Bonus Parametro imposto dall'Ingrediente è espresso in percentuale, il risultato finale della formula verrà moltiplicato per 10.
- Nessun esemplare generico di Materia possiede FOR come Bonus Parametro perciò se si vorrà incrementare la Fortuna di Zack, bisognerà necessariamente utilizzare l'Erba Ghisal per imporre FOR come Bonus Parametro alla Materia Risultante.

```

Fire    MP + 30%
Esna    AP + 20%
Penna chocobo ciccio x1    [Bonus: x1 --> HP + 10%]
=====

```

- $30\% > 20\%$, perciò MP sarebbe stato il normale Bonus Parametro tuttavia la presenza dell'Ingrediente impone HP come nuovo Bonus Parametro.
- Bonus Parametro = $(30 : 10) + [(20 : 10) : 2] = 3 + 1 = 4$
- il Parametro Principale HP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $4 \times 10 = 40$
- $40\% + \text{Bonus Oggetto } 10\% = 50\%$
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà HP + 50%.

```

-----
| | Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi |
| | Incremento (AP, ATT, DIF, HP, MAG, MP, SPI), il suo Bonus Parametro |
| g | sarà sempre quello rispettivo del Gruppo, anche aggiungendo uno di |
| | questi Ingredienti. Quando ciò avviene, il Bonus Parametro verrà |
| | semplicemente incrementato dalla presenza dell'Ingrediente. |
'-----'

```

NOTE

- nel caso in cui il Bonus Incremento sia espresso in percentuale:
 - * se l'Ingrediente dona un Bonus + 10%, esso viene semplicemente aggiunto al risultato finale.
 - * se invece l'Ingrediente dona un Bonus + 1, esso viene moltiplicato per 10 prima di essere aggiunto al risultato finale.
- nel caso in cui il Bonus Incremento sia espresso numericamente:
 - * se l'Ingrediente dona un Bonus + 10%, esso viene diviso per 10 prima di essere aggiunto al risultato finale.
 - * se invece l'Ingrediente dona un Bonus + 1, esso viene semplicemente aggiunto al risultato finale.
- i Limiti Massimi di questi Ingredienti possono essere convertiti a loro volta a seconda di come sia espresso il Bonus Incremento:
 - * nel caso in cui il Bonus Incremento sia espresso in percentuale, il Limite Massimo dell'Ingrediente diventa in automatico '+ 999%'.
 - * nel caso in cui il Bonus Incremento sia espresso numericamente, il Limite Massimo dell'Ingrediente diventa in automatico '+ 100'.

```

Bonus HP    HP  + 30%
Scan        ATT + 5
Adamantite x7          [Bonus: x1 --> DIF + 1; Limite Massimo: DIF + 100]

```

=====

- la Materia Risultante da questa Fusione apparterrà al gruppo Incremento HP, il quale possiede sempre HP come Bonus Parametro, perciò esso non potrà essere modificato neanche dalla presenza dell'Ingrediente.
- Bonus Parametro = $5 + [(30 : 10) : 2] = 5 + [3 : 2] = 5 + 1,5 = 6,5$
- 6,5 viene approssimato a 6.
- il Parametro Principale HP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $6 \times 10 = 60$
- il Parametro Principale HP è uno di quelli espressi in percentuale e l'Adamantite dona un Bonus + 1, perciò è necessario moltiplicare quest'ultimo per 10 prima di aggiungerlo.
- $60\% + \text{Bonus Oggetto } (10\% \times 7) = 60\% + 70\% = 130\%$
- il Parametro Principale HP è uno di quelli espressi in percentuale perciò il valore del Limite Massimo per il Bonus donato dall'Adamantite diventa in automatico HP + 999%.
- $999\% > 130\%$, perciò 130% rientra nel Limite e potrà essere il Bonus Parametro.
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà HP + 130%.

Indipendentemente dagli Oggetti aggiunti nelle Fusioni, i valori massimi che i vari Bonus Parametri possono raggiungere sono i seguenti:

Att + 100	[Att 255]	HP + 999%	[HP 99.999, con abilità HP apeiron]
Dif + 100	[Dif 255]	MP + 999%	[MP 9.999, con abilità MP apeiron]
Mag + 100	[Mag 255]	AP + 999%	[AP 9.999, con abilità AP apeiron]
Spi + 100	[Spi 255]		
For + 100	[For 255]		

=====
RIEPILOGO

[@07RP]
=====

Una volta presentato il funzionamento della Fusione, vengono riassunte in breve le varie regole:

+-----+
| 1. DETERMINAZIONE DELLA MATERIA DI BASE |
+-----+

- a. Viene scelta come Materia di Base quella con il Grado più alto.
- b. A parità di Grado, viene scelta come Materia di Base quella con il Livello più alto.
- c. A parità di Grado e di Livello, viene scelta come Materia di Base quella presente nella casella più in alto, tra le due dove sono indicate le Materie da fondere.

+-----+
| 2. DETERMINAZIONE DEL GRUPPO |
+-----+

- a. L'operazione di Fusione tra Gruppi di Materie in generale non gode della proprietà commutativa cioè, invertendo il Gruppo della Materia di Base con quello della Materia Aggiunta, il risultato finale potrà essere diverso.
- b. Se la Materia di Base e la Materia Aggiunta appartengono allo stesso Gruppo, la Materia Risultante farà parte anche essa del medesimo Gruppo.
- c. Le Materie del gruppo (Altro) sono elementi neutri nell'operazione di Fusione, cioè generano sempre Materie che appartengono allo stesso Gruppo dell'altra Materia coinvolta.
- d. Usate come Materie di Base, quelle dei gruppi Cura, Incremento, Inventario e Tecnica SP sono elementi assorbenti nell'operazione Fusione, cioè generano sempre Materie che appartengono al proprio Gruppo.

+-----+
| 3. DETERMINAZIONE DEL RANGO |
+-----+

- a. Di norma, il Rango della Materia Risultante coincide con il Grado di Fusione della Materia di Base ed assume un valore compreso tra 1 e 8.
- b. Se una delle due Materie è di Livello Master, il Rango della Materia Risultante sarà "Grado Materia di Base + 1".

- c. Se entrambe le Materie sono di Livello Master, il Rango della Materia Risultante sarà "Grado Materia di Base + 2".

+-----+

| 4. DETERMINAZIONE DEL LIVELLO |

+-----+

- a. Nel caso in cui la Materia Risultante sia diversa dalle due di partenza, essa avrà sempre Livello 1.
- b. Nel caso in cui la Materia Risultante sia uguale ad una delle due Materie di partenza, essa ne erediterà il Livello.
- c. Nel caso in cui entrambe le Materie di partenza siano identiche, la Materia Risultante erediterà il Livello più alto tra i due.

+-----+

| 5. DETERMINAZIONE DEL TIPO DI BONUS PARAMETRO |

+-----+

- a. Se entrambi i valori sono espressi in percentuale, viene scelto come Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede quella più elevata.
- b. Se entrambi i valori sono espressi numericamente, viene scelto come Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede quello più elevato.
- c. Se un valore è espresso numericamente e l'altro in percentuale, si divide quest'ultima per 10 e si procede al confronto. Viene poi scelto come Parametro Principale il Bonus Parametro che possiede il valore più elevato.
- d. Se solo una Materia possiede il Bonus Parametro, viene scelto in automatico quest'ultimo come Parametro Principale.
- e. Se entrambe le Materie non possiedono il Bonus Parametro, viene scelto automaticamente il Bonus Parametro che di norma possiede un generico esemplare dello stesso tipo della Materia Risultante.
- f. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, il suo Bonus Parametro sarà sempre quello rispettivo del Gruppo, indipendentemente dai valori da confrontare.
- g. Se i valori coincidono, viene scelto come Parametro Principale il Bonus Parametro della Materia di Base.

+-----+

| 6. DETERMINAZIONE DEL VALORE DEL BONUS PARAMETRO |

+-----+

- a. La formula generale per il calcolo del valore del Bonus Parametro è "Bonus Parametro = Parametro Principale + (Parametro Secondario : 2)"
- b. I valori espressi in percentuale vengono sempre divisi per 10 prima di essere inseriti nella formula generale.
- c. Nel caso in cui il Parametro Principale sia uno di quelli espressi in percentuale (HP, MP o AP) il risultato finale verrà moltiplicato per 10.
- d. Nel caso in cui il risultato della formula sia un numero decimale, esso verrà approssimato per difetto al numero intero più vicino.

- e. Se il Parametro Principale è uno di quelli espressi in percentuale ed il risultato della formula è un numero decimale, quest'ultimo verrà approssimato per difetto al numero intero più vicino, prima di essere moltiplicato per 10.
- f. Nel caso in cui una delle due Materie non possieda il Bonus Parametro, la formula per ottenere quello della Materia Risultante sarà:
"Parametro Principale + 1" (oppure + 10%).
- g. Nel caso in cui nessuna delle due Materie abbia il Bonus Parametro, la Materia Risultante avrà come Bonus Parametro quello posseduto di norma da un generico esemplare dello stesso tipo e dello stesso Livello.
- h. Il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante non verrà mai incrementato, nonostante si faccia aumentare di Livello la stessa.

+-----+
 | 7. EVENTUALE AGGIUNTA DI OGGETTI |
 +-----+

[Rango]

- a. Se il Rango dell'Oggetto sarà assente, inferiore o uguale a quello che la Materia Risultante riceverebbe senza la presenza dell'Oggetto, il Rango della Materia Risultante non varierà, indipendentemente dal numero di esemplari di quell'Oggetto inseriti nella Fusione.
- b. Se il Rango di un Oggetto sarà superiore a quello che la Materia Risultante riceverebbe senza la presenza dell'Oggetto, il Rango della Materia Risultante aumenterà di una unità per ogni esemplare dell'Oggetto usato nella Fusione.

 Nel caso in cui il Rango dell'Oggetto possa aumentare quello della Materia Risultante, quest'ultimo, nonostante l'incremento, non potrà mai superare il valore del Rango dell'Oggetto.
- c. Risultante, quest'ultimo, nonostante l'incremento, non potrà mai superare il valore del Rango dell'Oggetto.
- d. La presenza dell'Oggetto non può far ottenere al Rango della Materia Risultante un valore superiore ad 8. Cercando di aumentare ancora questo valore non si otterrà alcun effetto aggiuntivo.

[Bonus Parametro]

- a. L'Oggetto può incrementare il Bonus Parametro della Materia Risultante con il proprio solo se i due coincidono. In caso contrario, non ci sarà alcun aumento, indipendentemente dal numero di esemplari di quell'Oggetto inseriti nella Fusione.
- b. Una volta che i due Bonus Parametro coincidono, per poter aumentare quello della Materia Risultante è necessario inserire un determinato numero di esemplari di quell'Oggetto, che varia a seconda del tipo di Oggetto.
- c. Il Bonus aumenta ulteriormente inserendo multipli interi del valore necessario per attivare l'incremento. Aggiungendo invece un numero di esemplari diverso da un multiplo intero di quel valore, si causerà lo spreco degli esemplari in eccesso.
- d. Una volta che i due Bonus Parametro coincidono, l'Oggetto è in grado di incrementarlo entro un valore massimo, che varia a seconda dell'Oggetto. Cercando di aumentare ulteriormente questo valore, non si otterrà alcun effetto aggiuntivo e si causerà lo spreco degli esemplari in eccesso.
- e. Il concetto di Limite Massimo si applica solo ai valori del Bonus Parametro

incrementati tramite l'uso di Oggetti e non a quelli ottenuti dalla formula generale per il suo calcolo.

f. Alcuni Ingredienti sono in grado non solo di incrementare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante ma anche di modificarne il tipo. È necessario aggiungere un solo esemplare di questi Ingredienti per ottenerne l'effetto. Inserendo più esemplari, il nuovo tipo di Bonus Parametro verrà incrementato ulteriormente.

g. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, il suo Bonus Parametro sarà sempre quello rispettivo del Gruppo, anche aggiungendo uno di questi Ingredienti. Quando ciò avviene, il Bonus Parametro verrà semplicemente incrementato dalla presenza dell'Ingrediente.

Qui vengono mostrati due esempi completi di Fusione tra Materie:

Esempio A	SISMA	BONUS DIF
LIVELLO	Livello 4	Livello 2
BONUS PAR.	MAG + 3	DIF + 4
GRADO	7°	1°
GRUPPO	Catastrofe	Incremento DIF

1. determinazione della Materia di Base {vedi Tabella 1}

Sisma [Grado 7°]
Bonus DIF [Grado 1°]

=====
• 7 > 1, perciò Sisma sarà la Materia di Base.

2. determinazione del Gruppo {vedi Tabella 2}

Sisma [gruppo Catastrofe]
Bonus DIF [gruppo Incremento DIF]

=====
• Catastrofe + Incremento DIF = Scudo, perciò la Materia Risultante apparterrà al gruppo Scudo.

3. determinazione del Rango {vedi Tabella 3}

Sisma [Grado 7°, Livello 4]
Bonus DIF [Grado 1°, Livello 2]

=====
• la Materia di Base, Sisma, è di Grado 7°, perciò il Rango della Materia Risultante sarà 7. Nessuna delle due Materie di partenza è di Livello Master perciò non ci sarà alcun incremento del Rango.

• All'interno del gruppo Scudo, al Grado 7° corrisponde la materia Mura.

4. determinazione del Livello

Sisma [Livello 4]
Bonus DIF [Livello 3]

=====
• la Materia Risultante da questa Fusione è Mura.

- Mura è diversa sia da Sisma che da Bonus DIF perciò il suo Livello sarà 1.

5. determinazione del tipo di Bonus Parametro

Sisma [MAG + 3]
 Bonus DIF [DIF + 4]

=====

- $4 > 3$, perciò DIF sarà il Bonus Parametro della Materia Risultante.

6. determinazione del valore del Bonus Parametro

- Bonus Parametro = $4 + (3 : 2) = 4 + 1,5 = 5,5$
- 5,5 viene approssimato a 5.
- il Bonus Parametro sarà DIF + 5

Sisma	+	Bonus DIF	=	Mura
Liv.4		Liv.2		Liv.1
MAG + 3		DIF + 4		DIF + 5

Esempio B	OTTACOLPO	COLPO VITALE	BANDA DI FERRO
LIVELLO	Livello 4	Livello Master	ESEMPLARI x16
BONUS PAR.	ATT + 6	HP + 80%	RANGO 2
GRADO	8°	3°	BONUS x8 --> HP + 10%
GRUPPO	(Altro)	Scherma Soldier	LIMITE HP + 250%

1. determinazione della Materia di Base {vedi Tabella 1}

Ottacolpo [Grado 8°]
 Colpo vitale [Grado 3°]

=====

- $8 > 3$, perciò Ottacolpo sarà la Materia di Base.

2. determinazione del Gruppo {vedi Tabella 2}

Ottacolpo [gruppo (Altro)]
 Colpo vitale [gruppo Scherma Soldier]

=====

- (Altro) + Scherma Soldier = Scherma Soldier, perciò la Materia Risultante apparterrà al gruppo Scherma Soldier.

3. determinazione del Rango {vedi Tabella 3}

Ottacolpo [Grado 8°, Livello 4]
 Colpo vitale [Grado 3°, Livello Master]
 Banda di ferro [Rango 2]

=====

- la Materia di Base, Ottacolpo, è di Grado 8°, perciò il Rango della Materia Risultante sarà 8. Questo è il valore massimo raggiungibile dal Rango perciò non può essere incrementato in alcun modo, anche se Colpo vitale è di Livello Master.

4. determinazione del Livello

Ottacolpo [Livello 4]
Colpo vitale [Livello Master]

=====

- la Materia Risultante da questa Fusione è Lama esplosiva.
- Lama esplosiva è diversa sia da Ottacolpo che da Colpo vitale perciò il suo Livello sarà 1.

5. determinazione del tipo di Bonus Parametro

Ottacolpo [ATT + 6]
Colpo vitale [HP + 80%]
Banda di ferro [Bonus: x8 --> HP + 10%; Limite Massimo: HP + 250]

=====

- $80 : 10 = 8$
- $8 > 6$, perciò HP sarà il Parametro Principale.

6. determinazione del valore del Bonus Parametro

- Bonus Parametro = $(80 : 10) + (6 : 2) = 8 + 3 = 11$
- il Parametro Principale HP è uno di quelli espressi in percentuale perciò bisogna moltiplicare il risultato finale per 10 --> $11 \times 10 = 110$

7. eventuale aggiunta di Oggetti

- il Bonus Parametro della Banda di ferro coincide con quello della Materia Risultante perciò potrà incrementarlo. Per farlo, è necessario che siano presenti almeno 8 esemplari dell'Oggetto. In questo caso ne sono stati aggiunti 16, il doppio di 8, perciò l'incremento verrà raddoppiato.
- $110\% + \text{Bonus Oggetto } (10\% \times 2) = 110\% + 20\% = 130\%$
- il Limite Massimo per il Bonus donato dalla Banda di ferro è HP + 250%.
- $250\% > 130\%$, perciò 130% rientra nel Limite e potrà essere il Bonus Parametro.
- il Bonus Parametro della Materia Risultante sarà HP + 130%.

```

-----
| Ottacolpo      Colpo vitale      Banda di ferro      Lama esplosiva |
| Liv.4          + L. Master          + x16 esemplari      = Liv.1          |
| ATT + 6        HP + 80%              x8 --> HP + 10%    HP + 130%      |
-----

```

=====

RISULTATO DELLE FUSIONI [@07FS]

=====

In questa sezione viene mostrato come ottenere ogni singola Materia tramite le Fusioni:

- vengono considerate solo le Fusioni senza l'aggiunta di Oggetti.
- le materie Bimagia, Megaene, Scatto e tutte le Materie Indipendenti relative agli Attacchi Limite non possono essere ottenute tramite le Fusioni.

- poichè producono tutte gli stessi risultati, le materie indipendenti Bimagia e quelle relative agli Attacchi Limite vengono raggruppate assieme e chiamate 'B/OMD'.
- se non viene specificato diversamente, non è importante sapere quale delle due sia la Materia di Base.

LEGENDA

- // --> il Livello delle due Materie è irrilevante
- .. --> nessuna delle due Materie deve essere di Livello Master
- M. --> solo una delle due Materie deve essere di Livello Master
- MM --> entrambe le Materie devono essere di Livello Master
- .+ --> nessuna delle due Materie deve essere di Livello Master ma si ottiene lo stesso risultato anche con solo una delle due Materie a Livello Master
- M+ --> solo una delle due Materie deve essere di Livello Master ma si ottiene lo stesso risultato anche con entrambe le Materie a Livello Master
- <> --> nessuna delle due Materie deve essere di Livello Master ma si ottiene lo stesso risultato anche con entrambe le Materie a Livello Master
- § --> la Materia di sinistra deve essere necessariamente la Materia di Base

ADE

- // Ade {+} Ade
- // Ade {+} Antiga
- // Ade {+} Antima
- // Ade {+} Barriera
- // Ade {+} Barriera Magica
- // Ade {+} Bonus AP
- // Ade {+} Bonus AP +
- // Ade {+} Bonus MAG
- // Ade {+} Bonus MAG +
- // Ade {+} Bonus MP
- // Ade {+} Bonus MP +
- // Ade {+} Consumatore saggio
- // Ade {+} Difesa alterata
- // Ade {+} Dispel
- // Ade {+} Elettroshock
- // Ade {+} Esna
- // Ade {+} Lama Novox
- // Ade {+} Lama Stop
- // Ade {+} Lama Veleno [Ade]
- // Ade {+} Novox
- // Ade {+} Pugno di ferro
- // Ade {+} Pugno goblin
- // Ade {+} Pugno magico
- // Ade {+} Ruba
- // Ade {+} Scan
- // Ade {+} Scatto
- // Ade {+} Stop

```
// Ade {+} Tornado Stop
// Ade {+} Tornado Veleno
// Ade {+} Tri-Fire
// Ade {+} Tri-Thundaga
// Ade {+} Turbo-magia SP
// Ade {+} Veleno
// Ade {+} Veleno volante
// Atroh {+} Ade
// Atroh {+} Novox
// Atroh {+} Stop
// Atroh {+} Veleno [Ade]
// Attacco alterato {+} Ade
// Attacco alterato {+} Antiga
// Attacco alterato {+} Antima
// Attacco alterato {+} Atroh
// Attacco alterato {+} Attacco elementale
// Attacco alterato {+} Attacco potente
// Attacco alterato {+} Barriera
// Attacco alterato {+} Barriera Magica
// Attacco alterato {+} Barriera SP
// Attacco alterato {+} Blizzaga
// Attacco alterato {+} Blizzara
// Attacco alterato {+} Blizzard
// Attacco alterato {+} Bonus ATT
// Attacco alterato {+} Bonus ATT +
// Attacco alterato {+} Bonus ATT ++
// Attacco alterato {+} Bonus MAG
// Attacco alterato {+} Bonus MAG +
// Attacco alterato {+} Bonus MAG ++
// Attacco alterato {+} Bonus MP [Ade]
// Attacco alterato {+} Bonus MP +
// Attacco alterato {+} Bonus MP ++
// Attacco alterato {+} Colpo vitale
// Attacco alterato {+} Consumatore saggio
// Attacco alterato {+} Dark Blizzaga
// Attacco alterato {+} Dark Blizzara
// Attacco alterato {+} Dark Blizzard
// Attacco alterato {+} Dark Fira
// Attacco alterato {+} Dark Firaga
// Attacco alterato {+} Dark Fire
// Attacco alterato {+} Dark Thundaga
// Attacco alterato {+} Dark Thundara
// Attacco alterato {+} Dark Thunder
// Attacco alterato {+} Difesa alterata
// Attacco alterato {+} Difesa elementale
// Attacco alterato {+} Dispel
// Attacco alterato {+} Elettroshock
// Attacco alterato {+} Energia
// Attacco alterato {+} Energiga [Ade]
// Attacco alterato {+} Energira
// Attacco alterato {+} Esna
// Attacco alterato {+} Fira
// Attacco alterato {+} Firaga
// Attacco alterato {+} Fire
// Attacco alterato {+} Fusione
// Attacco alterato {+} Gransalto
// Attacco alterato {+} Hell Blizzaga
// Attacco alterato {+} Hell Firaga
// Attacco alterato {+} Hell Thundaga
// Attacco alterato {+} Lama Ade
```

```
// Attacco alterato {+} Lama Blizzaga
// Attacco alterato {+} Lama Blizzara
// Attacco alterato {+} Lama Blizzard
// Attacco alterato {+} Lama Dispel
// Attacco alterato {+} Lama esplosiva
// Attacco alterato {+} Lama Fira
// Attacco alterato {+} Lama Firaga
// Attacco alterato {+} Lama Fire [Ade]
// Attacco alterato {+} Lama Novox
// Attacco alterato {+} Lama Stop
// Attacco alterato {+} Lama Thundaga
// Attacco alterato {+} Lama Thundara
// Attacco alterato {+} Lama Thunder
// Attacco alterato {+} Lama Veleno
// Attacco alterato {+} Megaene
// Attacco alterato {+} Mura
// Attacco alterato {+} Mutismo volante
// Attacco alterato {+} Novox
// Attacco alterato {+} Pugno di ferro
// Attacco alterato {+} Pugno goblin
// Attacco alterato {+} Pugno magico
// Attacco alterato {+} Pugno martello
// Attacco alterato {+} Rigene
// Attacco alterato {+} Ruba
// Attacco alterato {+} Salto
// Attacco alterato {+} Salto mortale
// Attacco alterato {+} Scan [Ade]
// Attacco alterato {+} Scatto
// Attacco alterato {+} Scippo
// Attacco alterato {+} Sisma
// Attacco alterato {+} Spazzata
// Attacco alterato {+} Stop
// Attacco alterato {+} Thundaga
// Attacco alterato {+} Thundara
// Attacco alterato {+} Thunder
// Attacco alterato {+} Tornado Ade
// Attacco alterato {+} Tornado d'assalto
// Attacco alterato {+} Tornado d'assalto +
// Attacco alterato {+} Tornado Stop
// Attacco alterato {+} Tornado Veleno
// Attacco alterato {+} Tri-Fire
// Attacco alterato {+} Tri-Thundaga
// Attacco alterato {+} Turbo SP
// Attacco alterato {+} Turbo-attacco SP
// Attacco alterato {+} Turbo-magia SP
// Attacco alterato {+} Veleno [Ade]
// Attacco alterato {+} Veleno volante
// Attacco alterato {+} Vigore
// B/OMD {+} Ade
// B/OMD {+} Novox
// B/OMD {+} Stop
// B/OMD {+} Veleno
// Elettroshock {+} Novox
// Elettroshock {+} Stop
// Elettroshock {+} Veleno
// Fusione {+} Ade
// Fusione {+} Novox
// Fusione {+} Stop
// Fusione {+} Veleno
// Lama Ade {+} Bonus MAG
```

```

// Lama Ade {+} Bonus MAG +
// Lama Ade {+} Bonus MP
// Lama Ade {+} Bonus MP +
// Lama Dispel {+} Bonus MAG
// Lama Dispel {+} Bonus MAG + [Ade]
// Lama Dispel {+} Bonus MAG ++
// Lama Dispel {+} Bonus MP
// Lama Dispel {+} Bonus MP +
// Lama Dispel {+} Bonus MP ++
// Mutismo volante {+} Bonus MAG
// Mutismo volante {+} Bonus MAG +
// Mutismo volante {+} Bonus MP
// Mutismo volante {+} Bonus MP +
// Pugno costoso {+} Ade
// Pugno costoso {+} Novox
// Pugno costoso {+} Stop
// Pugno costoso {+} Veleno
// Pugno martello {+} Ade
// Pugno martello {+} Novox
// Pugno martello {+} Stop
// Pugno martello {+} Veleno
// Salto mortale {+} Bonus MAG
// Salto mortale {+} Bonus MAG +
// Salto mortale {+} Bonus MAG ++ [Ade]
// Salto mortale {+} Bonus MP
// Salto mortale {+} Bonus MP +
// Salto mortale {+} Bonus MP ++
// Sisma {+} Ade
// Sisma {+} Novox
// Sisma {+} Stop
// Sisma {+} Veleno
// Tornado Ade {+} Bonus MAG
// Tornado Ade {+} Bonus MAG +
// Tornado Ade {+} Bonus MAG ++
// Tornado Ade {+} Bonus MP
// Tornado Ade {+} Bonus MP +
// Tornado Ade {+} Bonus MP ++
// Ultima {+} Ade
// Ultima {+} Novox
// Ultima {+} Stop
// Ultima {+} Veleno
// Vigore {+} Ade
// Vigore {+} Novox [Ade]
// Vigore {+} Stop
// Vigore {+} Veleno
// $ Ade {+} Bonus AP ++
// $ Ade {+} Bonus MAG ++
// $ Ade {+} Bonus MP ++
// $ Ade {+} Difesa elementale
// $ Ade {+} Lama Ade
// $ Ade {+} Mutismo volante
// $ Ade {+} Turbo-attacco SP
// $ Lama Ade {+} Bonus MAG ++
// $ Lama Ade {+} Bonus MP ++
// $ Mutismo volante {+} Bonus MAG ++
// $ Mutismo volante {+} Bonus MP ++
M+ Antiga {+} Novox
M+ Antiga {+} Veleno
M+ Pugno magico {+} Novox
M+ Pugno magico {+} Veleno

```

M+ Stop {+} Antiga
M+ Stop {+} Antima [Ade]
M+ Stop {+} Barriera
M+ Stop {+} Barriera Magica
M+ Stop {+} Bonus AP
M+ Stop {+} Bonus AP +
M+ Stop {+} Bonus MAG
M+ Stop {+} Bonus MAG +
M+ Stop {+} Bonus MP
M+ Stop {+} Bonus MP +
M+ Stop {+} Dispel
M+ Stop {+} Esna
M+ Stop {+} Lama Novox
M+ Stop {+} Lama Veleno
M+ Stop {+} Novox
M+ Stop {+} Pugno di ferro
M+ Stop {+} Pugno goblin
M+ Stop {+} Pugno magico
M+ Stop {+} Ruba
M+ Stop {+} Scan
M+ Stop {+} Scatto [Ade]
M+ Stop {+} Stop
M+ Stop {+} Tornado Veleno
M+ Stop {+} Tri-Fire
M+ Stop {+} Tri-Thundaga
M+ Stop {+} Veleno
M+ Stop {+} Veleno volante
M+ Tornado Stop {+} Bonus MAG
M+ Tornado Stop {+} Bonus MAG +
M+ Tornado Stop {+} Bonus MP
M+ Tornado Stop {+} Bonus MP +
M+ Tri-Fire {+} Novox
M+ Tri-Fire {+} Veleno
M+ § Stop {+} Consumatore saggio
M+ § Stop {+} Difesa alterata
M+ § Stop {+} Lama Stop
M+ § Stop {+} Tornado Stop
M+ § Stop {+} Turbo-magia SP
MM Lama Stop {+} Bonus MAG
MM Lama Stop {+} Bonus MAG + [Ade]
MM Lama Stop {+} Bonus MP
MM Lama Stop {+} Bonus MP +
MM Scatto {+} Novox
MM Scatto {+} Veleno
MM Tri-Thundaga {+} Novox
MM Tri-Thundaga {+} Veleno
MM Veleno volante {+} Bonus MAG
MM Veleno volante {+} Bonus MP
MM § Veleno volante {+} Bonus MAG +
MM § Veleno volante {+} Bonus MP +

----- ANTIGA

.. Antiga {+} Antiga
.. Antiga {+} Antima
.. Antiga {+} Barriera
.. Antiga {+} Barriera Magica
.. Antiga {+} Blizzara
.. Antiga {+} Blizzard
.. Antiga {+} Bonus MAG
.. Antiga {+} Bonus MAG +

.. Antiga {+} Bonus MP
 .. Antiga {+} Bonus MP +
 .. Antiga {+} Dark Blizzara
 .. Antiga {+} Dark Blizzard
 .. Antiga {+} Dark Fira
 .. Antiga {+} Dark Fire
 .. Antiga {+} Dark Thundara
 .. Antiga {+} Dark Thunder
 .. Antiga {+} Dispel
 .. Antiga {+} Energia
 .. Antiga {+} Energira [Antiga]
 .. Antiga {+} Esna
 .. Antiga {+} Fira
 .. Antiga {+} Fire
 .. Antiga {+} Lama Novox
 .. Antiga {+} Lama Veleno
 .. Antiga {+} Pugno di ferro
 .. Antiga {+} Pugno goblin
 .. Antiga {+} Pugno magico
 .. Antiga {+} Rigene
 .. Antiga {+} Ruba
 .. Antiga {+} Scan
 .. Antiga {+} Scatto
 .. Antiga {+} Thundara
 .. Antiga {+} Thunder
 .. Antiga {+} Tornado Veleno
 .. Antiga {+} Tri-Fire
 .. Antiga {+} Tri-Thundaga
 .. Antiga {+} Veleno volante
 .. Pugno magico {+} Antima [Antiga]
 .. Tri-Fire {+} Antima
 .. \$ Antiga {+} Consumatore saggio
 .. \$ Antiga {+} Difesa alterata
 .. \$ Antiga {+} Energiga
 .. \$ Antiga {+} Lama Stop
 .. \$ Antiga {+} Tornado Stop
 .. \$ Antiga {+} Turbo-magia SP
 .+ Scatto {+} Antima
 .+ Tri-Thundaga {+} Antima
 M+ Antima {+} Antima
 M+ Antima {+} Blizzard
 M+ Antima {+} Bonus MAG
 M+ Antima {+} Bonus MP
 M+ Antima {+} Dark Blizzard
 M+ Antima {+} Dark Fire
 M+ Antima {+} Dark Thunder
 M+ Antima {+} Energia
 M+ Antima {+} Esna
 M+ Antima {+} Fire [Antiga]
 M+ Antima {+} Lama Veleno
 M+ Antima {+} Pugno di ferro
 M+ Antima {+} Pugno goblin
 M+ Antima {+} Scan
 M+ Antima {+} Thunder
 M+ \$ Antima {+} Barriera
 M+ \$ Antima {+} Dispel
 M+ \$ Antima {+} Energira
 M+ \$ Antima {+} Lama Novox
 M+ \$ Antima {+} Ruba
 M+ \$ Antima {+} Tornado Veleno

----- ANTIMA

.. Antima {+} Antima
.. Antima {+} Blizzard
.. Antima {+} Bonus MAG
.. Antima {+} Bonus MP
.. Antima {+} Dark Blizzard
.. Antima {+} Dark Fire
.. Antima {+} Dark Thunder
.. Antima {+} Energia
.. Antima {+} Esna
.. Antima {+} Fire
.. Antima {+} Lama Veleno
.. Antima {+} Pugno di ferro
.. Antima {+} Pugno goblin
.. Antima {+} Scan
.. Antima {+} Thunder
.. § Antima {+} Barriera
.. § Antima {+} Dispel
.. § Antima {+} Energira
.. § Antima {+} Lama Novox
.. § Antima {+} Ruba
.. § Antima {+} Tornado Veleno

----- ASPIR

.. Aspir {+} Antima
.. Aspir {+} Aspir
.. Aspir {+} Attacco potente
.. Aspir {+} Barriera
.. Aspir {+} Blizzara
.. Aspir {+} Blizzard
.. Aspir {+} Bonus AP
.. Aspir {+} Bonus HP
.. Aspir {+} Bonus MAG
.. Aspir {+} Bonus MP
.. Aspir {+} Bonus SPI
.. Aspir {+} Dark Blizzara
.. Aspir {+} Dark Blizzard
.. Aspir {+} Dark Fira
.. Aspir {+} Dark Fire
.. Aspir {+} Dark Thundara
.. Aspir {+} Dark Thunder
.. Aspir {+} Dispel
.. Aspir {+} Drain [Aspir]
.. Aspir {+} Energia
.. Aspir {+} Energira
.. Aspir {+} Esna
.. Aspir {+} Fira
.. Aspir {+} Fire
.. Aspir {+} Lama Blizzard
.. Aspir {+} Lama Drain
.. Aspir {+} Lama Fire
.. Aspir {+} Lama Novox
.. Aspir {+} Lama Thunder
.. Aspir {+} Lama Veleno
.. Aspir {+} Novox
.. Aspir {+} Pugno di ferro
.. Aspir {+} Pugno goblin
.. Aspir {+} Ruba
.. Aspir {+} Salto


```

.. Aspir (+) Scan
.. Aspir (+) Scatto
.. Aspir (+) Thundara [Aspir]
.. Aspir (+) Thunder
.. Aspir (+) Tornado Veleno
.. Aspir (+) Tri-Thundaga
.. Aspir (+) Veleno
.. Blizzara (+) Drain
.. Blizzara (+) Lama Drain
.. Dark Blizzara (+) Drain
.. Dark Blizzara (+) Lama Drain
.. Dark Fira (+) Drain
.. Dark Fira (+) Lama Drain
.. Dark Thundara (+) Drain
.. Dark Thundara (+) Lama Drain
.. Fira (+) Drain
.. Fira (+) Lama Drain
.. Lama Aspir (+) Bonus MAG
.. Lama Aspir (+) Bonus SPI
.. Scatto (+) Drain
.. Thundara (+) Drain
.. Thundara (+) Lama Drain [Aspir]
.. Tri-Thundaga (+) Drain
.. $ Aspir (+) Barriera Magica
.. $ Aspir (+) Bonus AP +
.. $ Aspir (+) Bonus HP +
.. $ Aspir (+) Bonus MAG +
.. $ Aspir (+) Bonus MP +
.. $ Aspir (+) Bonus SPI +
.. $ Aspir (+) Colpo vitale
.. $ Aspir (+) Lama Aspir
.. $ Aspir (+) Lama Blizzara
.. $ Aspir (+) Lama Fira
.. $ Aspir (+) Lama Thundara
.. $ Aspir (+) Rigene
.. $ Aspir (+) Tornado d'assalto
.. $ Aspir (+) Veleno volante
.. $ Blizzara (+) Lama Aspir
.. $ Dark Blizzara (+) Lama Aspir
.. $ Dark Fira (+) Lama Aspir
.. $ Dark Thundara (+) Lama Aspir [Aspir]
.. $ Fira (+) Lama Aspir
.. $ Lama Aspir (+) Bonus MAG +
.. $ Lama Aspir (+) Bonus SPI +
.. $ Thundara (+) Lama Aspir
M. Drain (+) Antima
M. Drain (+) Attacco potente
M. Drain (+) Blizzard
M. Drain (+) Bonus AP
M. Drain (+) Bonus HP
M. Drain (+) Bonus MAG
M. Drain (+) Bonus MP
M. Drain (+) Bonus SPI
M. Drain (+) Dark Blizzard
M. Drain (+) Dark Fire
M. Drain (+) Dark Thunder
M. Drain (+) Energia
M. Drain (+) Esna
M. Drain (+) Fire
M. Drain (+) Lama Blizzard [Aspir]

```

M. Drain {+} Lama Fire
M. Drain {+} Lama Thunder
M. Drain {+} Lama Veleno
M. Drain {+} Pugno di ferro
M. Drain {+} Pugno goblin
M. Drain {+} Salto
M. Drain {+} Scan
M. Drain {+} Thunder
M. Drain {+} Veleno
M. Lama Drain {+} Bonus MAG
M. Lama Drain {+} Bonus SPI
M. Novox {+} Drain
M. Novox {+} Lama Drain
M. § Antima {+} Lama Drain
M. § Drain {+} Barriera
M. § Drain {+} Dispel
M. § Drain {+} Drain
M. § Drain {+} Energira
M. § Drain {+} Lama Drain
M. § Drain {+} Lama Novox
M. § Drain {+} Novox
M. § Drain {+} Ruba
M. § Drain {+} Tornado Veleno

[Aspir]

----- ASPIR POTENTE

.. Drain potente {+} Antiga
.. Drain potente {+} Antima
.. Drain potente {+} Aspir
.. Drain potente {+} Attacco potente
.. Drain potente {+} Barriera
.. Drain potente {+} Barriera Magica
.. Drain potente {+} Blizzara
.. Drain potente {+} Blizzard
.. Drain potente {+} Bonus AP
.. Drain potente {+} Bonus AP +
.. Drain potente {+} Bonus ATT
.. Drain potente {+} Bonus ATT +
.. Drain potente {+} Bonus DIF
.. Drain potente {+} Bonus DIF +
.. Drain potente {+} Bonus HP
.. Drain potente {+} Bonus HP +
.. Drain potente {+} Bonus MP
.. Drain potente {+} Bonus MP +
.. Drain potente {+} Colpo vitale
.. Drain potente {+} Consumatore saggio
.. Drain potente {+} Dark Blizzara
.. Drain potente {+} Dark Blizzard
.. Drain potente {+} Dark Fira
.. Drain potente {+} Dark Fire
.. Drain potente {+} Dark Thundara
.. Drain potente {+} Dark Thunder
.. Drain potente {+} Difesa alterata
.. Drain potente {+} Dispel
.. Drain potente {+} Drain
.. Drain potente {+} Drain potente
.. Drain potente {+} Elettroshock
.. Drain potente {+} Energia
.. Drain potente {+} Energiga
.. Drain potente {+} Energira
.. Drain potente {+} Esna

[Aspir potente]

```

.. Drain potente (+) Fira
.. Drain potente (+) Fire
.. Drain potente (+) Gransalto [Aspir potente]
.. Drain potente (+) Lama Ade
.. Drain potente (+) Lama Aspir
.. Drain potente (+) Lama Blizzara
.. Drain potente (+) Lama Blizzard
.. Drain potente (+) Lama Drain
.. Drain potente (+) Lama Fira
.. Drain potente (+) Lama Fire
.. Drain potente (+) Lama Novox
.. Drain potente (+) Lama Stop
.. Drain potente (+) Lama Thundara
.. Drain potente (+) Lama Thunder
.. Drain potente (+) Lama Veleno
.. Drain potente (+) Mutismo volante
.. Drain potente (+) Novox
.. Drain potente (+) Pugno di ferro
.. Drain potente (+) Pugno goblin
.. Drain potente (+) Pugno magico
.. Drain potente (+) Rigene
.. Drain potente (+) Ruba [Aspir potente]
.. Drain potente (+) Salto
.. Drain potente (+) Scan
.. Drain potente (+) Scatto
.. Drain potente (+) Spazzata
.. Drain potente (+) Stop
.. Drain potente (+) Thundara
.. Drain potente (+) Thunder
.. Drain potente (+) Tornado d'assalto
.. Drain potente (+) Tornado Stop
.. Drain potente (+) Tornado Veleno
.. Drain potente (+) Tri-Fire
.. Drain potente (+) Tri-Thundaga
.. Drain potente (+) Turbo-magia SP
.. Drain potente (+) Veleno
.. Drain potente (+) Veleno volante
.. Drainra (+) Bonus ATT
.. Drainra (+) Bonus ATT +
.. Drainra (+) Bonus DIF
.. Drainra (+) Bonus DIF + [Aspir potente]
.. Elettroshock (+) Lama Aspir
.. Elettroshock (+) Lama Drain
.. Gransalto (+) Aspir
.. Gransalto (+) Drain
.. Gransalto (+) Lama Aspir
.. Gransalto (+) Lama Drain
.. Lama Ade (+) Lama Aspir
.. Lama Ade (+) Lama Drain
.. Mutismo volante (+) Aspir
.. Mutismo volante (+) Drain
.. Mutismo volante (+) Lama Aspir
.. Mutismo volante (+) Lama Drain
.. Spazzata (+) Aspir
.. Spazzata (+) Drain
.. Spazzata (+) Lama Aspir
.. Spazzata (+) Lama Drain
.. § Drain potente (+) Ade
.. § Drain potente (+) Blizzaga
.. § Drain potente (+) Bonus AP ++ [Aspir potente]

```

.. \$ Drain potente (+) Bonus ATT ++
 .. \$ Drain potente (+) Bonus DIF ++
 .. \$ Drain potente (+) Bonus HP ++
 .. \$ Drain potente (+) Bonus MP ++
 .. \$ Drain potente (+) Dark Blizzaga
 .. \$ Drain potente (+) Dark Firaga
 .. \$ Drain potente (+) Dark Thundaga
 .. \$ Drain potente (+) Difesa elementale
 .. \$ Drain potente (+) Drainra
 .. \$ Drain potente (+) Firaga
 .. \$ Drain potente (+) Lama Blizzaga
 .. \$ Drain potente (+) Lama Firaga
 .. \$ Drain potente (+) Lama Thundaga
 .. \$ Drain potente (+) Thundaga
 .. \$ Drain potente (+) Turbo-attacco SP
 .. \$ Drainra (+) Bonus ATT ++
 .. \$ Drainra (+) Bonus DIF ++
 .. \$ Gransalto (+) Drainra
 .. \$ Mutismo volante (+) Drainra [Aspir potente]
 .. \$ Spazzata (+) Drainra
 .+ Lama Ade (+) Aspir
 .+ Lama Ade (+) Drain
 .+ \$ Lama Ade (+) Drainra
 M. Lama Stop (+) Aspir
 M. Lama Stop (+) Drain
 M. Lama Stop (+) Lama Aspir
 M. Lama Stop (+) Lama Drain
 M. Pugno magico (+) Lama Aspir
 M. Pugno magico (+) Lama Drain
 M. Tornado Stop (+) Aspir
 M. Tornado Stop (+) Drain
 M. Tornado Stop (+) Lama Aspir
 M. Tornado Stop (+) Lama Drain
 M. Tri-Fire (+) Lama Aspir
 M. Tri-Fire (+) Lama Drain
 MM Aspir (+) Bonus ATT
 MM Aspir (+) Bonus DIF
 MM Colpo vitale (+) Drain [Aspir potente]
 MM Colpo vitale (+) Lama Drain
 MM Lama Aspir (+) Antima
 MM Lama Aspir (+) Attacco potente
 MM Lama Aspir (+) Barriera
 MM Lama Aspir (+) Blizzard
 MM Lama Aspir (+) Bonus AP
 MM Lama Aspir (+) Bonus ATT
 MM Lama Aspir (+) Bonus DIF
 MM Lama Aspir (+) Bonus HP
 MM Lama Aspir (+) Bonus MP
 MM Lama Aspir (+) Colpo vitale
 MM Lama Aspir (+) Dark Blizzard
 MM Lama Aspir (+) Dark Fire
 MM Lama Aspir (+) Dark Thunder
 MM Lama Aspir (+) Dispel
 MM Lama Aspir (+) Drain
 MM Lama Aspir (+) Energia
 MM Lama Aspir (+) Energira
 MM Lama Aspir (+) Esna [Aspir potente]
 MM Lama Aspir (+) Fire
 MM Lama Aspir (+) Lama Aspir
 MM Lama Aspir (+) Lama Blizzard

MM Lama Aspir (+) Lama Drain
MM Lama Aspir (+) Lama Fire
MM Lama Aspir (+) Lama Novox
MM Lama Aspir (+) Lama Thunder
MM Lama Aspir (+) Lama Veleno
MM Lama Aspir (+) Novox
MM Lama Aspir (+) Pugno di ferro
MM Lama Aspir (+) Pugno goblin
MM Lama Aspir (+) Ruba
MM Lama Aspir (+) Salto
MM Lama Aspir (+) Scan
MM Lama Aspir (+) Scatto
MM Lama Aspir (+) Thunder
MM Lama Aspir (+) Tornado d'assalto
MM Lama Aspir (+) Tornado Veleno
MM Lama Aspir (+) Tri-Thundaga [Aspir potente]
MM Lama Aspir (+) Veleno
MM Lama Aspir (+) Veleno volante
MM Scatto (+) Lama Drain
MM Tornado d'assalto (+) Drain
MM Tornado d'assalto (+) Lama Drain
MM Tri-Thundaga (+) Lama Drain
MM Veleno volante (+) Drain
MM Veleno volante (+) Lama Drain
MM \$ Aspir (+) Bonus ATT +
MM \$ Aspir (+) Bonus DIF +
MM \$ Colpo vitale (+) Aspir
MM \$ Lama Aspir (+) Aspir
MM \$ Lama Aspir (+) Barriera Magica
MM \$ Lama Aspir (+) Blizzara
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus AP +
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus ATT +
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus DIF +
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus HP +
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus MP + [Aspir potente]
MM \$ Lama Aspir (+) Dark Blizzara
MM \$ Lama Aspir (+) Dark Fira
MM \$ Lama Aspir (+) Dark Thundara
MM \$ Lama Aspir (+) Fira
MM \$ Lama Aspir (+) Lama Blizzara
MM \$ Lama Aspir (+) Lama Fira
MM \$ Lama Aspir (+) Lama Thundara
MM \$ Lama Aspir (+) Rigene
MM \$ Lama Aspir (+) Thundara
MM \$ Tornado d'assalto (+) Aspir
MM \$ Veleno volante (+) Aspir

----- ASPIRGA

.. Aspir potente (+) Bonus MAG
.. Aspir potente (+) Bonus MAG +
.. Aspir potente (+) Bonus MAG ++
.. Aspir potente (+) Bonus SPI
.. Aspir potente (+) Bonus SPI +
.. Aspir potente (+) Bonus SPI ++
.. Aspirga (+) Ade
.. Aspirga (+) Antiga
.. Aspirga (+) Antima
.. Aspirga (+) Aspir
.. Aspirga (+) Aspirga
.. Aspirga (+) Atroh

.. Aspirga {+} Attacco potente
.. Aspirga {+} Barriera
.. Aspirga {+} Barriera Magica
.. Aspirga {+} Blizzaga
.. Aspirga {+} Blizzara
.. Aspirga {+} Blizzard
.. Aspirga {+} Bonus AP [Aspirga]
.. Aspirga {+} Bonus AP +
.. Aspirga {+} Bonus AP ++
.. Aspirga {+} Bonus HP
.. Aspirga {+} Bonus HP +
.. Aspirga {+} Bonus HP ++
.. Aspirga {+} Bonus MAG
.. Aspirga {+} Bonus MAG +
.. Aspirga {+} Bonus MAG ++
.. Aspirga {+} Bonus MP
.. Aspirga {+} Bonus MP +
.. Aspirga {+} Bonus MP ++
.. Aspirga {+} Bonus SPI
.. Aspirga {+} Bonus SPI +
.. Aspirga {+} Bonus SPI ++
.. Aspirga {+} Colpo vitale
.. Aspirga {+} Consumatore saggio
.. Aspirga {+} Dark Blizzaga
.. Aspirga {+} Dark Blizzara
.. Aspirga {+} Dark Blizzard [Aspirga]
.. Aspirga {+} Dark Fira
.. Aspirga {+} Dark Firaga
.. Aspirga {+} Dark Fire
.. Aspirga {+} Dark Thundaga
.. Aspirga {+} Dark Thundara
.. Aspirga {+} Dark Thunder
.. Aspirga {+} Difesa alterata
.. Aspirga {+} Difesa elementale
.. Aspirga {+} Dispel
.. Aspirga {+} Drain
.. Aspirga {+} Drain potente
.. Aspirga {+} Drainra
.. Aspirga {+} Elettroshock
.. Aspirga {+} Energia
.. Aspirga {+} Energiga
.. Aspirga {+} Energira
.. Aspirga {+} Esna
.. Aspirga {+} Fira
.. Aspirga {+} Firaga [Aspirga]
.. Aspirga {+} Fire
.. Aspirga {+} Fusione
.. Aspirga {+} Gransalto
.. Aspirga {+} Lama Ade
.. Aspirga {+} Lama Aspir
.. Aspirga {+} Lama Blizzaga
.. Aspirga {+} Lama Blizzara
.. Aspirga {+} Lama Blizzard
.. Aspirga {+} Lama Drain
.. Aspirga {+} Lama Fira
.. Aspirga {+} Lama Firaga
.. Aspirga {+} Lama Fire
.. Aspirga {+} Lama Novox
.. Aspirga {+} Lama Stop
.. Aspirga {+} Lama Thundaga

.. Aspirga (+) Lama Thundara
 .. Aspirga (+) Lama Thunder
 .. Aspirga (+) Lama Veleno
 .. Aspirga (+) Mutismo volante [Aspirga]
 .. Aspirga (+) Novox
 .. Aspirga (+) Pugno di ferro
 .. Aspirga (+) Pugno goblin
 .. Aspirga (+) Pugno magico
 .. Aspirga (+) Pugno martello
 .. Aspirga (+) Rigene
 .. Aspirga (+) Ruba
 .. Aspirga (+) Salto
 .. Aspirga (+) Scan
 .. Aspirga (+) Scatto
 .. Aspirga (+) Spazzata
 .. Aspirga (+) Stop
 .. Aspirga (+) Thundaga
 .. Aspirga (+) Thundara
 .. Aspirga (+) Thunder
 .. Aspirga (+) Tornado d'assalto
 .. Aspirga (+) Tornado Stop
 .. Aspirga (+) Tornado Veleno
 .. Aspirga (+) Tri-Fire [Aspirga]
 .. Aspirga (+) Tri-Thundaga
 .. Aspirga (+) Turbo-attacco SP
 .. Aspirga (+) Turbo-magia SP
 .. Aspirga (+) Veleno
 .. Aspirga (+) Veleno volante
 .. Atroh (+) Aspir
 .. Atroh (+) Drain
 .. Atroh (+) Drain potente
 .. Atroh (+) Drainra
 .. Atroh (+) Lama Aspir
 .. Atroh (+) Lama Drain
 .. Fusione (+) Aspir
 .. Fusione (+) Drain
 .. Fusione (+) Drainra
 .. Pugno martello (+) Aspir
 .. Pugno martello (+) Drain
 .. Pugno martello (+) Drainra
 .. § Aspirga (+) Aspir potente
 .. § Aspirga (+) Lama esplosiva [Aspirga]
 .. § Aspirga (+) Megaene
 .. § Aspirga (+) Salto mortale
 .. § Aspirga (+) Scippo
 .. § Aspirga (+) Turbo SP
 .. § Atroh (+) Aspir potente
 M. Ade (+) Lama Aspir
 M. Ade (+) Lama Drain
 M. Blizzaga (+) Aspir
 M. Blizzaga (+) Drain
 M. Blizzaga (+) Lama Aspir
 M. Blizzaga (+) Lama Drain
 M. Dark Blizzaga (+) Aspir
 M. Dark Blizzaga (+) Drain
 M. Dark Blizzaga (+) Lama Aspir
 M. Dark Blizzaga (+) Lama Drain
 M. Dark Firaga (+) Aspir
 M. Dark Firaga (+) Drain
 M. Dark Firaga (+) Lama Aspir

M.	Dark Firaga (+) Lama Drain	[Aspirga]
M.	Dark Thundaga (+) Aspir	
M.	Dark Thundaga (+) Drain	
M.	Dark Thundaga (+) Lama Aspir	
M.	Dark Thundaga (+) Lama Drain	
M.	Drain potente (+) Bonus MAG	
M.	Drain potente (+) Bonus MAG +	
M.	Drain potente (+) Bonus SPI	
M.	Drain potente (+) Bonus SPI +	
M.	Drainra (+) Antiga	
M.	Drainra (+) Antima	
M.	Drainra (+) Aspir	
M.	Drainra (+) Attacco potente	
M.	Drainra (+) Barriera	
M.	Drainra (+) Barriera Magica	
M.	Drainra (+) Blizzaga	
M.	Drainra (+) Blizzara	
M.	Drainra (+) Blizzard	
M.	Drainra (+) Bonus AP	
M.	Drainra (+) Bonus AP +	[Aspirga]
M.	Drainra (+) Bonus HP	
M.	Drainra (+) Bonus HP +	
M.	Drainra (+) Bonus MAG	
M.	Drainra (+) Bonus MAG +	
M.	Drainra (+) Bonus MP	
M.	Drainra (+) Bonus MP +	
M.	Drainra (+) Bonus SPI	
M.	Drainra (+) Bonus SPI +	
M.	Drainra (+) Colpo vitale	
M.	Drainra (+) Consumatore saggio	
M.	Drainra (+) Dark Blizzaga	
M.	Drainra (+) Dark Blizzara	
M.	Drainra (+) Dark Blizzard	
M.	Drainra (+) Dark Fira	
M.	Drainra (+) Dark Firaga	
M.	Drainra (+) Dark Fire	
M.	Drainra (+) Dark Thundaga	
M.	Drainra (+) Dark Thundara	
M.	Drainra (+) Dark Thunder	[Aspirga]
M.	Drainra (+) Difesa alterata	
M.	Drainra (+) Dispel	
M.	Drainra (+) Drain	
M.	Drainra (+) Drainra	
M.	Drainra (+) Energia	
M.	Drainra (+) Energiga	
M.	Drainra (+) Energira	
M.	Drainra (+) Esna	
M.	Drainra (+) Fira	
M.	Drainra (+) Firaga	
M.	Drainra (+) Fire	
M.	Drainra (+) Lama Aspir	
M.	Drainra (+) Lama Blizzara	
M.	Drainra (+) Lama Blizzard	
M.	Drainra (+) Lama Drain	
M.	Drainra (+) Lama Fira	
M.	Drainra (+) Lama Fire	
M.	Drainra (+) Lama Novox	
M.	Drainra (+) Lama Stop	[Aspirga]
M.	Drainra (+) Lama Thundara	
M.	Drainra (+) Lama Thunder	

M. Drainra {+} Lama Veleno
M. Drainra {+} Novox
M. Drainra {+} Pugno di ferro
M. Drainra {+} Pugno goblin
M. Drainra {+} Pugno magico
M. Drainra {+} Rigene
M. Drainra {+} Ruba
M. Drainra {+} Salto
M. Drainra {+} Scan
M. Drainra {+} Scatto
M. Drainra {+} Stop
M. Drainra {+} Thundaga
M. Drainra {+} Thundara
M. Drainra {+} Thunder
M. Drainra {+} Tornado d'assalto
M. Drainra {+} Tornado Stop
M. Drainra {+} Tornado Veleno [Aspirga]
M. Drainra {+} Tri-Fire
M. Drainra {+} Tri-Thundaga
M. Drainra {+} Turbo-magia SP
M. Drainra {+} Veleno
M. Drainra {+} Veleno volante
M. Elettroshock {+} Aspir
M. Elettroshock {+} Drain
M. Firaga {+} Aspir
M. Firaga {+} Drain
M. Firaga {+} Lama Aspir
M. Firaga {+} Lama Drain
M. Thundaga {+} Aspir
M. Thundaga {+} Drain
M. Thundaga {+} Lama Aspir
M. Thundaga {+} Lama Drain
M. § Ade {+} Drain potente
M. § Blizzaga {+} Drain potente
M. § Dark Blizzaga {+} Drainra
M. § Dark Firaga {+} Drain potente [Aspirga]
M. § Dark Thundaga {+} Drain potente
M. § Drain potente {+} Bonus MAG ++
M. § Drain potente {+} Bonus SPI ++
M. § Drainra {+} Ade
M. § Drainra {+} Bonus AP ++
M. § Drainra {+} Bonus HP ++
M. § Drainra {+} Bonus MAG ++
M. § Drainra {+} Bonus MP ++
M. § Drainra {+} Bonus SPI ++
M. § Drainra {+} Difesa elementale
M. § Drainra {+} Drain potente
M. § Drainra {+} Elettroshock
M. § Drainra {+} Gransalto
M. § Drainra {+} Lama Ade
M. § Drainra {+} Lama Blizzaga
M. § Drainra {+} Lama Firaga
M. § Drainra {+} Lama Thundaga
M. § Drainra {+} Mutismo volante
M. § Drainra {+} Spazzata [Aspirga]
M. § Drainra {+} Turbo-attacco SP
M. § Elettroshock {+} Drainra
M. § Firaga {+} Drain potente
M. § Thundaga {+} Drain potente
MM Antiga {+} Aspir

MM Antiga {+} Drain
MM Antiga {+} Lama Aspir
MM Antiga {+} Lama Drain
MM Pugno magico {+} Aspir
MM Pugno magico {+} Drain
MM Stop {+} Aspir
MM Stop {+} Drain
MM Stop {+} Lama Aspir
MM Stop {+} Lama Drain
MM Tri-Fire {+} Aspir
MM Tri-Fire {+} Drain

----- ATROH

.. Atroh {+} Antiga
.. Atroh {+} Antima
.. Atroh {+} Atroh
.. Atroh {+} Barriera
.. Atroh {+} Barriera Magica
.. Atroh {+} Blizzaga
.. Atroh {+} Blizzara
.. Atroh {+} Blizzard
.. Atroh {+} Bonus MAG
.. Atroh {+} Bonus MAG +
.. Atroh {+} Bonus MAG ++
.. Atroh {+} Bonus MP
.. Atroh {+} Bonus MP +
.. Atroh {+} Bonus MP ++
.. Atroh {+} Consumatore saggio
.. Atroh {+} Dark Blizzaga
.. Atroh {+} Dark Blizzara
.. Atroh {+} Dark Blizzard
.. Atroh {+} Dark Fira [Atroh]
.. Atroh {+} Dark Firaga
.. Atroh {+} Dark Fire
.. Atroh {+} Dark Thundaga
.. Atroh {+} Dark Thundara
.. Atroh {+} Dark Thunder
.. Atroh {+} Difesa alterata
.. Atroh {+} Difesa elementale
.. Atroh {+} Dispel
.. Atroh {+} Elettroshock
.. Atroh {+} Energia
.. Atroh {+} Energiga
.. Atroh {+} Energira
.. Atroh {+} Esna
.. Atroh {+} Fira
.. Atroh {+} Firaga
.. Atroh {+} Fire
.. Atroh {+} Fusione
.. Atroh {+} Lama Ade
.. Atroh {+} Lama Novox [Atroh]
.. Atroh {+} Lama Stop
.. Atroh {+} Lama Veleno
.. Atroh {+} Mutismo volante
.. Atroh {+} Pugno di ferro
.. Atroh {+} Pugno goblin
.. Atroh {+} Pugno magico
.. Atroh {+} Pugno martello
.. Atroh {+} Rigene
.. Atroh {+} Ruba

.. Atroh (+) Scan
 .. Atroh (+) Scatto
 .. Atroh (+) Thundaga
 .. Atroh (+) Thundara
 .. Atroh (+) Thunder
 .. Atroh (+) Tornado Stop
 .. Atroh (+) Tornado Veleno
 .. Atroh (+) Tri-Fire
 .. Atroh (+) Tri-Thundaga
 .. Atroh (+) Turbo-attacco SP [Atroh]
 .. Atroh (+) Turbo-magia SP
 .. Atroh (+) Veleno volante
 .. Fusione (+) Antiga
 .. Fusione (+) Antima
 .. Pugno martello (+) Antiga
 .. Pugno martello (+) Antima
 .. § Atroh (+) Megaene
 .. § Atroh (+) Salto mortale
 .. § Atroh (+) Scippo
 .. § Atroh (+) Turbo SP
 .+ Elettroshock (+) Antiga
 .+ Elettroshock (+) Antima
 M+ Antiga (+) Antiga
 M+ Antiga (+) Antima
 M+ Antiga (+) Barriera
 M+ Antiga (+) Barriera Magica
 M+ Antiga (+) Blizzara
 M+ Antiga (+) Blizzard
 M+ Antiga (+) Bonus MAG [Atroh]
 M+ Antiga (+) Bonus MAG +
 M+ Antiga (+) Bonus MP
 M+ Antiga (+) Bonus MP +
 M+ Antiga (+) Dark Blizzara
 M+ Antiga (+) Dark Blizzard
 M+ Antiga (+) Dark Fira
 M+ Antiga (+) Dark Fire
 M+ Antiga (+) Dark Thundara
 M+ Antiga (+) Dark Thunder
 M+ Antiga (+) Dispel
 M+ Antiga (+) Energia
 M+ Antiga (+) Energira
 M+ Antiga (+) Esna
 M+ Antiga (+) Fira
 M+ Antiga (+) Fire
 M+ Antiga (+) Lama Novox
 M+ Antiga (+) Lama Veleno
 M+ Antiga (+) Pugno di ferro
 M+ Antiga (+) Pugno goblin [Atroh]
 M+ Antiga (+) Pugno magico
 M+ Antiga (+) Rigene
 M+ Antiga (+) Ruba
 M+ Antiga (+) Scan
 M+ Antiga (+) Scatto
 M+ Antiga (+) Thundara
 M+ Antiga (+) Thunder
 M+ Antiga (+) Tornado Veleno
 M+ Antiga (+) Tri-Fire
 M+ Antiga (+) Tri-Thundaga
 M+ Antiga (+) Veleno volante
 M+ Pugno magico (+) Antima

M+ Tri-Fire (+) Antima
M+ § Antiga (+) Consumatore saggio
M+ § Antiga (+) Difesa alterata
M+ § Antiga (+) Energiga
M+ § Antiga (+) Lama Stop
M+ § Antiga (+) Tornado Stop
M+ § Antiga (+) Turbo-magia SP [Atroh]
MM Tri-Thundaga (+) Antima
MM § Scatto (+) Antima

----- ATTACCO ALTERATO

// Attacco alterato (+) Attacco alterato
// Attacco alterato (+) B/OMD
// Attacco alterato (+) Pugno costoso
// Attacco alterato (+) Ultima
// B/OMD (+) Mutismo volante
// B/OMD (+) Salto mortale
// B/OMD (+) Tornado Ade
// B/OMD (+) Tornado Stop
// B/OMD (+) Tornado Veleno
// B/OMD (+) Veleno volante
// Pugno costoso (+) Mutismo volante
// Pugno costoso (+) Salto mortale
// Pugno costoso (+) Tornado Ade
// Pugno costoso (+) Tornado Stop
// Pugno costoso (+) Tornado Veleno
// Pugno costoso (+) Veleno volante
// Ultima (+) Mutismo volante
// Ultima (+) Salto mortale
// Ultima (+) Tornado Ade [Attacco alterato]
// Ultima (+) Tornado Stop
// Ultima (+) Tornado Veleno
// Ultima (+) Veleno volante
// § Attacco alterato (+) Drain aereo
// § Attacco alterato (+) Elemosina
// § Attacco alterato (+) Master SP
M+ Tornado Ade (+) Ade
M+ Tornado Ade (+) Antiga
M+ Tornado Ade (+) Antima
M+ Tornado Ade (+) Atroh
M+ Tornado Ade (+) Attacco potente
M+ Tornado Ade (+) Barriera
M+ Tornado Ade (+) Barriera Magica
M+ Tornado Ade (+) Blizzaga
M+ Tornado Ade (+) Blizzara
M+ Tornado Ade (+) Blizzard
M+ Tornado Ade (+) Bonus ATT
M+ Tornado Ade (+) Bonus ATT +
M+ Tornado Ade (+) Bonus ATT ++ [Attacco alterato]
M+ Tornado Ade (+) Colpo vitale
M+ Tornado Ade (+) Consumatore saggio
M+ Tornado Ade (+) Dark Blizzaga
M+ Tornado Ade (+) Dark Blizzara
M+ Tornado Ade (+) Dark Blizzard
M+ Tornado Ade (+) Dark Fira
M+ Tornado Ade (+) Dark Firaga
M+ Tornado Ade (+) Dark Fire
M+ Tornado Ade (+) Dark Thundaga
M+ Tornado Ade (+) Dark Thundara
M+ Tornado Ade (+) Dark Thunder

M+ Tornado Ade {+} Difesa alterata
M+ Tornado Ade {+} Difesa elementale
M+ Tornado Ade {+} Dispel
M+ Tornado Ade {+} Elettroshock
M+ Tornado Ade {+} Energia
M+ Tornado Ade {+} Energiga
M+ Tornado Ade {+} Energira
M+ Tornado Ade {+} Esna [Attacco alterato]
M+ Tornado Ade {+} Fira
M+ Tornado Ade {+} Firaga
M+ Tornado Ade {+} Fire
M+ Tornado Ade {+} Fusione
M+ Tornado Ade {+} Gransalto
M+ Tornado Ade {+} Lama Ade
M+ Tornado Ade {+} Lama Blizzaga
M+ Tornado Ade {+} Lama Blizzara
M+ Tornado Ade {+} Lama Blizzard
M+ Tornado Ade {+} Lama esplosiva
M+ Tornado Ade {+} Lama Fira
M+ Tornado Ade {+} Lama Firaga
M+ Tornado Ade {+} Lama Fire
M+ Tornado Ade {+} Lama Novox
M+ Tornado Ade {+} Lama Stop
M+ Tornado Ade {+} Lama Thundaga
M+ Tornado Ade {+} Lama Thundara
M+ Tornado Ade {+} Lama Thunder
M+ Tornado Ade {+} Lama Veleno [Attacco alterato]
M+ Tornado Ade {+} Megaene
M+ Tornado Ade {+} Mutismo volante
M+ Tornado Ade {+} Novox
M+ Tornado Ade {+} Pugno di ferro
M+ Tornado Ade {+} Pugno goblin
M+ Tornado Ade {+} Pugno magico
M+ Tornado Ade {+} Pugno martello
M+ Tornado Ade {+} Rigene
M+ Tornado Ade {+} Ruba
M+ Tornado Ade {+} Salto
M+ Tornado Ade {+} Salto mortale
M+ Tornado Ade {+} Scan
M+ Tornado Ade {+} Scatto
M+ Tornado Ade {+} Scippo
M+ Tornado Ade {+} Spazzata
M+ Tornado Ade {+} Stop
M+ Tornado Ade {+} Thundaga
M+ Tornado Ade {+} Thundara
M+ Tornado Ade {+} Thunder [Attacco alterato]
M+ Tornado Ade {+} Tornado Ade
M+ Tornado Ade {+} Tornado d'assalto
M+ Tornado Ade {+} Tornado d'assalto +
M+ Tornado Ade {+} Tornado Stop
M+ Tornado Ade {+} Tornado Veleno
M+ Tornado Ade {+} Tri-Fire
M+ Tornado Ade {+} Tri-Thundaga
M+ Tornado Ade {+} Turbo SP
M+ Tornado Ade {+} Turbo-attacco SP
M+ Tornado Ade {+} Turbo-magia SP
M+ Tornado Ade {+} Veleno
M+ Tornado Ade {+} Veleno volante
M+ Tornado Ade {+} Vigore
M+ Tornado d'assalto + {+} Mutismo volante

M+ Tornado d'assalto + {+} Salto mortale
M+ Tornado d'assalto + {+} Tornado Stop
M+ Tornado d'assalto + {+} Tornado Veleno
M+ Tornado d'assalto + {+} Veleno volante
M+ Vigore {+} Mutismo volante [Attacco alterato]
M+ Vigore {+} Salto mortale
M+ Vigore {+} Tornado Stop
M+ Vigore {+} Tornado Veleno
M+ Vigore {+} Veleno volante
M+ § Tornado Ade {+} Attacco elementale
M+ § Tornado Ade {+} Barriera SP
M+ § Tornado Ade {+} Hell Blizzaga
M+ § Tornado Ade {+} Hell Firaga
M+ § Tornado Ade {+} Hell Thundaga
M+ § Tornado Ade {+} Lama Dispel
M+ § Tornado Ade {+} Mura
M+ § Tornado Ade {+} Sisma
MM Fusione {+} Mutismo volante
MM Fusione {+} Tornado Stop
MM Fusione {+} Tornado Veleno
MM Fusione {+} Veleno volante
MM Pugno martello {+} Mutismo volante
MM Pugno martello {+} Tornado Stop
MM Pugno martello {+} Tornado Veleno [Attacco alterato]
MM Pugno martello {+} Veleno volante
MM Salto mortale {+} Ade
MM Salto mortale {+} Antiga
MM Salto mortale {+} Antima
MM Salto mortale {+} Attacco potente
MM Salto mortale {+} Barriera
MM Salto mortale {+} Barriera Magica
MM Salto mortale {+} Blizzaga
MM Salto mortale {+} Blizzara
MM Salto mortale {+} Blizzard
MM Salto mortale {+} Bonus ATT
MM Salto mortale {+} Bonus ATT +
MM Salto mortale {+} Bonus ATT ++
MM Salto mortale {+} Colpo vitale
MM Salto mortale {+} Consumatore saggio
MM Salto mortale {+} Dark Blizzaga
MM Salto mortale {+} Dark Blizzara
MM Salto mortale {+} Dark Blizzard
MM Salto mortale {+} Dark Fira [Attacco alterato]
MM Salto mortale {+} Dark Firaga
MM Salto mortale {+} Dark Fire
MM Salto mortale {+} Dark Thundaga
MM Salto mortale {+} Dark Thundara
MM Salto mortale {+} Dark Thunder
MM Salto mortale {+} Difesa alterata
MM Salto mortale {+} Difesa elementale
MM Salto mortale {+} Dispel
MM Salto mortale {+} Elettroshock
MM Salto mortale {+} Energia
MM Salto mortale {+} Energiga
MM Salto mortale {+} Energira
MM Salto mortale {+} Esna
MM Salto mortale {+} Fira
MM Salto mortale {+} Firaga
MM Salto mortale {+} Fire
MM Salto mortale {+} Fusione

MM Salto mortale {+} Gransalto
MM Salto mortale {+} Lama Ade [Attacco alterato]
MM Salto mortale {+} Lama Blizzaga
MM Salto mortale {+} Lama Blizzara
MM Salto mortale {+} Lama Blizzard
MM Salto mortale {+} Lama Fira
MM Salto mortale {+} Lama Firaga
MM Salto mortale {+} Lama Fire
MM Salto mortale {+} Lama Novox
MM Salto mortale {+} Lama Stop
MM Salto mortale {+} Lama Thundaga
MM Salto mortale {+} Lama Thundara
MM Salto mortale {+} Lama Thunder
MM Salto mortale {+} Lama Veleno
MM Salto mortale {+} Mutismo volante
MM Salto mortale {+} Novox
MM Salto mortale {+} Pugno di ferro
MM Salto mortale {+} Pugno goblin
MM Salto mortale {+} Pugno magico
MM Salto mortale {+} Pugno martello
MM Salto mortale {+} Rigene [Attacco alterato]
MM Salto mortale {+} Ruba
MM Salto mortale {+} Salto
MM Salto mortale {+} Salto mortale
MM Salto mortale {+} Scan
MM Salto mortale {+} Scatto
MM Salto mortale {+} Spazzata
MM Salto mortale {+} Stop
MM Salto mortale {+} Thundaga
MM Salto mortale {+} Thundara
MM Salto mortale {+} Thunder
MM Salto mortale {+} Tornado d'assalto
MM Salto mortale {+} Tornado Stop
MM Salto mortale {+} Tornado Veleno
MM Salto mortale {+} Tri-Fire
MM Salto mortale {+} Tri-Thundaga
MM Salto mortale {+} Turbo-attacco SP
MM Salto mortale {+} Turbo-magia SP
MM Salto mortale {+} Veleno
MM Salto mortale {+} Veleno volante [Attacco alterato]
MM § Salto mortale {+} Atroh
MM § Salto mortale {+} Lama esplosiva
MM § Salto mortale {+} Megaene
MM § Salto mortale {+} Scippo
MM § Salto mortale {+} Turbo SP

----- ATTACCO ELEMENTALE

// Attacco elementale {+} Blizzaga
// Attacco elementale {+} Blizzara
// Attacco elementale {+} Blizzard
// Attacco elementale {+} Dark Blizzaga
// Attacco elementale {+} Dark Blizzara
// Attacco elementale {+} Dark Blizzard
// Attacco elementale {+} Dark Fira
// Attacco elementale {+} Dark Firaga
// Attacco elementale {+} Dark Fire
// Attacco elementale {+} Dark Thundaga
// Attacco elementale {+} Dark Thundara
// Attacco elementale {+} Dark Thunder
// Attacco elementale {+} Fira

```
// Attacco elementale {+} Firaga
// Attacco elementale {+} Fire
// Attacco elementale {+} Hell Blizzaga
// Attacco elementale {+} Hell Firaga
// Attacco elementale {+} Hell Thundaga
// Attacco elementale {+} Lama Blizzaga [Attacco elementale]
// Attacco elementale {+} Lama Blizzara
// Attacco elementale {+} Lama Blizzard
// Attacco elementale {+} Lama Fira
// Attacco elementale {+} Lama Firaga
// Attacco elementale {+} Lama Fire
// Attacco elementale {+} Lama Thundaga
// Attacco elementale {+} Lama Thundara
// Attacco elementale {+} Lama Thunder
// Attacco elementale {+} Thundaga
// Attacco elementale {+} Thundara
// Attacco elementale {+} Thunder
// B/OMD {+} Lama Blizzaga
// B/OMD {+} Lama Blizzara
// B/OMD {+} Lama Blizzard
// B/OMD {+} Lama Fira
// B/OMD {+} Lama Firaga
// B/OMD {+} Lama Fire
// B/OMD {+} Lama Thundaga
// B/OMD {+} Lama Thundara [Attacco elementale]
// B/OMD {+} Lama Thunder
// Hell Blizzaga {+} Attacco potente
// Hell Blizzaga {+} Bonus ATT
// Hell Blizzaga {+} Bonus ATT +
// Hell Blizzaga {+} Bonus ATT ++
// Hell Blizzaga {+} Colpo vitale
// Hell Blizzaga {+} Gransalto
// Hell Blizzaga {+} Lama esplosiva
// Hell Blizzaga {+} Salto
// Hell Blizzaga {+} Spazzata
// Hell Blizzaga {+} Tornado d'assalto
// Hell Firaga {+} Attacco potente
// Hell Firaga {+} Bonus ATT
// Hell Firaga {+} Bonus ATT +
// Hell Firaga {+} Bonus ATT ++
// Hell Firaga {+} Colpo vitale
// Hell Firaga {+} Gransalto
// Hell Firaga {+} Lama esplosiva
// Hell Firaga {+} Salto [Attacco elementale]
// Hell Firaga {+} Spazzata
// Hell Firaga {+} Tornado d'assalto
// Hell Thundaga {+} Attacco potente
// Hell Thundaga {+} Bonus ATT
// Hell Thundaga {+} Bonus ATT +
// Hell Thundaga {+} Bonus ATT ++
// Hell Thundaga {+} Colpo vitale
// Hell Thundaga {+} Gransalto
// Hell Thundaga {+} Lama esplosiva
// Hell Thundaga {+} Salto
// Hell Thundaga {+} Spazzata
// Hell Thundaga {+} Tornado d'assalto
// Pugno costoso {+} Lama Blizzaga
// Pugno costoso {+} Lama Blizzara
// Pugno costoso {+} Lama Blizzard
// Pugno costoso {+} Lama Fira
```



```
// Pugno costoso {+} Lama Firaga
// Pugno costoso {+} Lama Fire
// Pugno costoso {+} Lama Thundaga [Attacco elementale]
// Pugno costoso {+} Lama Thundara
// Pugno costoso {+} Lama Thunder
// Tornado d'assalto + {+} Blizzaga
// Tornado d'assalto + {+} Blizzara
// Tornado d'assalto + {+} Blizzard
// Tornado d'assalto + {+} Dark Blizzaga
// Tornado d'assalto + {+} Dark Blizzara
// Tornado d'assalto + {+} Dark Blizzard
// Tornado d'assalto + {+} Dark Fira
// Tornado d'assalto + {+} Dark Firaga
// Tornado d'assalto + {+} Dark Fire
// Tornado d'assalto + {+} Dark Thundaga
// Tornado d'assalto + {+} Dark Thundara
// Tornado d'assalto + {+} Dark Thunder
// Tornado d'assalto + {+} Fira
// Tornado d'assalto + {+} Firaga
// Tornado d'assalto + {+} Fire
// Tornado d'assalto + {+} Hell Blizzaga
// Tornado d'assalto + {+} Hell Firaga [Attacco elementale]
// Tornado d'assalto + {+} Hell Thundaga
// Tornado d'assalto + {+} Lama Blizzaga
// Tornado d'assalto + {+} Lama Blizzara
// Tornado d'assalto + {+} Lama Blizzard
// Tornado d'assalto + {+} Lama Fira
// Tornado d'assalto + {+} Lama Firaga
// Tornado d'assalto + {+} Lama Fire
// Tornado d'assalto + {+} Lama Thundaga
// Tornado d'assalto + {+} Lama Thundara
// Tornado d'assalto + {+} Lama Thunder
// Tornado d'assalto + {+} Thundaga
// Tornado d'assalto + {+} Thundara
// Tornado d'assalto + {+} Thunder
// Ultima {+} Lama Blizzaga
// Ultima {+} Lama Blizzara
// Ultima {+} Lama Blizzard
// Ultima {+} Lama Fira
// Ultima {+} Lama Firaga
// Ultima {+} Lama Fire [Attacco elementale]
// Ultima {+} Lama Thundaga
// Ultima {+} Lama Thundara
// Ultima {+} Lama Thunder
// Vigore {+} Lama Blizzaga
// Vigore {+} Lama Blizzara
// Vigore {+} Lama Blizzard
// Vigore {+} Lama Fira
// Vigore {+} Lama Firaga
// Vigore {+} Lama Fire
// Vigore {+} Lama Thundaga
// Vigore {+} Lama Thundara
// Vigore {+} Lama Thunder
M+ Fusione {+} Lama Blizzaga
M+ Fusione {+} Lama Blizzara
M+ Fusione {+} Lama Blizzard
M+ Fusione {+} Lama Fira
M+ Fusione {+} Lama Firaga
M+ Fusione {+} Lama Fire
M+ Fusione {+} Lama Thundaga [Attacco elementale]
```

M+ Fusione (+) Lama Thundara
M+ Fusione (+) Lama Thunder
M+ Lama esplosiva (+) Blizzaga
M+ Lama esplosiva (+) Blizzara
M+ Lama esplosiva (+) Blizzard
M+ Lama esplosiva (+) Dark Blizzaga
M+ Lama esplosiva (+) Dark Blizzara
M+ Lama esplosiva (+) Dark Blizzard
M+ Lama esplosiva (+) Dark Fira
M+ Lama esplosiva (+) Dark Firaga
M+ Lama esplosiva (+) Dark Fire
M+ Lama esplosiva (+) Dark Thundaga
M+ Lama esplosiva (+) Dark Thundara
M+ Lama esplosiva (+) Dark Thunder
M+ Lama esplosiva (+) Fira
M+ Lama esplosiva (+) Firaga
M+ Lama esplosiva (+) Fire
M+ Lama esplosiva (+) Lama Blizzaga
M+ Lama esplosiva (+) Lama Blizzara [Attacco elementale]
M+ Lama esplosiva (+) Lama Blizzard
M+ Lama esplosiva (+) Lama Fira
M+ Lama esplosiva (+) Lama Firaga
M+ Lama esplosiva (+) Lama Fire
M+ Lama esplosiva (+) Lama Thundaga
M+ Lama esplosiva (+) Lama Thundara
M+ Lama esplosiva (+) Lama Thunder
M+ Lama esplosiva (+) Thundaga
M+ Lama esplosiva (+) Thundara
M+ Lama esplosiva (+) Thunder
M+ Pugno martello (+) Lama Blizzaga
M+ Pugno martello (+) Lama Blizzara
M+ Pugno martello (+) Lama Blizzard
M+ Pugno martello (+) Lama Fira
M+ Pugno martello (+) Lama Firaga
M+ Pugno martello (+) Lama Fire
M+ Pugno martello (+) Lama Thundaga
M+ Pugno martello (+) Lama Thundara
M+ Pugno martello (+) Lama Thunder [Attacco elementale]
MM Blizzaga (+) Attacco potente
MM Blizzaga (+) Bonus ATT
MM Blizzaga (+) Bonus ATT +
MM Blizzaga (+) Colpo vitale
MM Blizzaga (+) Lama Blizzara
MM Blizzaga (+) Lama Blizzard
MM Blizzaga (+) Lama Fira
MM Blizzaga (+) Lama Fire
MM Blizzaga (+) Lama Thundara
MM Blizzaga (+) Lama Thunder
MM Blizzaga (+) Salto
MM Blizzaga (+) Tornado d'assalto
MM Dark Blizzaga (+) Attacco potente
MM Dark Blizzaga (+) Bonus ATT
MM Dark Blizzaga (+) Bonus ATT +
MM Dark Blizzaga (+) Colpo vitale
MM Dark Blizzaga (+) Salto
MM Dark Blizzaga (+) Tornado d'assalto
MM Dark Firaga (+) Attacco potente [Attacco elementale]
MM Dark Firaga (+) Bonus ATT
MM Dark Firaga (+) Bonus ATT +
MM Dark Firaga (+) Colpo vitale

MM Dark Firaga (+) Salto
MM Dark Firaga (+) Tornado d'assalto
MM Dark Thundaga (+) Attacco potente
MM Dark Thundaga (+) Bonus ATT
MM Dark Thundaga (+) Bonus ATT +
MM Dark Thundaga (+) Colpo vitale
MM Dark Thundaga (+) Salto
MM Dark Thundaga (+) Tornado d'assalto
MM Elettroshock (+) Lama Blizzara
MM Elettroshock (+) Lama Blizzard
MM Elettroshock (+) Lama Fira
MM Elettroshock (+) Lama Fire
MM Elettroshock (+) Lama Thundara
MM Elettroshock (+) Lama Thunder
MM Firaga (+) Attacco potente
MM Firaga (+) Bonus ATT [Attacco elementale]
MM Firaga (+) Bonus ATT +
MM Firaga (+) Colpo vitale
MM Firaga (+) Lama Blizzara
MM Firaga (+) Lama Blizzard
MM Firaga (+) Lama Fira
MM Firaga (+) Lama Fire
MM Firaga (+) Lama Thundara
MM Firaga (+) Lama Thunder
MM Firaga (+) Salto
MM Firaga (+) Tornado d'assalto
MM Gransalto (+) Blizzaga
MM Gransalto (+) Blizzara
MM Gransalto (+) Blizzard
MM Gransalto (+) Dark Blizzaga
MM Gransalto (+) Dark Blizzara
MM Gransalto (+) Dark Blizzard
MM Gransalto (+) Dark Fira
MM Gransalto (+) Dark Firaga
MM Gransalto (+) Dark Fire [Attacco elementale]
MM Gransalto (+) Dark Thundaga
MM Gransalto (+) Dark Thundara
MM Gransalto (+) Dark Thunder
MM Gransalto (+) Fira
MM Gransalto (+) Firaga
MM Gransalto (+) Fire
MM Gransalto (+) Lama Blizzara
MM Gransalto (+) Lama Blizzard
MM Gransalto (+) Lama Fira
MM Gransalto (+) Lama Fire
MM Gransalto (+) Lama Thundara
MM Gransalto (+) Lama Thunder
MM Gransalto (+) Thundaga
MM Gransalto (+) Thundara
MM Gransalto (+) Thunder
MM Lama Blizzaga (+) Aspir
MM Lama Blizzaga (+) Attacco potente
MM Lama Blizzaga (+) Barriera
MM Lama Blizzaga (+) Barriera Magica [Attacco elementale]
MM Lama Blizzaga (+) Blizzaga
MM Lama Blizzaga (+) Blizzara
MM Lama Blizzaga (+) Blizzard
MM Lama Blizzaga (+) Bonus ATT
MM Lama Blizzaga (+) Bonus ATT +
MM Lama Blizzaga (+) Colpo vitale

MM	Lama Blizzaga {+}	Consumatore saggio	
MM	Lama Blizzaga {+}	Difesa alterata	
MM	Lama Blizzaga {+}	Dispel	
MM	Lama Blizzaga {+}	Drain	
MM	Lama Blizzaga {+}	Elettroshock	
MM	Lama Blizzaga {+}	Energia	
MM	Lama Blizzaga {+}	Energiga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Energira	
MM	Lama Blizzaga {+}	Esna	
MM	Lama Blizzaga {+}	Fira	
MM	Lama Blizzaga {+}	Firaga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Fire	
MM	Lama Blizzaga {+}	Gransalto	[Attacco elementale]
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Aspir	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Blizzaga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Blizzara	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Blizzard	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Drain	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Fira	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Firaga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Fire	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Novox	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Stop	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Thundaga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Thundara	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Thunder	
MM	Lama Blizzaga {+}	Lama Veleno	
MM	Lama Blizzaga {+}	Novox	
MM	Lama Blizzaga {+}	Pugno di ferro	
MM	Lama Blizzaga {+}	Pugno goblin	
MM	Lama Blizzaga {+}	Pugno magico	
MM	Lama Blizzaga {+}	Rigene	[Attacco elementale]
MM	Lama Blizzaga {+}	Ruba	
MM	Lama Blizzaga {+}	Salto	
MM	Lama Blizzaga {+}	Scan	
MM	Lama Blizzaga {+}	Scatto	
MM	Lama Blizzaga {+}	Spazzata	
MM	Lama Blizzaga {+}	Stop	
MM	Lama Blizzaga {+}	Thundaga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Thundara	
MM	Lama Blizzaga {+}	Thunder	
MM	Lama Blizzaga {+}	Tornado d'assalto	
MM	Lama Blizzaga {+}	Tornado Stop	
MM	Lama Blizzaga {+}	Tornado Veleno	
MM	Lama Blizzaga {+}	Tri-Fire	
MM	Lama Blizzaga {+}	Tri-Thundaga	
MM	Lama Blizzaga {+}	Turbo-magia SP	
MM	Lama Blizzaga {+}	Veleno	
MM	Lama Blizzaga {+}	Veleno volante	
MM	Lama Firaga {+}	Aspir	
MM	Lama Firaga {+}	Attacco potente	[Attacco elementale]
MM	Lama Firaga {+}	Barriera	
MM	Lama Firaga {+}	Barriera Magica	
MM	Lama Firaga {+}	Blizzaga	
MM	Lama Firaga {+}	Blizzara	
MM	Lama Firaga {+}	Blizzard	
MM	Lama Firaga {+}	Bonus ATT	
MM	Lama Firaga {+}	Bonus ATT +	
MM	Lama Firaga {+}	Colpo vitale	
MM	Lama Firaga {+}	Consumatore saggio	

MM	Lama Firaga {+}	Difesa alterata	
MM	Lama Firaga {+}	Dispel	
MM	Lama Firaga {+}	Drain	
MM	Lama Firaga {+}	Elettroshock	
MM	Lama Firaga {+}	Energia	
MM	Lama Firaga {+}	Energiga	
MM	Lama Firaga {+}	Energira	
MM	Lama Firaga {+}	Esna	
MM	Lama Firaga {+}	Fira	
MM	Lama Firaga {+}	Firaga	[Attacco elementale]
MM	Lama Firaga {+}	Fire	
MM	Lama Firaga {+}	Gransalto	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Aspir	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Blizzara	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Blizzard	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Drain	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Fira	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Firaga	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Fire	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Novox	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Stop	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Thundaga	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Thundara	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Thunder	
MM	Lama Firaga {+}	Lama Veleno	
MM	Lama Firaga {+}	Novox	
MM	Lama Firaga {+}	Pugno di ferro	
MM	Lama Firaga {+}	Pugno goblin	
MM	Lama Firaga {+}	Pugno magico	[Attacco elementale]
MM	Lama Firaga {+}	Rigene	
MM	Lama Firaga {+}	Ruba	
MM	Lama Firaga {+}	Salto	
MM	Lama Firaga {+}	Scan	
MM	Lama Firaga {+}	Scatto	
MM	Lama Firaga {+}	Spazzata	
MM	Lama Firaga {+}	Stop	
MM	Lama Firaga {+}	Thundaga	
MM	Lama Firaga {+}	Thundara	
MM	Lama Firaga {+}	Thunder	
MM	Lama Firaga {+}	Tornado d'assalto	
MM	Lama Firaga {+}	Tornado Stop	
MM	Lama Firaga {+}	Tornado Veleno	
MM	Lama Firaga {+}	Tri-Fire	
MM	Lama Firaga {+}	Tri-Thundaga	
MM	Lama Firaga {+}	Turbo-magia SP	
MM	Lama Firaga {+}	Veleno	
MM	Lama Firaga {+}	Veleno volante	
MM	Lama Thundaga {+}	Aspir	[Attacco elementale]
MM	Lama Thundaga {+}	Attacco potente	
MM	Lama Thundaga {+}	Barriera	
MM	Lama Thundaga {+}	Barriera Magica	
MM	Lama Thundaga {+}	Blizzaga	
MM	Lama Thundaga {+}	Blizzara	
MM	Lama Thundaga {+}	Blizzard	
MM	Lama Thundaga {+}	Bonus ATT	
MM	Lama Thundaga {+}	Bonus ATT +	
MM	Lama Thundaga {+}	Colpo vitale	
MM	Lama Thundaga {+}	Consumatore saggio	
MM	Lama Thundaga {+}	Difesa alterata	
MM	Lama Thundaga {+}	Dispel	

MM	Lama Thundaga {+}	Drain	
MM	Lama Thundaga {+}	Elettroshock	
MM	Lama Thundaga {+}	Energia	
MM	Lama Thundaga {+}	Energiga	
MM	Lama Thundaga {+}	Energira	
MM	Lama Thundaga {+}	Esna	
MM	Lama Thundaga {+}	Fira	[Attacco elementale]
MM	Lama Thundaga {+}	Firaga	
MM	Lama Thundaga {+}	Fire	
MM	Lama Thundaga {+}	Gransalto	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Aspir	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Blizzara	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Blizzard	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Drain	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Fira	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Fire	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Novox	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Stop	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Thundaga	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Thundara	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Thunder	
MM	Lama Thundaga {+}	Lama Veleno	
MM	Lama Thundaga {+}	Novox	
MM	Lama Thundaga {+}	Pugno di ferro	
MM	Lama Thundaga {+}	Pugno goblin	
MM	Lama Thundaga {+}	Pugno magico	[Attacco elementale]
MM	Lama Thundaga {+}	Rigene	
MM	Lama Thundaga {+}	Ruba	
MM	Lama Thundaga {+}	Salto	
MM	Lama Thundaga {+}	Scan	
MM	Lama Thundaga {+}	Scatto	
MM	Lama Thundaga {+}	Spazzata	
MM	Lama Thundaga {+}	Stop	
MM	Lama Thundaga {+}	Thundaga	
MM	Lama Thundaga {+}	Thundara	
MM	Lama Thundaga {+}	Thunder	
MM	Lama Thundaga {+}	Tornado d'assalto	
MM	Lama Thundaga {+}	Tornado Stop	
MM	Lama Thundaga {+}	Tornado Veleno	
MM	Lama Thundaga {+}	Tri-Fire	
MM	Lama Thundaga {+}	Tri-Thundaga	
MM	Lama Thundaga {+}	Turbo-magia SP	
MM	Lama Thundaga {+}	Veleno	
MM	Lama Thundaga {+}	Veleno volante	
MM	Spazzata {+}	Blizzaga	[Attacco elementale]
MM	Spazzata {+}	Blizzara	
MM	Spazzata {+}	Blizzard	
MM	Spazzata {+}	Dark Blizzara	
MM	Spazzata {+}	Dark Blizzard	
MM	Spazzata {+}	Dark Fira	
MM	Spazzata {+}	Dark Fire	
MM	Spazzata {+}	Dark Thundara	
MM	Spazzata {+}	Dark Thunder	
MM	Spazzata {+}	Fira	
MM	Spazzata {+}	Firaga	
MM	Spazzata {+}	Fire	
MM	Spazzata {+}	Lama Blizzara	
MM	Spazzata {+}	Lama Blizzard	
MM	Spazzata {+}	Lama Fira	
MM	Spazzata {+}	Lama Fire	

MM Spazzata {+} Lama Thundara
 MM Spazzata {+} Lama Thunder
 MM Spazzata {+} Thundaga
 MM Spazzata {+} Thundara [Attacco elementale]
 MM Spazzata {+} Thunder
 MM Thundaga {+} Attacco potente
 MM Thundaga {+} Bonus ATT
 MM Thundaga {+} Bonus ATT +
 MM Thundaga {+} Colpo vitale
 MM Thundaga {+} Lama Blizzara
 MM Thundaga {+} Lama Blizzard
 MM Thundaga {+} Lama Fira
 MM Thundaga {+} Lama Fire
 MM Thundaga {+} Lama Thundara
 MM Thundaga {+} Lama Thunder
 MM Thundaga {+} Salto
 MM Thundaga {+} Tornado d'assalto
 MM § Blizzaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Dark Blizzaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Dark Firaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Dark Thundaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Firaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Lama Blizzaga {+} Ade [Attacco elementale]
 MM § Lama Blizzaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Lama Blizzaga {+} Difesa elementale
 MM § Lama Blizzaga {+} Drain potente
 MM § Lama Blizzaga {+} Drainra
 MM § Lama Blizzaga {+} Lama Ade
 MM § Lama Blizzaga {+} Mutismo volante
 MM § Lama Blizzaga {+} Turbo-attacco SP
 MM § Lama Firaga {+} Ade
 MM § Lama Firaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Lama Firaga {+} Difesa elementale
 MM § Lama Firaga {+} Drain potente
 MM § Lama Firaga {+} Drainra
 MM § Lama Firaga {+} Lama Ade
 MM § Lama Firaga {+} Mutismo volante
 MM § Lama Firaga {+} Turbo-attacco SP
 MM § Lama Thundaga {+} Ade
 MM § Lama Thundaga {+} Bonus ATT ++
 MM § Lama Thundaga {+} Difesa elementale
 MM § Lama Thundaga {+} Drain potente [Attacco elementale]
 MM § Lama Thundaga {+} Drainra
 MM § Lama Thundaga {+} Lama Ade
 MM § Lama Thundaga {+} Mutismo volante
 MM § Lama Thundaga {+} Turbo-attacco SP
 MM § Thundaga {+} Bonus ATT ++

----- ATTACCO POTENTE

.. Antima {+} Attacco potente
 .. Antima {+} Bonus ATT
 .. Antima {+} Lama Blizzard
 .. Antima {+} Lama Fire
 .. Antima {+} Lama Thunder
 .. Antima {+} Salto
 .. Pugno di ferro {+} Attacco potente
 .+ Attacco potente {+} Attacco potente
 .+ Attacco potente {+} Pugno goblin
 .+ Attacco potente {+} Scan
 .+ § Attacco potente {+} Bonus ATT

.+ \$ Attacco potente {+} Bonus DIF
.+ \$ Attacco potente {+} Bonus HP
.+ \$ Attacco potente {+} Bonus MAG
.+ \$ Attacco potente {+} Bonus MP
.+ \$ Attacco potente {+} Bonus SPI
.+ \$ Attacco potente {+} Energia
.+ \$ Attacco potente {+} Esna
.+ \$ Attacco potente {+} Salto

----- BARRIERA

.. Antima {+} Bonus DIF
.. Antima {+} Bonus HP
.. Antima {+} Bonus SPI
.. Barriera {+} Attacco potente
.. Barriera {+} Barriera
.. Barriera {+} Blizzard
.. Barriera {+} Bonus AP
.. Barriera {+} Bonus ATT
.. Barriera {+} Bonus DIF
.. Barriera {+} Bonus HP
.. Barriera {+} Bonus MAG
.. Barriera {+} Bonus MP
.. Barriera {+} Bonus SPI
.. Barriera {+} Dispel
.. Barriera {+} Energia
.. Barriera {+} Esna
.. Barriera {+} Fire
.. Barriera {+} Lama Blizzard
.. Barriera {+} Lama Fire [Barriera]
.. Barriera {+} Lama Thunder
.. Barriera {+} Pugno di ferro
.. Barriera {+} Pugno goblin
.. Barriera {+} Salto
.. Barriera {+} Scan
.. Barriera {+} Thunder
.. Dispel {+} Attacco potente
.. Dispel {+} Lama Blizzard
.. Dispel {+} Lama Fire
.. Dispel {+} Lama Thunder
.. Dispel {+} Salto
.. \$ Barriera {+} Antima
.. \$ Barriera {+} Drain
.. \$ Barriera {+} Energira
.. \$ Barriera {+} Lama Drain
.. \$ Barriera {+} Ruba
.+ \$ Blizzard {+} Bonus DIF
.+ \$ Blizzard {+} Bonus HP
.+ \$ Blizzard {+} Bonus SPI [Barriera]
.+ \$ Esna {+} Attacco potente
.+ \$ Esna {+} Lama Blizzard
.+ \$ Esna {+} Lama Fire
.+ \$ Esna {+} Lama Thunder
.+ \$ Esna {+} Salto
.+ \$ Fire {+} Bonus DIF
.+ \$ Fire {+} Bonus HP
.+ \$ Fire {+} Bonus SPI
.+ \$ Thunder {+} Bonus DIF
.+ \$ Thunder {+} Bonus HP
.+ \$ Thunder {+} Bonus SPI

.. Barriera Magica {+} Antima
 .. Barriera Magica {+} Attacco potente
 .. Barriera Magica {+} Barriera
 .. Barriera Magica {+} Barriera Magica
 .. Barriera Magica {+} Blizzard
 .. Barriera Magica {+} Bonus AP
 .. Barriera Magica {+} Bonus ATT
 .. Barriera Magica {+} Bonus DIF
 .. Barriera Magica {+} Bonus HP
 .. Barriera Magica {+} Bonus MAG
 .. Barriera Magica {+} Bonus MP
 .. Barriera Magica {+} Bonus SPI
 .. Barriera Magica {+} Dispel
 .. Barriera Magica {+} Drain
 .. Barriera Magica {+} Energia
 .. Barriera Magica {+} Energira
 .. Barriera Magica {+} Esna
 .. Barriera Magica {+} Fire
 .. Barriera Magica {+} Lama Blizzard [Barriera Magica]
 .. Barriera Magica {+} Lama Drain
 .. Barriera Magica {+} Lama Fire
 .. Barriera Magica {+} Lama Thunder
 .. Barriera Magica {+} Pugno di ferro
 .. Barriera Magica {+} Pugno goblin
 .. Barriera Magica {+} Ruba
 .. Barriera Magica {+} Salto
 .. Barriera Magica {+} Scan
 .. Barriera Magica {+} Scatto
 .. Barriera Magica {+} Thunder
 .. Barriera Magica {+} Tri-Thundaga
 .. Blizzara {+} Bonus DIF
 .. Blizzara {+} Bonus HP
 .. Blizzara {+} Bonus SPI
 .. Fira {+} Bonus DIF
 .. Fira {+} Bonus HP
 .. Fira {+} Bonus SPI
 .. Scatto {+} Barriera
 .. Thundara {+} Bonus DIF [Barriera Magica]
 .. Thundara {+} Bonus HP
 .. Thundara {+} Bonus SPI
 .. Tri-Thundaga {+} Barriera
 .. \$ Barriera Magica {+} Aspir
 .. \$ Barriera Magica {+} Blizzara
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus AP +
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus ATT +
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus DIF +
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus HP +
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus MAG +
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus MP +
 .. \$ Barriera Magica {+} Bonus SPI +
 .. \$ Barriera Magica {+} Colpo vitale
 .. \$ Barriera Magica {+} Fira
 .. \$ Barriera Magica {+} Lama Aspir
 .. \$ Barriera Magica {+} Lama Blizzara
 .. \$ Barriera Magica {+} Lama Fira
 .. \$ Barriera Magica {+} Lama Thundara
 .. \$ Barriera Magica {+} Rigene [Barriera Magica]
 .. \$ Barriera Magica {+} Thundara
 .. \$ Barriera Magica {+} Tornado d'assalto

.. \$ Blizzara {+} Bonus DIF +
 .. \$ Blizzara {+} Bonus HP +
 .. \$ Blizzara {+} Bonus SPI +
 .. \$ Fira {+} Bonus DIF +
 .. \$ Fira {+} Bonus HP +
 .. \$ Fira {+} Bonus SPI +
 .. \$ Thundara {+} Bonus DIF +
 .. \$ Thundara {+} Bonus HP +
 .. \$ Thundara {+} Bonus SPI +
 M. Antima {+} Bonus DIF
 M. Antima {+} Bonus HP
 M. Antima {+} Bonus SPI
 M. Barriera {+} Attacco potente
 M. Barriera {+} Barriera
 M. Barriera {+} Blizzard
 M. Barriera {+} Bonus AP
 M. Barriera {+} Bonus ATT [Barriera Magica]
 M. Barriera {+} Bonus DIF
 M. Barriera {+} Bonus HP
 M. Barriera {+} Bonus MAG
 M. Barriera {+} Bonus MP
 M. Barriera {+} Bonus SPI
 M. Barriera {+} Dispel
 M. Barriera {+} Energia
 M. Barriera {+} Esna
 M. Barriera {+} Fire
 M. Barriera {+} Lama Blizzard
 M. Barriera {+} Lama Fire
 M. Barriera {+} Lama Thunder
 M. Barriera {+} Pugno di ferro
 M. Barriera {+} Pugno goblin
 M. Barriera {+} Salto
 M. Barriera {+} Scan
 M. Barriera {+} Thunder
 M. Dispel {+} Attacco potente
 M. Dispel {+} Lama Blizzard [Barriera Magica]
 M. Dispel {+} Lama Fire
 M. Dispel {+} Lama Thunder
 M. Dispel {+} Salto
 M. \$ Barriera {+} Antima
 M. \$ Barriera {+} Drain
 M. \$ Barriera {+} Energira
 M. \$ Barriera {+} Lama Drain
 M. \$ Barriera {+} Ruba
 MM \$ Blizzard {+} Bonus DIF
 MM \$ Blizzard {+} Bonus HP
 MM \$ Blizzard {+} Bonus SPI
 MM \$ Esna {+} Attacco potente
 MM \$ Esna {+} Lama Veleno
 MM \$ Esna {+} Scan
 MM \$ Esna {+} Thunder
 MM \$ Esna {+} Veleno
 MM \$ Fire {+} Bonus DIF
 MM \$ Fire {+} Bonus HP
 MM \$ Fire {+} Bonus SPI [Barriera Magica]
 MM \$ Thunder {+} Bonus DIF
 MM \$ Thunder {+} Bonus HP
 MM \$ Thunder {+} Bonus SPI

.. Barriera SP (+) Ade
 .. Barriera SP (+) Antiga
 .. Barriera SP (+) Antima
 .. Barriera SP (+) Aspir
 .. Barriera SP (+) Aspir potente
 .. Barriera SP (+) Aspirga
 .. Barriera SP (+) Atroh
 .. Barriera SP (+) Attacco potente
 .. Barriera SP (+) Barriera
 .. Barriera SP (+) Barriera Magica
 .. Barriera SP (+) Barriera SP
 .. Barriera SP (+) Blizzaga
 .. Barriera SP (+) Blizzara
 .. Barriera SP (+) Blizzard
 .. Barriera SP (+) Bonus AP
 .. Barriera SP (+) Bonus AP +
 .. Barriera SP (+) Bonus AP ++
 .. Barriera SP (+) Bonus ATT
 .. Barriera SP (+) Bonus ATT + [Barriera SP]
 .. Barriera SP (+) Bonus ATT ++
 .. Barriera SP (+) Bonus DIF
 .. Barriera SP (+) Bonus DIF +
 .. Barriera SP (+) Bonus DIF ++
 .. Barriera SP (+) Bonus HP
 .. Barriera SP (+) Bonus HP +
 .. Barriera SP (+) Bonus HP ++
 .. Barriera SP (+) Bonus MAG
 .. Barriera SP (+) Bonus MAG +
 .. Barriera SP (+) Bonus MAG ++
 .. Barriera SP (+) Bonus MP
 .. Barriera SP (+) Bonus MP +
 .. Barriera SP (+) Bonus MP ++
 .. Barriera SP (+) Bonus SPI
 .. Barriera SP (+) Bonus SPI +
 .. Barriera SP (+) Bonus SPI ++
 .. Barriera SP (+) Colpo vitale
 .. Barriera SP (+) Consumatore saggio
 .. Barriera SP (+) Dark Blizzaga [Barriera SP]
 .. Barriera SP (+) Dark Blizzara
 .. Barriera SP (+) Dark Blizzard
 .. Barriera SP (+) Dark Fira
 .. Barriera SP (+) Dark Firaga
 .. Barriera SP (+) Dark Fire
 .. Barriera SP (+) Dark Thundaga
 .. Barriera SP (+) Dark Thundara
 .. Barriera SP (+) Dark Thunder
 .. Barriera SP (+) Difesa alterata
 .. Barriera SP (+) Difesa elementale
 .. Barriera SP (+) Dispel
 .. Barriera SP (+) Drain
 .. Barriera SP (+) Drain potente
 .. Barriera SP (+) Drainra
 .. Barriera SP (+) Elettroshock
 .. Barriera SP (+) Energia
 .. Barriera SP (+) Energiga
 .. Barriera SP (+) Energira
 .. Barriera SP (+) Esna [Barriera SP]
 .. Barriera SP (+) Fira
 .. Barriera SP (+) Firaga
 .. Barriera SP (+) Fire

.. Barriera SP (+) Fusione
 .. Barriera SP (+) Gransalto
 .. Barriera SP (+) Lama Ade
 .. Barriera SP (+) Lama Aspir
 .. Barriera SP (+) Lama Blizzaga
 .. Barriera SP (+) Lama Blizzara
 .. Barriera SP (+) Lama Blizzard
 .. Barriera SP (+) Lama Drain
 .. Barriera SP (+) Lama esplosiva
 .. Barriera SP (+) Lama Fira
 .. Barriera SP (+) Lama Firaga
 .. Barriera SP (+) Lama Fire
 .. Barriera SP (+) Lama Novox
 .. Barriera SP (+) Lama Stop
 .. Barriera SP (+) Lama Thundaga
 .. Barriera SP (+) Lama Thundara [Barriera SP]
 .. Barriera SP (+) Lama Thunder
 .. Barriera SP (+) Lama Veleno
 .. Barriera SP (+) Megaene
 .. Barriera SP (+) Mutismo volante
 .. Barriera SP (+) Novox
 .. Barriera SP (+) Pugno di ferro
 .. Barriera SP (+) Pugno goblin
 .. Barriera SP (+) Pugno magico
 .. Barriera SP (+) Pugno martello
 .. Barriera SP (+) Rigene
 .. Barriera SP (+) Ruba
 .. Barriera SP (+) Salto
 .. Barriera SP (+) Salto mortale
 .. Barriera SP (+) Scan
 .. Barriera SP (+) Scatto
 .. Barriera SP (+) Scippo
 .. Barriera SP (+) Spazzata
 .. Barriera SP (+) Stop
 .. Barriera SP (+) Thundaga [Barriera SP]
 .. Barriera SP (+) Thundara
 .. Barriera SP (+) Thunder
 .. Barriera SP (+) Tornado d'assalto
 .. Barriera SP (+) Tornado Stop
 .. Barriera SP (+) Tornado Veleno
 .. Barriera SP (+) Tri-Fire
 .. Barriera SP (+) Tri-Thundaga
 .. Barriera SP (+) Turbo SP
 .. Barriera SP (+) Turbo-attacco SP
 .. Barriera SP (+) Turbo-magia SP
 .. Barriera SP (+) Veleno
 .. Barriera SP (+) Veleno volante
 .. Barriera SP (+) Vigore
 .. Vigore (+) Turbo SP
 .. Vigore (+) Turbo-attacco SP
 .. Vigore (+) Turbo-magia SP
 .. § Barriera SP (+) Attacco elementale
 .. § Barriera SP (+) Drainga
 .. § Barriera SP (+) Hell Blizzaga [Barriera SP]
 .. § Barriera SP (+) Hell Firaga
 .. § Barriera SP (+) Hell Thundaga
 .. § Barriera SP (+) Lama Dispel
 .. § Barriera SP (+) Mura
 .. § Barriera SP (+) Sisma
 .. § Barriera SP (+) Tornado Ade

.. § Barriera SP {+} Tornado d'assalto +
 M. Fusione {+} Turbo-attacco SP
 M. Fusione {+} Turbo-magia SP
 M. Pugno martello {+} Turbo-attacco SP
 M. Pugno martello {+} Turbo-magia SP
 M. Turbo SP {+} Ade
 M. Turbo SP {+} Antiga
 M. Turbo SP {+} Antima
 M. Turbo SP {+} Aspir
 M. Turbo SP {+} Attacco potente
 M. Turbo SP {+} Barriera
 M. Turbo SP {+} Barriera Magica
 M. Turbo SP {+} Blizzaga [Barriera SP]
 M. Turbo SP {+} Blizzara
 M. Turbo SP {+} Blizzard
 M. Turbo SP {+} Bonus AP
 M. Turbo SP {+} Bonus AP +
 M. Turbo SP {+} Bonus AP ++
 M. Turbo SP {+} Bonus ATT
 M. Turbo SP {+} Bonus ATT +
 M. Turbo SP {+} Bonus ATT ++
 M. Turbo SP {+} Bonus DIF
 M. Turbo SP {+} Bonus DIF +
 M. Turbo SP {+} Bonus DIF ++
 M. Turbo SP {+} Bonus HP
 M. Turbo SP {+} Bonus HP +
 M. Turbo SP {+} Bonus HP ++
 M. Turbo SP {+} Bonus MAG
 M. Turbo SP {+} Bonus MAG +
 M. Turbo SP {+} Bonus MAG ++
 M. Turbo SP {+} Bonus MP
 M. Turbo SP {+} Bonus MP + [Barriera SP]
 M. Turbo SP {+} Bonus MP ++
 M. Turbo SP {+} Bonus SPI
 M. Turbo SP {+} Bonus SPI +
 M. Turbo SP {+} Bonus SPI ++
 M. Turbo SP {+} Colpo vitale
 M. Turbo SP {+} Consumatore saggio
 M. Turbo SP {+} Dark Blizzaga
 M. Turbo SP {+} Dark Blizzara
 M. Turbo SP {+} Dark Blizzard
 M. Turbo SP {+} Dark Fira
 M. Turbo SP {+} Dark Firaga
 M. Turbo SP {+} Dark Fire
 M. Turbo SP {+} Dark Thundaga
 M. Turbo SP {+} Dark Thundara
 M. Turbo SP {+} Dark Thunder
 M. Turbo SP {+} Difesa alterata
 M. Turbo SP {+} Difesa elementale
 M. Turbo SP {+} Dispel
 M. Turbo SP {+} Drain [Barriera SP]
 M. Turbo SP {+} Drain potente
 M. Turbo SP {+} Drainra
 M. Turbo SP {+} Elettroshock
 M. Turbo SP {+} Energia
 M. Turbo SP {+} Energiga
 M. Turbo SP {+} Energira
 M. Turbo SP {+} Esna
 M. Turbo SP {+} Fira
 M. Turbo SP {+} Firaga

M. Turbo SP {+} Fire
M. Turbo SP {+} Fusione
M. Turbo SP {+} Gransalto
M. Turbo SP {+} Lama Ade
M. Turbo SP {+} Lama Aspir
M. Turbo SP {+} Lama Blizzaga
M. Turbo SP {+} Lama Blizzara
M. Turbo SP {+} Lama Blizzard
M. Turbo SP {+} Lama Drain
M. Turbo SP {+} Lama Fira [Barriera SP]
M. Turbo SP {+} Lama Firaga
M. Turbo SP {+} Lama Fire
M. Turbo SP {+} Lama Novox
M. Turbo SP {+} Lama Stop
M. Turbo SP {+} Lama Thundaga
M. Turbo SP {+} Lama Thundara
M. Turbo SP {+} Lama Thunder
M. Turbo SP {+} Lama Veleno
M. Turbo SP {+} Mutismo volante
M. Turbo SP {+} Novox
M. Turbo SP {+} Pugno di ferro
M. Turbo SP {+} Pugno goblin
M. Turbo SP {+} Pugno magico
M. Turbo SP {+} Pugno martello
M. Turbo SP {+} Rigene
M. Turbo SP {+} Ruba
M. Turbo SP {+} Salto
M. Turbo SP {+} Scan
M. Turbo SP {+} Scatto [Barriera SP]
M. Turbo SP {+} Spazzata
M. Turbo SP {+} Stop
M. Turbo SP {+} Thundaga
M. Turbo SP {+} Thundara
M. Turbo SP {+} Thunder
M. Turbo SP {+} Tornado d'assalto
M. Turbo SP {+} Tornado Stop
M. Turbo SP {+} Tornado Veleno
M. Turbo SP {+} Tri-Fire
M. Turbo SP {+} Tri-Thundaga
M. Turbo SP {+} Turbo SP
M. Turbo SP {+} Turbo-attacco SP
M. Turbo SP {+} Turbo-magia SP
M. Turbo SP {+} Veleno
M. Turbo SP {+} Veleno volante
M. § Turbo SP {+} Aspir potente
M. § Turbo SP {+} Aspirga
M. § Turbo SP {+} Atroh
M. § Turbo SP {+} Lama esplosiva [Barriera SP]
M. § Turbo SP {+} Megaene
M. § Turbo SP {+} Salto mortale
M. § Turbo SP {+} Scippo
MM Elettroshock {+} Turbo-magia SP
MM Turbo-attacco SP {+} Antiga
MM Turbo-attacco SP {+} Antima
MM Turbo-attacco SP {+} Aspir
MM Turbo-attacco SP {+} Attacco potente
MM Turbo-attacco SP {+} Barriera
MM Turbo-attacco SP {+} Barriera Magica
MM Turbo-attacco SP {+} Blizzara
MM Turbo-attacco SP {+} Blizzard

MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	AP	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	AP +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	ATT	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	ATT +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	DIF	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	DIF +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	HP	[Barriera SP]
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	HP +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	MAG	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	MAG +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	MP	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	MP +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	SPI	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Bonus	SPI +	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Colpo	vitale	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Consumatore	saggio	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dark	Blizzara	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dark	Blizzard	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dark	Fira	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dark	Fire	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dark	Thundara	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dark	Thunder	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Difesa	alterata	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Dispel		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Drain		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Elettroshock		[Barriera SP]
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Energia		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Energiga		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Energira		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Esna		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Fira		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Fire		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Aspir	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Blizzara	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Blizzard	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Drain	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Fira	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Fire	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Novox	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Stop	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Thundara	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Thunder	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Lama	Veleno	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Novox		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Pugno	di ferro	[Barriera SP]
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Pugno	goblin	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Pugno	magico	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Rigene		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Ruba		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Salto		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Scan		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Scatto		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Stop		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Thundara		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Thunder		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Tornado	d'assalto	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Tornado	Stop	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Tornado	Veleno	
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Tri-Fire		
MM	Turbo-attacco	SP	{+}	Tri-Thundaga		

MM Turbo-attacco SP {+} Turbo-attacco SP
 MM Turbo-attacco SP {+} Turbo-magia SP
 MM Turbo-attacco SP {+} Veleno
 MM Turbo-attacco SP {+} Veleno volante [Barriera SP]
 MM § Turbo-attacco SP {+} Ade
 MM § Turbo-attacco SP {+} Blizzaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus AP ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus HP ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus MP ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI ++
 MM § Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Dark Firaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Dark Thundaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Difesa elementale
 MM § Turbo-attacco SP {+} Drain potente
 MM § Turbo-attacco SP {+} Drainra
 MM § Turbo-attacco SP {+} Firaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Gransalto
 MM § Turbo-attacco SP {+} Lama Ade
 MM § Turbo-attacco SP {+} Lama Blizzaga [Barriera SP]
 MM § Turbo-attacco SP {+} Lama Firaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Lama Thundaga
 MM § Turbo-attacco SP {+} Mutismo volante
 MM § Turbo-attacco SP {+} Spazzata
 MM § Turbo-attacco SP {+} Thundaga

----- BLIZZAGA

// B/OMD {+} Blizzaga
 // B/OMD {+} Blizzara
 // B/OMD {+} Blizzard
 // Blizzaga {+} Antiga
 // Blizzaga {+} Antima
 // Blizzaga {+} Barriera
 // Blizzaga {+} Barriera Magica
 // Blizzaga {+} Blizzaga
 // Blizzaga {+} Blizzara
 // Blizzaga {+} Blizzard
 // Blizzaga {+} Bonus AP
 // Blizzaga {+} Bonus AP +
 // Blizzaga {+} Bonus MAG
 // Blizzaga {+} Bonus MAG +
 // Blizzaga {+} Bonus MP
 // Blizzaga {+} Bonus MP +
 // Blizzaga {+} Consumatore saggio
 // Blizzaga {+} Elettroshock
 // Blizzaga {+} Energia [Blizzaga]
 // Blizzaga {+} Energiga
 // Blizzaga {+} Energira
 // Blizzaga {+} Pugno di ferro
 // Blizzaga {+} Pugno goblin
 // Blizzaga {+} Pugno magico
 // Blizzaga {+} Rigene
 // Blizzaga {+} Ruba
 // Blizzaga {+} Scan
 // Blizzaga {+} Scatto
 // Blizzaga {+} Tri-Fire
 // Blizzaga {+} Tri-Thundaga


```

//      Blizzaga {+} Turbo-magia SP
//      Dark Blizzaga {+} Difesa alterata
//      Dark Blizzaga {+} Dispel
//      Dark Blizzaga {+} Energia
//      Dark Blizzaga {+} Energiga
//      Dark Blizzaga {+} Energira
//      Dark Blizzaga {+} Esna
//      Dark Blizzaga {+} Rigene [Blizzaga]
//      Elettroshock {+} Blizzara
//      Elettroshock {+} Blizzard
//      Firaga (+) Thundaga
//      Firaga (+) Thundara
//      Firaga (+) Thunder
//      Fusione {+} Blizzaga
//      Fusione {+} Blizzara
//      Fusione {+} Blizzard
//      Hell Blizzaga {+} Difesa alterata
//      Hell Blizzaga {+} Dispel
//      Hell Blizzaga {+} Energia
//      Hell Blizzaga {+} Energiga
//      Hell Blizzaga {+} Energira
//      Hell Blizzaga {+} Esna
//      Hell Blizzaga {+} Megaene
//      Hell Blizzaga {+} Rigene
//      Pugno costoso {+} Blizzaga
//      Pugno costoso {+} Blizzara
//      Pugno costoso {+} Blizzard [Blizzaga]
//      Pugno martello {+} Blizzaga
//      Pugno martello {+} Blizzara
//      Pugno martello {+} Blizzard
//      Thundaga {+} Fira
//      Thundaga {+} Fire
//      Ultima {+} Blizzaga
//      Ultima {+} Blizzara
//      Ultima {+} Blizzard
//      Vigore {+} Blizzaga
//      Vigore {+} Blizzara
//      Vigore {+} Blizzard
//      $ Blizzaga {+} Bonus AP ++
//      $ Blizzaga {+} Bonus MAG ++
//      $ Blizzaga {+} Bonus MP ++
//      $ Blizzaga {+} Difesa elementale
//      $ Blizzaga {+} Turbo-attacco SP
M+      Pugno magico {+} Blizzara
M+      Pugno magico {+} Blizzard
M+      Tri-Fire {+} Blizzara [Blizzaga]
M+      Tri-Fire {+} Blizzard
MM      Blizzara {+} Antima
MM      Blizzara {+} Barriera
MM      Blizzara {+} Blizzara
MM      Blizzara {+} Blizzard
MM      Blizzara {+} Bonus AP
MM      Blizzara {+} Bonus MAG
MM      Blizzara {+} Bonus MP
MM      Blizzara {+} Energia
MM      Blizzara {+} Energira
MM      Blizzara {+} Pugno di ferro
MM      Blizzara {+} Pugno goblin
MM      Blizzara {+} Ruba
MM      Blizzara {+} Scan

```

MM Blizzara (+) Scatto
 MM Blizzara (+) Tri-Thundaga
 MM Dark Blizzara (+) Dispel
 MM Dark Blizzara (+) Energia
 MM Dark Blizzara (+) Energira [Blizzaga]
 MM Dark Blizzara (+) Esna
 MM Fira (+) Thundara
 MM Fira (+) Thunder
 MM Scatto (+) Blizzard
 MM Thundara (+) Fire
 MM Tri-Thundaga (+) Blizzard
 MM § Blizzara (+) Barriera Magica
 MM § Blizzara (+) Bonus AP +
 MM § Blizzara (+) Bonus MAG +
 MM § Blizzara (+) Bonus MP +
 MM § Blizzara (+) Rigene
 MM § Dark Blizzara (+) Rigene

----- BLIZZARA

.. Pugno magico (+) Blizzara
 .. Pugno magico (+) Blizzard
 .. Tri-Fire (+) Blizzara
 .. Tri-Fire (+) Blizzard
 .+ Blizzara (+) Antima
 .+ Blizzara (+) Barriera
 .+ Blizzara (+) Blizzara
 .+ Blizzara (+) Blizzard
 .+ Blizzara (+) Bonus AP
 .+ Blizzara (+) Bonus MAG
 .+ Blizzara (+) Bonus MP
 .+ Blizzara (+) Energia
 .+ Blizzara (+) Energira
 .+ Blizzara (+) Pugno di ferro
 .+ Blizzara (+) Pugno goblin
 .+ Blizzara (+) Ruba
 .+ Blizzara (+) Scan
 .+ Blizzara (+) Scatto
 .+ Blizzara (+) Tri-Thundaga [Blizzara]
 .+ Dark Blizzara (+) Dispel
 .+ Dark Blizzara (+) Energia
 .+ Dark Blizzara (+) Energira
 .+ Dark Blizzara (+) Esna
 .+ Fira (+) Thundara
 .+ Fira (+) Thunder
 .+ Scatto (+) Blizzard
 .+ Thundara (+) Fire
 .+ Tri-Thundaga (+) Blizzard
 .+ § Blizzara (+) Barriera Magica
 .+ § Blizzara (+) Bonus AP +
 .+ § Blizzara (+) Bonus MAG +
 .+ § Blizzara (+) Bonus MP +
 .+ § Blizzara (+) Rigene
 .+ § Dark Blizzara (+) Rigene
 M+ Pugno di ferro (+) Blizzard
 MM Blizzard (+) Blizzard
 MM Blizzard (+) Pugno goblin
 MM Blizzard (+) Scan [Blizzara]
 MM Fire (+) Thunder
 MM § Blizzard (+) Bonus AP
 MM § Blizzard (+) Bonus MAG

MM \$ Blizzard (+) Bonus MP
MM \$ Blizzard (+) Energia
MM \$ Dark Blizzard (+) Energia
MM \$ Dark Blizzard (+) Esna

----- BLIZZARD

.. Pugno di ferro (+) Blizzard
.+ Blizzard (+) Blizzard
.+ Blizzard (+) Pugno goblin
.+ Blizzard (+) Scan
.+ Fire (+) Thunder
.+ \$ Blizzard (+) Bonus AP
.+ \$ Blizzard (+) Bonus MAG
.+ \$ Blizzard (+) Bonus MP
.+ \$ Blizzard (+) Energia
.+ \$ Dark Blizzard (+) Energia
.+ \$ Dark Blizzard (+) Esna

----- BONUS AP

.. Pugno di ferro (+) Bonus AP
.+ Bonus AP (+) Bonus AP
.+ Bonus AP (+) Pugno goblin
.+ Bonus AP (+) Scan
.+ \$ Bonus AP (+) Attacco potente
.+ \$ Bonus AP (+) Blizzard
.+ \$ Bonus AP (+) Bonus ATT
.+ \$ Bonus AP (+) Bonus DIF
.+ \$ Bonus AP (+) Bonus HP
.+ \$ Bonus AP (+) Bonus MAG
.+ \$ Bonus AP (+) Bonus MP
.+ \$ Bonus AP (+) Bonus SPI
.+ \$ Bonus AP (+) Dark Blizzard
.+ \$ Bonus AP (+) Dark Fire
.+ \$ Bonus AP (+) Dark Thunder
.+ \$ Bonus AP (+) Energia
.+ \$ Bonus AP (+) Esna
.+ \$ Bonus AP (+) Fire
.+ \$ Bonus AP (+) Lama Blizzard
.+ \$ Bonus AP (+) Lama Fire
.+ \$ Bonus AP (+) Lama Thunder
.+ \$ Bonus AP (+) Lama Veleno
.+ \$ Bonus AP (+) Salto
.+ \$ Bonus AP (+) Thunder
.+ \$ Bonus AP (+) Veleno

----- BONUS AP +

.. Pugno magico (+) Bonus AP
.. Pugno magico (+) Bonus AP +
.. Tri-Fire (+) Bonus AP
.. Tri-Fire (+) Bonus AP +
.+ Bonus AP + (+) Antima
.+ Bonus AP + (+) Attacco potente
.+ Bonus AP + (+) Barriera
.+ Bonus AP + (+) Blizzard
.+ Bonus AP + (+) Bonus AP
.+ Bonus AP + (+) Bonus AP +
.+ Bonus AP + (+) Bonus ATT
.+ Bonus AP + (+) Bonus DIF
.+ Bonus AP + (+) Bonus HP
.+ Bonus AP + (+) Bonus MAG

.+ Bonus AP + (+) Bonus MP
 .+ Bonus AP + (+) Bonus SPI
 .+ Bonus AP + (+) Dark Blizzard
 .+ Bonus AP + (+) Dark Fire
 .+ Bonus AP + (+) Dark Thunder [Bonus AP +]
 .+ Bonus AP + (+) Dispel
 .+ Bonus AP + (+) Drain
 .+ Bonus AP + (+) Energia
 .+ Bonus AP + (+) Energira
 .+ Bonus AP + (+) Esna
 .+ Bonus AP + (+) Fire
 .+ Bonus AP + (+) Lama Blizzard
 .+ Bonus AP + (+) Lama Drain
 .+ Bonus AP + (+) Lama Fire
 .+ Bonus AP + (+) Lama Novox
 .+ Bonus AP + (+) Lama Thunder
 .+ Bonus AP + (+) Lama Veleno
 .+ Bonus AP + (+) Novox
 .+ Bonus AP + (+) Pugno di ferro
 .+ Bonus AP + (+) Pugno goblin
 .+ Bonus AP + (+) Ruba
 .+ Bonus AP + (+) Salto
 .+ Bonus AP + (+) Scan
 .+ Bonus AP + (+) Scatto [Bonus AP +]
 .+ Bonus AP + (+) Thunder
 .+ Bonus AP + (+) Tornado Veleno
 .+ Bonus AP + (+) Veleno
 .+ Scatto (+) Bonus AP
 .+ Tri-Thundaga (+) Bonus AP
 .+ \$ Bonus AP + (+) Aspir
 .+ \$ Bonus AP + (+) Barriera Magica
 .+ \$ Bonus AP + (+) Blizzara
 .+ \$ Bonus AP + (+) Bonus ATT +
 .+ \$ Bonus AP + (+) Bonus DIF +
 .+ \$ Bonus AP + (+) Bonus HP +
 .+ \$ Bonus AP + (+) Bonus MAG +
 .+ \$ Bonus AP + (+) Bonus MP +
 .+ \$ Bonus AP + (+) Bonus SPI +
 .+ \$ Bonus AP + (+) Colpo vitale
 .+ \$ Bonus AP + (+) Dark Blizzara
 .+ \$ Bonus AP + (+) Dark Fira
 .+ \$ Bonus AP + (+) Dark Thundara
 .+ \$ Bonus AP + (+) Fira [Bonus AP +]
 .+ \$ Bonus AP + (+) Lama Aspir
 .+ \$ Bonus AP + (+) Lama Blizzara
 .+ \$ Bonus AP + (+) Lama Fira
 .+ \$ Bonus AP + (+) Lama Thundara
 .+ \$ Bonus AP + (+) Rigene
 .+ \$ Bonus AP + (+) Thundara
 .+ \$ Bonus AP + (+) Tornado d'assalto
 .+ \$ Bonus AP + (+) Tri-Thundaga
 .+ \$ Bonus AP + (+) Veleno volante
 .+ \$ Tri-Thundaga (+) Bonus AP +
 M+ Pugno di ferro (+) Bonus AP
 MM Bonus AP (+) Bonus AP
 MM Bonus AP (+) Pugno goblin
 MM Bonus AP (+) Scan
 MM \$ Bonus AP (+) Attacco potente
 MM \$ Bonus AP (+) Blizzard
 MM \$ Bonus AP (+) Bonus ATT

MM \$ Bonus AP {+} Bonus DIF
MM \$ Bonus AP {+} Bonus HP [Bonus AP +]
MM \$ Bonus AP {+} Bonus MAG
MM \$ Bonus AP {+} Bonus MP
MM \$ Bonus AP {+} Bonus SPI
MM \$ Bonus AP {+} Dark Blizzard
MM \$ Bonus AP {+} Dark Fire
MM \$ Bonus AP {+} Dark Thunder
MM \$ Bonus AP {+} Energia
MM \$ Bonus AP {+} Esna
MM \$ Bonus AP {+} Fire
MM \$ Bonus AP {+} Lama Blizzard
MM \$ Bonus AP {+} Lama Fire
MM \$ Bonus AP {+} Lama Thunder
MM \$ Bonus AP {+} Lama Veleno
MM \$ Bonus AP {+} Salto
MM \$ Bonus AP {+} Thunder
MM \$ Bonus AP {+} Veleno

----- BONUS AP ++ [Bonus AP ++]

// B/OMD {+} Bonus AP
// B/OMD {+} Bonus AP +
// B/OMD {+} Bonus AP ++
// Bonus AP ++ {+} Antiga
// Bonus AP ++ {+} Antima
// Bonus AP ++ {+} Aspir
// Bonus AP ++ {+} Attacco potente
// Bonus AP ++ {+} Barriera
// Bonus AP ++ {+} Barriera Magica
// Bonus AP ++ {+} Blizzara
// Bonus AP ++ {+} Blizzard
// Bonus AP ++ {+} Bonus AP
// Bonus AP ++ {+} Bonus AP +
// Bonus AP ++ {+} Bonus AP ++
// Bonus AP ++ {+} Bonus ATT
// Bonus AP ++ {+} Bonus ATT +
// Bonus AP ++ {+} Bonus DIF
// Bonus AP ++ {+} Bonus DIF +
// Bonus AP ++ {+} Bonus HP [Bonus AP ++]
// Bonus AP ++ {+} Bonus HP +
// Bonus AP ++ {+} Bonus MAG
// Bonus AP ++ {+} Bonus MAG +
// Bonus AP ++ {+} Bonus MP
// Bonus AP ++ {+} Bonus MP +
// Bonus AP ++ {+} Bonus SPI
// Bonus AP ++ {+} Bonus SPI +
// Bonus AP ++ {+} Colpo vitale
// Bonus AP ++ {+} Consumatore saggio
// Bonus AP ++ {+} Dark Blizzara
// Bonus AP ++ {+} Dark Blizzard
// Bonus AP ++ {+} Dark Fira
// Bonus AP ++ {+} Dark Fire
// Bonus AP ++ {+} Dark Thundara
// Bonus AP ++ {+} Dark Thunder
// Bonus AP ++ {+} Difesa alterata
// Bonus AP ++ {+} Dispel
// Bonus AP ++ {+} Drain
// Bonus AP ++ {+} Elettroshock [Bonus AP ++]
// Bonus AP ++ {+} Energia
// Bonus AP ++ {+} Energiga

```

// Bonus AP ++ {+} Energira
// Bonus AP ++ {+} Esna
// Bonus AP ++ {+} Fira
// Bonus AP ++ {+} Fire
// Bonus AP ++ {+} Lama Aspir
// Bonus AP ++ {+} Lama Blizzara
// Bonus AP ++ {+} Lama Blizzard
// Bonus AP ++ {+} Lama Drain
// Bonus AP ++ {+} Lama Fira
// Bonus AP ++ {+} Lama Fire
// Bonus AP ++ {+} Lama Novox
// Bonus AP ++ {+} Lama Stop
// Bonus AP ++ {+} Lama Thundara
// Bonus AP ++ {+} Lama Thunder
// Bonus AP ++ {+} Lama Veleno
// Bonus AP ++ {+} Novox
// Bonus AP ++ {+} Pugno di ferro [Bonus AP ++]
// Bonus AP ++ {+} Pugno goblin
// Bonus AP ++ {+} Pugno magico
// Bonus AP ++ {+} Rigene
// Bonus AP ++ {+} Ruba
// Bonus AP ++ {+} Salto
// Bonus AP ++ {+} Scan
// Bonus AP ++ {+} Scatto
// Bonus AP ++ {+} Stop
// Bonus AP ++ {+} Thundara
// Bonus AP ++ {+} Thunder
// Bonus AP ++ {+} Tornado d'assalto
// Bonus AP ++ {+} Tornado Stop
// Bonus AP ++ {+} Tornado Veleno
// Bonus AP ++ {+} Tri-Fire
// Bonus AP ++ {+} Tri-Thundaga
// Bonus AP ++ {+} Turbo-magia SP
// Bonus AP ++ {+} Veleno
// Bonus AP ++ {+} Veleno volante
// Elettroshock {+} Bonus AP [Bonus AP ++]
// Elettroshock {+} Bonus AP +
// Fusione {+} Bonus AP
// Fusione {+} Bonus AP +
// Fusione {+} Bonus AP ++
// Pugno costoso {+} Bonus AP
// Pugno costoso {+} Bonus AP+
// Pugno costoso {+} Bonus AP ++
// Ultima {+} Bonus AP
// Ultima {+} Bonus AP +
// Ultima {+} Bonus AP ++
// Vigore {+} Bonus AP
// Vigore {+} Bonus AP +
// Vigore {+} Bonus AP ++
// § Bonus AP ++ {+} Ade
// § Bonus AP ++ {+} Blizzaga
// § Bonus AP ++ {+} Bonus ATT ++
// § Bonus AP ++ {+} Bonus DIF ++
// § Bonus AP ++ {+} Bonus HP ++
// § Bonus AP ++ {+} Bonus MAG ++ [Bonus AP ++]
// § Bonus AP ++ {+} Bonus MP ++
// § Bonus AP ++ {+} Bonus SPI ++
// § Bonus AP ++ {+} Dark Blizzaga
// § Bonus AP ++ {+} Dark Firaga
// § Bonus AP ++ {+} Dark Thundaga

```

```

// $ Bonus AP ++ {+} Difesa elementale
// $ Bonus AP ++ {+} Drain potente
// $ Bonus AP ++ {+} Drainra
// $ Bonus AP ++ {+} Firaga
// $ Bonus AP ++ {+} Gransalto
// $ Bonus AP ++ {+} Lama Ade
// $ Bonus AP ++ {+} Lama Blizzaga
// $ Bonus AP ++ {+} Lama Firaga
// $ Bonus AP ++ {+} Lama Thundaga
// $ Bonus AP ++ {+} Mutismo volante
// $ Bonus AP ++ {+} Spazzata
// $ Bonus AP ++ {+} Thundaga
// $ Bonus AP ++ {+} Turbo-attacco SP
.. Pugno martello {+} Bonus AP [Bonus AP ++]
.. Pugno martello {+} Bonus AP +
.. Pugno martello {+} Bonus AP ++
M+ Pugno magico {+} Bonus AP
M+ Pugno magico {+} Bonus AP +
M+ Tri-Fire {+} Bonus AP
M+ Tri-Fire {+} Bonus AP +
MM Bonus AP + {+} Antima
MM Bonus AP + {+} Attacco potente
MM Bonus AP + {+} Barriera
MM Bonus AP + {+} Blizzard
MM Bonus AP + {+} Bonus AP
MM Bonus AP + {+} Bonus AP +
MM Bonus AP + {+} Bonus ATT
MM Bonus AP + {+} Bonus DIF
MM Bonus AP + {+} Bonus HP
MM Bonus AP + {+} Bonus MAG
MM Bonus AP + {+} Bonus MP
MM Bonus AP + {+} Bonus SPI
MM Bonus AP + {+} Dark Blizzard [Bonus AP ++]
MM Bonus AP + {+} Dark Fire
MM Bonus AP + {+} Dark Thunder
MM Bonus AP + {+} Dispel
MM Bonus AP + {+} Drain
MM Bonus AP + {+} Energia
MM Bonus AP + {+} Energira
MM Bonus AP + {+} Esna
MM Bonus AP + {+} Fire
MM Bonus AP + {+} Lama Blizzard
MM Bonus AP + {+} Lama Drain
MM Bonus AP + {+} Lama Fire
MM Bonus AP + {+} Lama Novox
MM Bonus AP + {+} Lama Thunder
MM Bonus AP + {+} Lama Veleno
MM Bonus AP + {+} Novox
MM Bonus AP + {+} Pugno di ferro
MM Bonus AP + {+} Pugno goblin
MM Bonus AP + {+} Ruba
MM Bonus AP + {+} Salto [Bonus AP ++]
MM Bonus AP + {+} Scan
MM Bonus AP + {+} Scatto
MM Bonus AP + {+} Thunder
MM Bonus AP + {+} Tornado Veleno
MM Bonus AP + {+} Tri-Thundaga
MM Bonus AP + {+} Veleno
MM Scatto {+} Bonus AP
MM Tri-Thundaga {+} Bonus AP

```

MM \$ Bonus AP + {+} Aspir
MM \$ Bonus AP + {+} Barriera Magica
MM \$ Bonus AP + {+} Blizzara
MM \$ Bonus AP + {+} Bonus ATT +
MM \$ Bonus AP + {+} Bonus DIF +
MM \$ Bonus AP + {+} Bonus HP +
MM \$ Bonus AP + {+} Bonus MAG +
MM \$ Bonus AP + {+} Bonus MP +
MM \$ Bonus AP + {+} Bonus SPI +
MM \$ Bonus AP + {+} Colpo vitale
MM \$ Bonus AP + {+} Dark Blizzara
MM \$ Bonus AP + {+} Dark Fira
MM \$ Bonus AP + {+} Dark Thundara
MM \$ Bonus AP + {+} Fira
MM \$ Bonus AP + {+} Lama Aspir
MM \$ Bonus AP + {+} Lama Blizzara
MM \$ Bonus AP + {+} Lama Fira
MM \$ Bonus AP + {+} Lama Thundara
MM \$ Bonus AP + {+} Rigene
MM \$ Bonus AP + {+} Thundara
MM \$ Bonus AP + {+} Tornado d'assalto
MM \$ Bonus AP + {+} Veleno volante

[Bonus AP ++]

----- BONUS ATT

.. Pugno di ferro {+} Bonus ATT
.+ Bonus ATT {+} Bonus ATT
.+ Bonus ATT {+} Pugno goblin
.+ Bonus ATT {+} Scan
.+ \$ Bonus ATT {+} Attacco potente
.+ \$ Bonus ATT {+} Blizzard
.+ \$ Bonus ATT {+} Bonus AP
.+ \$ Bonus ATT {+} Bonus DIF
.+ \$ Bonus ATT {+} Bonus HP
.+ \$ Bonus ATT {+} Bonus MAG
.+ \$ Bonus ATT {+} Bonus MP
.+ \$ Bonus ATT {+} Bonus SPI
.+ \$ Bonus ATT {+} Dark Blizzard
.+ \$ Bonus ATT {+} Dark Fire
.+ \$ Bonus ATT {+} Dark Thunder
.+ \$ Bonus ATT {+} Energia
.+ \$ Bonus ATT {+} Esna
.+ \$ Bonus ATT {+} Fire
.+ \$ Bonus ATT {+} Lama Blizzard
.+ \$ Bonus ATT {+} Lama Fire
.+ \$ Bonus ATT {+} Lama Thunder
.+ \$ Bonus ATT {+} Lama Veleno
.+ \$ Bonus ATT {+} Salto
.+ \$ Bonus ATT {+} Thunder
.+ \$ Bonus ATT {+} Veleno

----- BONUS ATT +

.. Pugno magico {+} Bonus ATT
.. Pugno magico {+} Bonus ATT +
.. Tri-Fire {+} Bonus ATT
.. Tri-Fire {+} Bonus ATT +
.+ Bonus ATT + {+} Antima
.+ Bonus ATT + {+} Attacco potente
.+ Bonus ATT + {+} Barriera
.+ Bonus ATT + {+} Blizzard
.+ Bonus ATT + {+} Bonus AP

.+ Bonus ATT + {+} Bonus ATT
 .+ Bonus ATT + {+} Bonus ATT +
 .+ Bonus ATT + {+} Bonus DIF
 .+ Bonus ATT + {+} Bonus HP
 .+ Bonus ATT + {+} Bonus MAG
 .+ Bonus ATT + {+} Bonus MP
 .+ Bonus ATT + {+} Bonus SPI
 .+ Bonus ATT + {+} Dark Blizzard
 .+ Bonus ATT + {+} Dark Fire
 .+ Bonus ATT + {+} Dark Thunder [Bonus ATT +]
 .+ Bonus ATT + {+} Dispel
 .+ Bonus ATT + {+} Drain
 .+ Bonus ATT + {+} Energia
 .+ Bonus ATT + {+} Energira
 .+ Bonus ATT + {+} Esna
 .+ Bonus ATT + {+} Fire
 .+ Bonus ATT + {+} Lama Blizzard
 .+ Bonus ATT + {+} Lama Drain
 .+ Bonus ATT + {+} Lama Fire
 .+ Bonus ATT + {+} Lama Novox
 .+ Bonus ATT + {+} Lama Thunder
 .+ Bonus ATT + {+} Lama Veleno
 .+ Bonus ATT + {+} Novox
 .+ Bonus ATT + {+} Pugno di ferro
 .+ Bonus ATT + {+} Pugno goblin
 .+ Bonus ATT + {+} Ruba
 .+ Bonus ATT + {+} Salto
 .+ Bonus ATT + {+} Scan
 .+ Bonus ATT + {+} Scatto [Bonus ATT +]
 .+ Bonus ATT + {+} Thunder
 .+ Bonus ATT + {+} Tornado Veleno
 .+ Bonus ATT + {+} Tri-Thundaga
 .+ Bonus ATT + {+} Veleno
 .+ Scatto {+} Bonus ATT
 .+ Tri-Thundaga {+} Bonus ATT
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Aspir
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Barriera Magica
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Blizzara
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Bonus AP +
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Bonus DIF +
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Bonus HP +
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Bonus MAG +
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Bonus MP +
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Bonus SPI +
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Colpo vitale
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Dark Blizzara
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Dark Fira
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Dark Thundara [Bonus ATT +]
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Fira
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Lama Aspir
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Lama Blizzara
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Lama Fira
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Lama Thundara
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Rigene
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Thundara
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Tornado d'assalto
 .+ \$ Bonus ATT + {+} Veleno volante
 M+ Pugno di ferro {+} Bonus ATT
 MM Bonus ATT {+} Bonus ATT
 MM Bonus ATT {+} Pugno goblin

MM Bonus ATT {+} Scan
MM \$ Bonus ATT {+} Attacco potente
MM \$ Bonus ATT {+} Blizzard
MM \$ Bonus ATT {+} Bonus AP
MM \$ Bonus ATT {+} Bonus DIF
MM \$ Bonus ATT {+} Bonus HP
MM \$ Bonus ATT {+} Bonus MAG
MM \$ Bonus ATT {+} Bonus MP
MM \$ Bonus ATT {+} Bonus SPI
MM \$ Bonus ATT {+} Dark Blizzard
MM \$ Bonus ATT {+} Dark Fire
MM \$ Bonus ATT {+} Dark Thunder
MM \$ Bonus ATT {+} Energia
MM \$ Bonus ATT {+} Esna
MM \$ Bonus ATT {+} Fire
MM \$ Bonus ATT {+} Lama Blizzard
MM \$ Bonus ATT {+} Lama Fire
MM \$ Bonus ATT {+} Lama Thunder
MM \$ Bonus ATT {+} Lama Veleno
MM \$ Bonus ATT {+} Salto
MM \$ Bonus ATT {+} Thunder
MM \$ Bonus ATT {+} Veleno

[Bonus ATT +]

----- BONUS ATT ++

// B/OMD {+} Bonus ATT
// B/OMD {+} Bonus ATT +
// B/OMD {+} Bonus ATT ++
// Bonus ATT ++ {+} Antiga
// Bonus ATT ++ {+} Antima
// Bonus ATT ++ {+} Aspir
// Bonus ATT ++ {+} Attacco potente
// Bonus ATT ++ {+} Barriera
// Bonus ATT ++ {+} Barriera Magica
// Bonus ATT ++ {+} Blizzara
// Bonus ATT ++ {+} Blizzard
// Bonus ATT ++ {+} Bonus AP
// Bonus ATT ++ {+} Bonus AP +
// Bonus ATT ++ {+} Bonus ATT
// Bonus ATT ++ {+} Bonus ATT +
// Bonus ATT ++ {+} Bonus ATT ++
// Bonus ATT ++ {+} Bonus DIF
// Bonus ATT ++ {+} Bonus DIF +
// Bonus ATT ++ {+} Bonus HP
// Bonus ATT ++ {+} Bonus HP +
// Bonus ATT ++ {+} Bonus MAG
// Bonus ATT ++ {+} Bonus MAG +
// Bonus ATT ++ {+} Bonus MP
// Bonus ATT ++ {+} Bonus MP +
// Bonus ATT ++ {+} Bonus SPI
// Bonus ATT ++ {+} Bonus SPI +
// Bonus ATT ++ {+} Colpo vitale
// Bonus ATT ++ {+} Consumatore saggio
// Bonus ATT ++ {+} Dark Blizzara
// Bonus ATT ++ {+} Dark Blizzard
// Bonus ATT ++ {+} Dark Fira
// Bonus ATT ++ {+} Dark Fire
// Bonus ATT ++ {+} Dark Thundara
// Bonus ATT ++ {+} Dark Thunder
// Bonus ATT ++ {+} Difesa alterata
// Bonus ATT ++ {+} Dispel

[Bonus ATT ++]

```

// Bonus ATT ++ (+) Drain
// Bonus ATT ++ (+) Elettroshock [Bonus ATT ++]
// Bonus ATT ++ (+) Energia
// Bonus ATT ++ (+) Energiga
// Bonus ATT ++ (+) Energira
// Bonus ATT ++ (+) Esna
// Bonus ATT ++ (+) Fira
// Bonus ATT ++ (+) Fire
// Bonus ATT ++ (+) Lama Aspir
// Bonus ATT ++ (+) Lama Blizzara
// Bonus ATT ++ (+) Lama Blizzard
// Bonus ATT ++ (+) Lama Drain
// Bonus ATT ++ (+) Lama Fira
// Bonus ATT ++ (+) Lama Fire
// Bonus ATT ++ (+) Lama Novox
// Bonus ATT ++ (+) Lama Stop
// Bonus ATT ++ (+) Lama Thundara
// Bonus ATT ++ (+) Lama Thunder
// Bonus ATT ++ (+) Lama Veleno
// Bonus ATT ++ (+) Novox
// Bonus ATT ++ (+) Pugno di ferro [Bonus ATT ++]
// Bonus ATT ++ (+) Pugno goblin
// Bonus ATT ++ (+) Pugno magico
// Bonus ATT ++ (+) Rigene
// Bonus ATT ++ (+) Ruba
// Bonus ATT ++ (+) Salto
// Bonus ATT ++ (+) Scan
// Bonus ATT ++ (+) Scatto
// Bonus ATT ++ (+) Stop
// Bonus ATT ++ (+) Thundara
// Bonus ATT ++ (+) Thunder
// Bonus ATT ++ (+) Tornado d'assalto
// Bonus ATT ++ (+) Tornado Stop
// Bonus ATT ++ (+) Tornado Veleno
// Bonus ATT ++ (+) Tri-Fire
// Bonus ATT ++ (+) Tri-Thundaga
// Bonus ATT ++ (+) Turbo-magia SP
// Bonus ATT ++ (+) Veleno
// Bonus ATT ++ (+) Veleno volante
// Elettroshock (+) Bonus ATT [Bonus ATT ++]
// Elettroshock (+) Bonus ATT +
// Fusione (+) Bonus ATT
// Fusione (+) Bonus ATT +
// Fusione (+) Bonus ATT ++
// Pugno costoso (+) Bonus ATT
// Pugno costoso (+) Bonus ATT +
// Pugno costoso (+) Bonus ATT ++
// Ultima (+) Bonus ATT
// Ultima (+) Bonus ATT +
// Ultima (+) Bonus ATT ++
// Vigore (+) Bonus ATT
// Vigore (+) Bonus ATT +
// Vigore (+) Bonus ATT ++
// § Bonus ATT ++ (+) Ade
// § Bonus ATT ++ (+) Blizzaga
// § Bonus ATT ++ (+) Bonus AP ++
// § Bonus ATT ++ (+) Bonus DIF ++
// § Bonus ATT ++ (+) Bonus HP ++
// § Bonus ATT ++ (+) Bonus MAG ++ [Bonus ATT ++]
// § Bonus ATT ++ (+) Bonus MP ++

```

```

// $ Bonus ATT ++ (+) Bonus SPI ++
// $ Bonus ATT ++ (+) Dark Blizzaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Dark Firaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Dark Thundaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Difesa elementale
// $ Bonus ATT ++ (+) Drain potente
// $ Bonus ATT ++ (+) Drainra
// $ Bonus ATT ++ (+) Firaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Gransalto
// $ Bonus ATT ++ (+) Lama Ade
// $ Bonus ATT ++ (+) Lama Blizzaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Lama Firaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Lama Thundaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Mutismo volante
// $ Bonus ATT ++ (+) Spazzata
// $ Bonus ATT ++ (+) Thundaga
// $ Bonus ATT ++ (+) Turbo-attacco SP
.. Pugno martello (+) Bonus ATT [Bonus ATT ++]
.. Pugno martello (+) Bonus ATT +
.. Pugno martello (+) Bonus ATT ++
M+ Pugno magico (+) Bonus ATT
M+ Pugno magico (+) Bonus ATT +
M+ Tri-Fire (+) Bonus ATT
M+ Tri-Fire (+) Bonus ATT +
MM Bonus ATT + (+) Antima
MM Bonus ATT + (+) Attacco potente
MM Bonus ATT + (+) Barriera
MM Bonus ATT + (+) Blizzard
MM Bonus ATT + (+) Bonus AP
MM Bonus ATT + (+) Bonus ATT
MM Bonus ATT + (+) Bonus ATT +
MM Bonus ATT + (+) Bonus DIF
MM Bonus ATT + (+) Bonus HP
MM Bonus ATT + (+) Bonus MAG
MM Bonus ATT + (+) Bonus MP
MM Bonus ATT + (+) Bonus SPI
MM Bonus ATT + (+) Dark Blizzard [Bonus ATT ++]
MM Bonus ATT + (+) Dark Fire
MM Bonus ATT + (+) Dark Thunder
MM Bonus ATT + (+) Dispel
MM Bonus ATT + (+) Drain
MM Bonus ATT + (+) Energia
MM Bonus ATT + (+) Energira
MM Bonus ATT + (+) Esna
MM Bonus ATT + (+) Fire
MM Bonus ATT + (+) Lama Blizzard
MM Bonus ATT + (+) Lama Drain
MM Bonus ATT + (+) Lama Fire
MM Bonus ATT + (+) Lama Novox
MM Bonus ATT + (+) Lama Thunder
MM Bonus ATT + (+) Lama Veleno
MM Bonus ATT + (+) Novox
MM Bonus ATT + (+) Pugno di ferro
MM Bonus ATT + (+) Pugno goblin
MM Bonus ATT + (+) Ruba
MM Bonus ATT + (+) Salto [Bonus ATT ++]
MM Bonus ATT + (+) Scan
MM Bonus ATT + (+) Scatto
MM Bonus ATT + (+) Thunder
MM Bonus ATT + (+) Tornado Veleno

```

MM Bonus ATT + {+} Tri-Thundaga
 MM Bonus ATT + {+} Veleno
 MM Scatto {+} Bonus ATT
 MM Tri-Thundaga {+} Bonus ATT
 MM \$ Bonus ATT + {+} Aspir
 MM \$ Bonus ATT + {+} Barriera Magica
 MM \$ Bonus ATT + {+} Blizzara
 MM \$ Bonus ATT + {+} Bonus AP +
 MM \$ Bonus ATT + {+} Bonus DIF +
 MM \$ Bonus ATT + {+} Bonus HP +
 MM \$ Bonus ATT + {+} Bonus MAG +
 MM \$ Bonus ATT + {+} Bonus MP +
 MM \$ Bonus ATT + {+} Bonus SPI +
 MM \$ Bonus ATT + {+} Colpo vitale
 MM \$ Bonus ATT + {+} Dark Blizzara [Bonus ATT ++]
 MM \$ Bonus ATT + {+} Dark Fira
 MM \$ Bonus ATT + {+} Dark Thundara
 MM \$ Bonus ATT + {+} Fira
 MM \$ Bonus ATT + {+} Lama Aspir
 MM \$ Bonus ATT + {+} Lama Blizzara
 MM \$ Bonus ATT + {+} Lama Fira
 MM \$ Bonus ATT + {+} Lama Thundara
 MM \$ Bonus ATT + {+} Rigene
 MM \$ Bonus ATT + {+} Thundara
 MM \$ Bonus ATT + {+} Tornado d'assalto
 MM \$ Bonus ATT + {+} Veleno volante

----- BONUS DIF

.. Pugno di ferro {+} Bonus DIF
 .+ Bonus DIF {+} Bonus DIF
 .+ Bonus DIF {+} Pugno goblin
 .+ Bonus DIF {+} Scan
 .+ \$ Bonus DIF {+} Attacco potente
 .+ \$ Bonus DIF {+} Blizzard
 .+ \$ Bonus DIF {+} Bonus AP
 .+ \$ Bonus DIF {+} Bonus ATT
 .+ \$ Bonus DIF {+} Bonus HP
 .+ \$ Bonus DIF {+} Bonus MAG
 .+ \$ Bonus DIF {+} Bonus MP
 .+ \$ Bonus DIF {+} Bonus SPI
 .+ \$ Bonus DIF {+} Dark Blizzard
 .+ \$ Bonus DIF {+} Dark Fire
 .+ \$ Bonus DIF {+} Dark Thunder
 .+ \$ Bonus DIF {+} Energia
 .+ \$ Bonus DIF {+} Esna
 .+ \$ Bonus DIF {+} Fire
 .+ \$ Bonus DIF {+} Lama Blizzard
 .+ \$ Bonus DIF {+} Lama Fire
 .+ \$ Bonus DIF {+} Lama Thunder
 .+ \$ Bonus DIF {+} Lama Veleno
 .+ \$ Bonus DIF {+} Salto
 .+ \$ Bonus DIF {+} Thunder
 .+ \$ Bonus DIF {+} Veleno

----- BONUS DIF +

.. Pugno magico {+} Bonus DIF
 .. Pugno magico {+} Bonus DIF +
 .. Tri-Fire {+} Bonus DIF
 .. Tri-Fire {+} Bonus DIF +
 .+ Bonus DIF + {+} Antima

.+ Bonus DIF + {+} Attacco potente
 .+ Bonus DIF + {+} Barriera
 .+ Bonus DIF + {+} Blizzard
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus AP
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus ATT
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus DIF
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus DIF +
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus HP
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus MAG
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus MP
 .+ Bonus DIF + {+} Bonus SPI
 .+ Bonus DIF + {+} Dark Blizzard
 .+ Bonus DIF + {+} Dark Fire
 .+ Bonus DIF + {+} Dark Thunder [Bonus DIF +]
 .+ Bonus DIF + {+} Dispel
 .+ Bonus DIF + {+} Drain
 .+ Bonus DIF + {+} Energia
 .+ Bonus DIF + {+} Energira
 .+ Bonus DIF + {+} Esna
 .+ Bonus DIF + {+} Fire
 .+ Bonus DIF + {+} Lama Blizzard
 .+ Bonus DIF + {+} Lama Drain
 .+ Bonus DIF + {+} Lama Fire
 .+ Bonus DIF + {+} Lama Novox
 .+ Bonus DIF + {+} Lama Thunder
 .+ Bonus DIF + {+} Lama Veleno
 .+ Bonus DIF + {+} Novox
 .+ Bonus DIF + {+} Pugno di ferro
 .+ Bonus DIF + {+} Pugno goblin
 .+ Bonus DIF + {+} Ruba
 .+ Bonus DIF + {+} Salto
 .+ Bonus DIF + {+} Scan
 .+ Bonus DIF + {+} Scatto [Bonus DIF +]
 .+ Bonus DIF + {+} Thunder
 .+ Bonus DIF + {+} Tornado Veleno
 .+ Bonus DIF + {+} Tri-Thundaga
 .+ Bonus DIF + {+} Veleno
 .+ Scatto {+} Bonus DIF
 .+ Tri-Thundaga {+} Bonus DIF
 .+ § Bonus DIF + {+} Aspir
 .+ § Bonus DIF + {+} Barriera Magica
 .+ § Bonus DIF + {+} Blizzara
 .+ § Bonus DIF + {+} Bonus AP +
 .+ § Bonus DIF + {+} Bonus ATT +
 .+ § Bonus DIF + {+} Bonus HP +
 .+ § Bonus DIF + {+} Bonus MAG +
 .+ § Bonus DIF + {+} Bonus MP +
 .+ § Bonus DIF + {+} Bonus SPI +
 .+ § Bonus DIF + {+} Colpo vitale
 .+ § Bonus DIF + {+} Dark Blizzara
 .+ § Bonus DIF + {+} Dark Fira
 .+ § Bonus DIF + {+} Dark Thundara [Bonus DIF +]
 .+ § Bonus DIF + {+} Fira
 .+ § Bonus DIF + {+} Lama Aspir
 .+ § Bonus DIF + {+} Lama Blizzara
 .+ § Bonus DIF + {+} Lama Fira
 .+ § Bonus DIF + {+} Lama Thundara
 .+ § Bonus DIF + {+} Rigene
 .+ § Bonus DIF + {+} Thundara
 .+ § Bonus DIF + {+} Tornado d'assalto

.+ \$ Bonus DIF + {+} Veleno volante
M+ Pugno di ferro {+} Bonus DIF
MM Bonus DIF {+} Bonus DIF
MM Bonus DIF {+} Pugno goblin
MM Bonus DIF {+} Scan
MM \$ Bonus DIF {+} Attacco potente
MM \$ Bonus DIF {+} Blizzard
MM \$ Bonus DIF {+} Bonus AP
MM \$ Bonus DIF {+} Bonus ATT
MM \$ Bonus DIF {+} Bonus HP
MM \$ Bonus DIF {+} Bonus MAG
MM \$ Bonus DIF {+} Bonus MP
MM \$ Bonus DIF {+} Bonus SPI
MM \$ Bonus DIF {+} Dark Blizzard
MM \$ Bonus DIF {+} Dark Fire
MM \$ Bonus DIF {+} Dark Thunder
MM \$ Bonus DIF {+} Energia
MM \$ Bonus DIF {+} Esna
MM \$ Bonus DIF {+} Fire
MM \$ Bonus DIF {+} Lama Blizzard
MM \$ Bonus DIF {+} Lama Fire
MM \$ Bonus DIF {+} Lama Thunder
MM \$ Bonus DIF {+} Lama Veleno
MM \$ Bonus DIF {+} Salto
MM \$ Bonus DIF {+} Thunder
MM \$ Bonus DIF {+} Veleno

[Bonus DIF +]

----- BONUS DIF ++

// B/OMD {+} Bonus DIF
// B/OMD {+} Bonus DIF +
// B/OMD {+} Bonus DIF ++
// Bonus DIF ++ {+} Antiga
// Bonus DIF ++ {+} Antima
// Bonus DIF ++ {+} Aspir
// Bonus DIF ++ {+} Attacco potente
// Bonus DIF ++ {+} Barriera
// Bonus DIF ++ {+} Barriera Magica
// Bonus DIF ++ {+} Blizzara
// Bonus DIF ++ {+} Blizzard
// Bonus DIF ++ {+} Bonus AP
// Bonus DIF ++ {+} Bonus AP +
// Bonus DIF ++ {+} Bonus ATT
// Bonus DIF ++ {+} Bonus ATT +
// Bonus DIF ++ {+} Bonus DIF
// Bonus DIF ++ {+} Bonus DIF +
// Bonus DIF ++ {+} Bonus DIF ++
// Bonus DIF ++ {+} Bonus HP
// Bonus DIF ++ {+} Bonus HP +
// Bonus DIF ++ {+} Bonus MAG
// Bonus DIF ++ {+} Bonus MAG +
// Bonus DIF ++ {+} Bonus MP
// Bonus DIF ++ {+} Bonus MP +
// Bonus DIF ++ {+} Bonus SPI
// Bonus DIF ++ {+} Bonus SPI +
// Bonus DIF ++ {+} Colpo vitale
// Bonus DIF ++ {+} Consumatore saggio
// Bonus DIF ++ {+} Dark Blizzara
// Bonus DIF ++ {+} Dark Blizzard
// Bonus DIF ++ {+} Dark Fira
// Bonus DIF ++ {+} Dark Fire

[Bonus DIF ++]

```

// Bonus DIF ++ (+) Dark Thundara
// Bonus DIF ++ (+) Dark Thunder
// Bonus DIF ++ (+) Difesa alterata
// Bonus DIF ++ (+) Dispel
// Bonus DIF ++ (+) Drain
// Bonus DIF ++ (+) Elettroshock [Bonus DIF ++]
// Bonus DIF ++ (+) Energia
// Bonus DIF ++ (+) Energiga
// Bonus DIF ++ (+) Energira
// Bonus DIF ++ (+) Esna
// Bonus DIF ++ (+) Fira
// Bonus DIF ++ (+) Fire
// Bonus DIF ++ (+) Lama Aspir
// Bonus DIF ++ (+) Lama Blizzara
// Bonus DIF ++ (+) Lama Blizzard
// Bonus DIF ++ (+) Lama Drain
// Bonus DIF ++ (+) Lama Fira
// Bonus DIF ++ (+) Lama Fire
// Bonus DIF ++ (+) Lama Novox
// Bonus DIF ++ (+) Lama Stop
// Bonus DIF ++ (+) Lama Thundara
// Bonus DIF ++ (+) Lama Thunder
// Bonus DIF ++ (+) Lama Veleno
// Bonus DIF ++ (+) Novox
// Bonus DIF ++ (+) Pugno di ferro [Bonus DIF ++]
// Bonus DIF ++ (+) Pugno goblin
// Bonus DIF ++ (+) Pugno magico
// Bonus DIF ++ (+) Rigene
// Bonus DIF ++ (+) Ruba
// Bonus DIF ++ (+) Salto
// Bonus DIF ++ (+) Scan
// Bonus DIF ++ (+) Scatto
// Bonus DIF ++ (+) Stop
// Bonus DIF ++ (+) Thundara
// Bonus DIF ++ (+) Thunder
// Bonus DIF ++ (+) Tornado d'assalto
// Bonus DIF ++ (+) Tornado Stop
// Bonus DIF ++ (+) Tornado Veleno
// Bonus DIF ++ (+) Tri-Fire
// Bonus DIF ++ (+) Tri-Thundaga
// Bonus DIF ++ (+) Turbo-magia SP
// Bonus DIF ++ (+) Veleno
// Bonus DIF ++ (+) Veleno volante
// Elettroshock (+) Bonus DIF [Bonus DIF ++]
// Elettroshock (+) Bonus DIF +
// Fusione (+) Bonus DIF
// Fusione (+) Bonus DIF +
// Fusione (+) Bonus DIF ++
// Pugno costoso (+) Bonus DIF
// Pugno costoso (+) Bonus DIF +
// Pugno costoso (+) Bonus DIF ++
// Ultima (+) Bonus DIF
// Ultima (+) Bonus DIF +
// Ultima (+) Bonus DIF ++
// Vigore (+) Bonus DIF
// Vigore (+) Bonus DIF +
// Vigore (+) Bonus DIF ++
// § Bonus DIF ++ (+) Ade
// § Bonus DIF ++ (+) Blizzaga
// § Bonus DIF ++ (+) Bonus AP ++

```



```

// $ Bonus DIF ++ (+) Bonus ATT ++
// $ Bonus DIF ++ (+) Bonus HP ++
// $ Bonus DIF ++ (+) Bonus MAG ++ [Bonus DIF ++]
// $ Bonus DIF ++ (+) Bonus MP ++
// $ Bonus DIF ++ (+) Bonus SPI ++
// $ Bonus DIF ++ (+) Dark Blizzaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Dark Firaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Dark Thundaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Difesa elementale
// $ Bonus DIF ++ (+) Drain potente
// $ Bonus DIF ++ (+) Drainra
// $ Bonus DIF ++ (+) Firaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Gransalto
// $ Bonus DIF ++ (+) Lama Ade
// $ Bonus DIF ++ (+) Lama Blizzaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Lama Firaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Lama Thundaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Mutismo volante
// $ Bonus DIF ++ (+) Spazzata
// $ Bonus DIF ++ (+) Thundaga
// $ Bonus DIF ++ (+) Turbo-attacco SP
.. Pugno martello (+) Bonus DIF [Bonus DIF ++]
.. Pugno martello (+) Bonus DIF +
.. Pugno martello (+) Bonus DIF ++
M+ Pugno magico (+) Bonus DIF
M+ Pugno magico (+) Bonus DIF +
M+ Tri-Fire (+) Bonus DIF
M+ Tri-Fire (+) Bonus DIF +
MM Bonus DIF + (+) Antima
MM Bonus DIF + (+) Attacco potente
MM Bonus DIF + (+) Barriera
MM Bonus DIF + (+) Blizzard
MM Bonus DIF + (+) Bonus AP
MM Bonus DIF + (+) Bonus ATT
MM Bonus DIF + (+) Bonus DIF
MM Bonus DIF + (+) Bonus DIF +
MM Bonus DIF + (+) Bonus HP
MM Bonus DIF + (+) Bonus MAG
MM Bonus DIF + (+) Bonus MP
MM Bonus DIF + (+) Bonus SPI
MM Bonus DIF + (+) Dark Blizzard [Bonus DIF ++]
MM Bonus DIF + (+) Dark Fire
MM Bonus DIF + (+) Dark Thunder
MM Bonus DIF + (+) Dispel
MM Bonus DIF + (+) Drain
MM Bonus DIF + (+) Energia
MM Bonus DIF + (+) Energira
MM Bonus DIF + (+) Esna
MM Bonus DIF + (+) Fire
MM Bonus DIF + (+) Lama Blizzard
MM Bonus DIF + (+) Lama Drain
MM Bonus DIF + (+) Lama Fire
MM Bonus DIF + (+) Lama Novox
MM Bonus DIF + (+) Lama Thunder
MM Bonus DIF + (+) Lama Veleno
MM Bonus DIF + (+) Novox
MM Bonus DIF + (+) Pugno di ferro
MM Bonus DIF + (+) Pugno goblin
MM Bonus DIF + (+) Ruba
MM Bonus DIF + (+) Salto [Bonus DIF ++]

```

MM Bonus DIF + {+} Scan
MM Bonus DIF + {+} Scatto
MM Bonus DIF + {+} Thunder
MM Bonus DIF + {+} Tornado Veleno
MM Bonus DIF + {+} Tri-Thundaga
MM Bonus DIF + {+} Veleno
MM Scatto {+} Bonus DIF
MM Tri-Thundaga {+} Bonus DIF
MM \$ Bonus DIF + {+} Aspir
MM \$ Bonus DIF + {+} Barriera Magica
MM \$ Bonus DIF + {+} Blizzara
MM \$ Bonus DIF + {+} Bonus AP +
MM \$ Bonus DIF + {+} Bonus ATT +
MM \$ Bonus DIF + {+} Bonus HP +
MM \$ Bonus DIF + {+} Bonus MAG +
MM \$ Bonus DIF + {+} Bonus MP +
MM \$ Bonus DIF + {+} Bonus SPI +
MM \$ Bonus DIF + {+} Colpo vitale
MM \$ Bonus DIF + {+} Dark Blizzara [Bonus DIF ++]
MM \$ Bonus DIF + {+} Dark Fira
MM \$ Bonus DIF + {+} Dark Thundara
MM \$ Bonus DIF + {+} Fira
MM \$ Bonus DIF + {+} Lama Aspir
MM \$ Bonus DIF + {+} Lama Blizzara
MM \$ Bonus DIF + {+} Lama Fira
MM \$ Bonus DIF + {+} Lama Thundara
MM \$ Bonus DIF + {+} Rigene
MM \$ Bonus DIF + {+} Thundara
MM \$ Bonus DIF + {+} Tornado d'assalto
MM \$ Bonus DIF + {+} Veleno volante

----- BONUS HP

.. Pugno di ferro {+} Bonus HP
.+ Bonus HP {+} Bonus HP
.+ Bonus HP {+} Pugno goblin
.+ Bonus HP {+} Scan
.+ \$ Bonus HP {+} Attacco potente
.+ \$ Bonus HP {+} Blizzard
.+ \$ Bonus HP {+} Bonus AP
.+ \$ Bonus HP {+} Bonus ATT
.+ \$ Bonus HP {+} Bonus DIF
.+ \$ Bonus HP {+} Bonus MAG
.+ \$ Bonus HP {+} Bonus MP
.+ \$ Bonus HP {+} Bonus SPI
.+ \$ Bonus HP {+} Dark Blizzard
.+ \$ Bonus HP {+} Dark Fire
.+ \$ Bonus HP {+} Dark Thunder
.+ \$ Bonus HP {+} Energia
.+ \$ Bonus HP {+} Esna
.+ \$ Bonus HP {+} Fire
.+ \$ Bonus HP {+} Lama Blizzard
.+ \$ Bonus HP {+} Lama Fire
.+ \$ Bonus HP {+} Lama Thunder
.+ \$ Bonus HP {+} Lama Veleno
.+ \$ Bonus HP {+} Salto
.+ \$ Bonus HP {+} Thunder
.+ \$ Bonus HP {+} Veleno

----- BONUS HP +

.. Pugno magico {+} Bonus HP

.. Pugno magico {+} Bonus HP +
 .. Tri-Fire {+} Bonus HP
 .. Tri-Fire {+} Bonus HP +
 .+ Bonus HP + {+} Antima
 .+ Bonus HP + {+} Attacco potente
 .+ Bonus HP + {+} Barriera
 .+ Bonus HP + {+} Blizzard
 .+ Bonus HP + {+} Bonus AP
 .+ Bonus HP + {+} Bonus ATT
 .+ Bonus HP + {+} Bonus DIF
 .+ Bonus HP + {+} Bonus HP
 .+ Bonus HP + {+} Bonus HP +
 .+ Bonus HP + {+} Bonus MAG
 .+ Bonus HP + {+} Bonus MP
 .+ Bonus HP + {+} Bonus SPI
 .+ Bonus HP + {+} Dark Blizzard
 .+ Bonus HP + {+} Dark Fire
 .+ Bonus HP + {+} Dark Thunder [Bonus HP +]
 .+ Bonus HP + {+} Dispel
 .+ Bonus HP + {+} Drain
 .+ Bonus HP + {+} Energia
 .+ Bonus HP + {+} Energira
 .+ Bonus HP + {+} Esna
 .+ Bonus HP + {+} Fire
 .+ Bonus HP + {+} Lama Blizzard
 .+ Bonus HP + {+} Lama Drain
 .+ Bonus HP + {+} Lama Fire
 .+ Bonus HP + {+} Lama Novox
 .+ Bonus HP + {+} Lama Thunder
 .+ Bonus HP + {+} Lama Veleno
 .+ Bonus HP + {+} Novox
 .+ Bonus HP + {+} Pugno di ferro
 .+ Bonus HP + {+} Pugno goblin
 .+ Bonus HP + {+} Ruba
 .+ Bonus HP + {+} Salto
 .+ Bonus HP + {+} Scan
 .+ Bonus HP + {+} Scatto [Bonus HP +]
 .+ Bonus HP + {+} Thunder
 .+ Bonus HP + {+} Tornado Veleno
 .+ Bonus HP + {+} Tri-Thundaga
 .+ Bonus HP + {+} Veleno
 .+ Scatto {+} Bonus HP
 .+ Tri-Thundaga {+} Bonus HP
 .+ \$ Bonus HP + {+} Aspir
 .+ \$ Bonus HP + {+} Barriera Magica
 .+ \$ Bonus HP + {+} Blizzara
 .+ \$ Bonus HP + {+} Bonus AP +
 .+ \$ Bonus HP + {+} Bonus ATT +
 .+ \$ Bonus HP + {+} Bonus DIF +
 .+ \$ Bonus HP + {+} Bonus MAG +
 .+ \$ Bonus HP + {+} Bonus MP +
 .+ \$ Bonus HP + {+} Bonus SPI +
 .+ \$ Bonus HP + {+} Colpo vitale
 .+ \$ Bonus HP + {+} Dark Blizzara
 .+ \$ Bonus HP + {+} Dark Fira
 .+ \$ Bonus HP + {+} Dark Thundara [Bonus HP +]
 .+ \$ Bonus HP + {+} Fira
 .+ \$ Bonus HP + {+} Lama Aspir
 .+ \$ Bonus HP + {+} Lama Blizzara
 .+ \$ Bonus HP + {+} Lama Fira

```

.+ $ Bonus HP + {+} Lama Thundara
.+ $ Bonus HP + {+} Rigene
.+ $ Bonus HP + {+} Thundara
.+ $ Bonus HP + {+} Tornado d'assalto
.+ $ Bonus HP + {+} Veleno volante
M+   Pugno di ferro {+} Bonus HP
MM   Bonus HP {+} Bonus HP
MM   Bonus HP {+} Pugno goblin
MM   Bonus HP {+} Scan
MM $ Bonus HP {+} Attacco potente
MM $ Bonus HP {+} Blizzard
MM $ Bonus HP {+} Bonus AP
MM $ Bonus HP {+} Bonus ATT
MM $ Bonus HP {+} Bonus DIF
MM $ Bonus HP {+} Bonus MAG [Bonus HP +]
MM $ Bonus HP {+} Bonus MP
MM $ Bonus HP {+} Bonus SPI
MM $ Bonus HP {+} Dark Blizzard
MM $ Bonus HP {+} Dark Fire
MM $ Bonus HP {+} Dark Thunder
MM $ Bonus HP {+} Energia
MM $ Bonus HP {+} Esna
MM $ Bonus HP {+} Fire
MM $ Bonus HP {+} Lama Blizzard
MM $ Bonus HP {+} Lama Fire
MM $ Bonus HP {+} Lama Thunder
MM $ Bonus HP {+} Lama Veleno
MM $ Bonus HP {+} Salto
MM $ Bonus HP {+} Thunder
MM $ Bonus HP {+} Veleno

```

----- BONUS HP ++

```

//   B/OMD {+} Bonus HP
//   B/OMD {+} Bonus HP +
//   B/OMD {+} Bonus HP ++
//   Bonus HP ++ {+} Antiga
//   Bonus HP ++ {+} Antima
//   Bonus HP ++ {+} Aspir
//   Bonus HP ++ {+} Attacco potente
//   Bonus HP ++ {+} Barriera
//   Bonus HP ++ {+} Barriera Magica
//   Bonus HP ++ {+} Blizzara
//   Bonus HP ++ {+} Blizzard
//   Bonus HP ++ {+} Bonus AP
//   Bonus HP ++ {+} Bonus AP +
//   Bonus HP ++ {+} Bonus ATT
//   Bonus HP ++ {+} Bonus ATT +
//   Bonus HP ++ {+} Bonus DIF
//   Bonus HP ++ {+} Bonus DIF +
//   Bonus HP ++ {+} Bonus HP
//   Bonus HP ++ {+} Bonus HP + [Bonus HP ++]
//   Bonus HP ++ {+} Bonus HP ++
//   Bonus HP ++ {+} Bonus MAG
//   Bonus HP ++ {+} Bonus MAG +
//   Bonus HP ++ {+} Bonus MP
//   Bonus HP ++ {+} Bonus MP +
//   Bonus HP ++ {+} Bonus SPI
//   Bonus HP ++ {+} Bonus SPI +
//   Bonus HP ++ {+} Colpo vitale
//   Bonus HP ++ {+} Consumatore saggio

```

```
// Bonus HP ++ {+} Dark Blizzara
// Bonus HP ++ {+} Dark Blizzard
// Bonus HP ++ {+} Dark Fira
// Bonus HP ++ {+} Dark Fire
// Bonus HP ++ {+} Dark Thundara
// Bonus HP ++ {+} Dark Thunder
// Bonus HP ++ {+} Difesa alterata
// Bonus HP ++ {+} Dispel
// Bonus HP ++ {+} Drain
// Bonus HP ++ {+} Elettroshock [Bonus HP ++]
// Bonus HP ++ {+} Energia
// Bonus HP ++ {+} Energiga
// Bonus HP ++ {+} Energira
// Bonus HP ++ {+} Esna
// Bonus HP ++ {+} Fira
// Bonus HP ++ {+} Fire
// Bonus HP ++ {+} Lama Aspir
// Bonus HP ++ {+} Lama Blizzara
// Bonus HP ++ {+} Lama Blizzard
// Bonus HP ++ {+} Lama Drain
// Bonus HP ++ {+} Lama Fira
// Bonus HP ++ {+} Lama Fire
// Bonus HP ++ {+} Lama Novox
// Bonus HP ++ {+} Lama Stop
// Bonus HP ++ {+} Lama Thundara
// Bonus HP ++ {+} Lama Thunder
// Bonus HP ++ {+} Lama Veleno
// Bonus HP ++ {+} Novox
// Bonus HP ++ {+} Pugno di ferro [Bonus HP ++]
// Bonus HP ++ {+} Pugno goblin
// Bonus HP ++ {+} Pugno magico
// Bonus HP ++ {+} Rigene
// Bonus HP ++ {+} Ruba
// Bonus HP ++ {+} Salto
// Bonus HP ++ {+} Scan
// Bonus HP ++ {+} Scatto
// Bonus HP ++ {+} Stop
// Bonus HP ++ {+} Thundara
// Bonus HP ++ {+} Thunder
// Bonus HP ++ {+} Tornado d'assalto
// Bonus HP ++ {+} Tornado Stop
// Bonus HP ++ {+} Tornado Veleno
// Bonus HP ++ {+} Tri-Fire
// Bonus HP ++ {+} Tri-Thundaga
// Bonus HP ++ {+} Turbo-magia SP
// Bonus HP ++ {+} Veleno
// Bonus HP ++ {+} Veleno volante
// Elettroshock {+} Bonus HP [Bonus HP ++]
// Elettroshock {+} Bonus HP +
// Fusione {+} Bonus HP
// Fusione {+} Bonus HP +
// Fusione {+} Bonus HP ++
// Pugno costoso {+} Bonus HP
// Pugno costoso {+} Bonus HP +
// Pugno costoso {+} Bonus HP ++
// Ultima {+} Bonus HP
// Ultima {+} Bonus HP +
// Ultima {+} Bonus HP ++
// Vigore {+} Bonus HP
// Vigore {+} Bonus HP +
```

```

// Vigore {+} Bonus HP ++
// $ Bonus HP ++ {+} Ade
// $ Bonus HP ++ {+} Blizzaga
// $ Bonus HP ++ {+} Bonus AP ++
// $ Bonus HP ++ {+} Bonus ATT ++
// $ Bonus HP ++ {+} Bonus DIF ++
// $ Bonus HP ++ {+} Bonus MAG ++ [Bonus HP ++]
// $ Bonus HP ++ {+} Bonus MP ++
// $ Bonus HP ++ {+} Bonus SPI ++
// $ Bonus HP ++ {+} Dark Blizzaga
// $ Bonus HP ++ {+} Dark Firaga
// $ Bonus HP ++ {+} Dark Thundaga
// $ Bonus HP ++ {+} Difesa elementale
// $ Bonus HP ++ {+} Drain potente
// $ Bonus HP ++ {+} Drainra
// $ Bonus HP ++ {+} Firaga
// $ Bonus HP ++ {+} Gransalto
// $ Bonus HP ++ {+} Lama Ade
// $ Bonus HP ++ {+} Lama Blizzaga
// $ Bonus HP ++ {+} Lama Firaga
// $ Bonus HP ++ {+} Lama Thundaga
// $ Bonus HP ++ {+} Mutismo volante
// $ Bonus HP ++ {+} Spazzata
// $ Bonus HP ++ {+} Thundaga
// $ Bonus HP ++ {+} Turbo-attacco SP
.. Pugno martello {+} Bonus HP [Bonus HP ++]
.. Pugno martello {+} Bonus HP +
.. Pugno martello {+} Bonus HP ++
M+ Pugno magico {+} Bonus HP
M+ Pugno magico {+} Bonus HP +
M+ Tri-Fire {+} Bonus HP
M+ Tri-Fire {+} Bonus HP +
MM Bonus HP + {+} Antima
MM Bonus HP + {+} Attacco potente
MM Bonus HP + {+} Barriera
MM Bonus HP + {+} Blizzard
MM Bonus HP + {+} Bonus AP
MM Bonus HP + {+} Bonus ATT
MM Bonus HP + {+} Bonus DIF
MM Bonus HP + {+} Bonus HP
MM Bonus HP + {+} Bonus HP +
MM Bonus HP + {+} Bonus MAG
MM Bonus HP + {+} Bonus MP
MM Bonus HP + {+} Bonus SPI
MM Bonus HP + {+} Dark Blizzard [Bonus HP ++]
MM Bonus HP + {+} Dark Fire
MM Bonus HP + {+} Dark Thunder
MM Bonus HP + {+} Dispel
MM Bonus HP + {+} Drain
MM Bonus HP + {+} Energia
MM Bonus HP + {+} Energira
MM Bonus HP + {+} Esna
MM Bonus HP + {+} Fire
MM Bonus HP + {+} Lama Blizzard
MM Bonus HP + {+} Lama Drain
MM Bonus HP + {+} Lama Fire
MM Bonus HP + {+} Lama Novox
MM Bonus HP + {+} Lama Thunder
MM Bonus HP + {+} Lama Veleno
MM Bonus HP + {+} Novox

```

MM	Bonus HP + {+} Pugno di ferro	
MM	Bonus HP + {+} Pugno goblin	
MM	Bonus HP + {+} Ruba	
MM	Bonus HP + {+} Salto	[Bonus HP ++]
MM	Bonus HP + {+} Scan	
MM	Bonus HP + {+} Scatto	
MM	Bonus HP + {+} Thunder	
MM	Bonus HP + {+} Tornado Veleno	
MM	Bonus HP + {+} Tri-Thundaga	
MM	Bonus HP + {+} Veleno	
MM	Scatto {+} Bonus HP	
MM	Tri-Thundaga {+} Bonus HP	
MM	\$ Bonus HP + {+} Aspir	
MM	\$ Bonus HP + {+} Barriera Magica	
MM	\$ Bonus HP + {+} Blizzara	
MM	\$ Bonus HP + {+} Bonus AP +	
MM	\$ Bonus HP + {+} Bonus ATT +	
MM	\$ Bonus HP + {+} Bonus DIF +	
MM	\$ Bonus HP + {+} Bonus MAG +	
MM	\$ Bonus HP + {+} Bonus MP +	
MM	\$ Bonus HP + {+} Bonus SPI +	
MM	\$ Bonus HP + {+} Colpo vitale	
MM	\$ Bonus HP + {+} Dark Blizzara	[Bonus HP ++]
MM	\$ Bonus HP + {+} Dark Fira	
MM	\$ Bonus HP + {+} Dark Thundara	
MM	\$ Bonus HP + {+} Fira	
MM	\$ Bonus HP + {+} Lama Aspir	
MM	\$ Bonus HP + {+} Lama Blizzara	
MM	\$ Bonus HP + {+} Lama Fira	
MM	\$ Bonus HP + {+} Lama Thundara	
MM	\$ Bonus HP + {+} Rigene	
MM	\$ Bonus HP + {+} Thundara	
MM	\$ Bonus HP + {+} Tornado d'assalto	
MM	\$ Bonus HP + {+} Veleno volante	

----- BONUS MAG

..	Pugno di ferro {+} Bonus MAG
..+	Bonus MAG {+} Bonus MAG
..+	Bonus MAG {+} Pugno goblin
..+	Bonus MAG {+} Scan
..+	\$ Bonus MAG {+} Attacco potente
..+	\$ Bonus MAG {+} Blizzard
..+	\$ Bonus MAG {+} Bonus AP
..+	\$ Bonus MAG {+} Bonus ATT
..+	\$ Bonus MAG {+} Bonus DIF
..+	\$ Bonus MAG {+} Bonus HP
..+	\$ Bonus MAG {+} Bonus MP
..+	\$ Bonus MAG {+} Bonus SPI
..+	\$ Bonus MAG {+} Dark Blizzard
..+	\$ Bonus MAG {+} Dark Fire
..+	\$ Bonus MAG {+} Dark Thunder
..+	\$ Bonus MAG {+} Energia
..+	\$ Bonus MAG {+} Esna
..+	\$ Bonus MAG {+} Fire
..+	\$ Bonus MAG {+} Lama Blizzard
..+	\$ Bonus MAG {+} Lama Fire
..+	\$ Bonus MAG {+} Lama Thunder
..+	\$ Bonus MAG {+} Lama Veleno
..+	\$ Bonus MAG {+} Salto
..+	\$ Bonus MAG {+} Thunder

.+ § Bonus MAG {+} Veleno

----- BONUS MAG +

.. Pugno magico {+} Bonus MAG
.. Pugno magico {+} Bonus MAG +
.. Tri-Fire {+} Bonus MAG
.. Tri-Fire {+} Bonus MAG +
.+ Bonus MAG + {+} Antima
.+ Bonus MAG + {+} Attacco potente
.+ Bonus MAG + {+} Barriera
.+ Bonus MAG + {+} Blizzard
.+ Bonus MAG + {+} Bonus AP
.+ Bonus MAG + {+} Bonus ATT
.+ Bonus MAG + {+} Bonus DIF
.+ Bonus MAG + {+} Bonus HP
.+ Bonus MAG + {+} Bonus MAG
.+ Bonus MAG + {+} Bonus MAG +
.+ Bonus MAG + {+} Bonus MP
.+ Bonus MAG + {+} Bonus SPI
.+ Bonus MAG + {+} Dark Blizzard
.+ Bonus MAG + {+} Dark Fire
.+ Bonus MAG + {+} Dark Thunder [Bonus MAG +]
.+ Bonus MAG + {+} Dispel
.+ Bonus MAG + {+} Drain
.+ Bonus MAG + {+} Energia
.+ Bonus MAG + {+} Energira
.+ Bonus MAG + {+} Esna
.+ Bonus MAG + {+} Fire
.+ Bonus MAG + {+} Lama Blizzard
.+ Bonus MAG + {+} Lama Drain
.+ Bonus MAG + {+} Lama Fire
.+ Bonus MAG + {+} Lama Novox
.+ Bonus MAG + {+} Lama Thunder
.+ Bonus MAG + {+} Lama Veleno
.+ Bonus MAG + {+} Novox
.+ Bonus MAG + {+} Pugno di ferro
.+ Bonus MAG + {+} Pugno goblin
.+ Bonus MAG + {+} Ruba
.+ Bonus MAG + {+} Salto
.+ Bonus MAG + {+} Scan
.+ Bonus MAG + {+} Scatto [Bonus MAG +]
.+ Bonus MAG + {+} Thunder
.+ Bonus MAG + {+} Tornado Veleno
.+ Bonus MAG + {+} Tri-Thundaga
.+ Bonus MAG + {+} Veleno
.+ Scatto {+} Bonus MAG
.+ Tri-Thundaga {+} Bonus MAG
.+ § Bonus MAG + {+} Aspir
.+ § Bonus MAG + {+} Barriera Magica
.+ § Bonus MAG + {+} Blizzara
.+ § Bonus MAG + {+} Bonus AP +
.+ § Bonus MAG + {+} Bonus ATT +
.+ § Bonus MAG + {+} Bonus DIF +
.+ § Bonus MAG + {+} Bonus HP +
.+ § Bonus MAG + {+} Bonus MP +
.+ § Bonus MAG + {+} Bonus SPI +
.+ § Bonus MAG + {+} Colpo vitale
.+ § Bonus MAG + {+} Dark Blizzara
.+ § Bonus MAG + {+} Dark Fira
.+ § Bonus MAG + {+} Dark Thundara [Bonus MAG +]


```

.+ $ Bonus MAG + {+} Fira
.+ $ Bonus MAG + {+} Lama Aspir
.+ $ Bonus MAG + {+} Lama Blizzara
.+ $ Bonus MAG + {+} Lama Fira
.+ $ Bonus MAG + {+} Lama Thundara
.+ $ Bonus MAG + {+} Rigene
.+ $ Bonus MAG + {+} Thundara
.+ $ Bonus MAG + {+} Tornado d'assalto
.+ $ Bonus MAG + {+} Veleno volante
M+   Pugno di ferro {+} Bonus MAG
MM   Bonus MAG {+} Bonus MAG
MM   Bonus MAG {+} Pugno goblin
MM   Bonus MAG {+} Scan
MM $ Bonus MAG {+} Attacco potente
MM $ Bonus MAG {+} Blizzard
MM $ Bonus MAG {+} Bonus AP
MM $ Bonus MAG {+} Bonus ATT
MM $ Bonus MAG {+} Bonus DIF
MM $ Bonus MAG {+} Bonus HP
MM $ Bonus MAG {+} Bonus MP
MM $ Bonus MAG {+} Bonus SPI
MM $ Bonus MAG {+} Dark Blizzard
MM $ Bonus MAG {+} Dark Fire
MM $ Bonus MAG {+} Dark Thunder
MM $ Bonus MAG {+} Energia
MM $ Bonus MAG {+} Esna
MM $ Bonus MAG {+} Fire
MM $ Bonus MAG {+} Lama Blizzard
MM $ Bonus MAG {+} Lama Fire
MM $ Bonus MAG {+} Lama Thunder
MM $ Bonus MAG {+} Lama Veleno
MM $ Bonus MAG {+} Salto
MM $ Bonus MAG {+} Thunder
MM $ Bonus MAG {+} Veleno

```

[Bonus MAG +]

----- BONUS MAG ++

```

//   B/OMD {+} Bonus MAG
//   B/OMD {+} Bonus MAG +
//   B/OMD {+} Bonus MAG ++
//   Bonus MAG ++ {+} Antiga
//   Bonus MAG ++ {+} Antima
//   Bonus MAG ++ {+} Aspir
//   Bonus MAG ++ {+} Attacco potente
//   Bonus MAG ++ {+} Barriera
//   Bonus MAG ++ {+} Barriera Magica
//   Bonus MAG ++ {+} Blizzara
//   Bonus MAG ++ {+} Blizzard
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus AP
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus AP +
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus ATT
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus ATT +
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus DIF
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus DIF +
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus HP
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus HP +
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus MAG
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus MAG +
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus MAG ++
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus MP
//   Bonus MAG ++ {+} Bonus MP +

```

[Bonus MAG ++]

```

// Bonus MAG ++ (+) Bonus SPI
// Bonus MAG ++ (+) Bonus SPI +
// Bonus MAG ++ (+) Colpo vitale
// Bonus MAG ++ (+) Consumatore saggio
// Bonus MAG ++ (+) Dark Blizzara
// Bonus MAG ++ (+) Dark Blizzard
// Bonus MAG ++ (+) Dark Fira
// Bonus MAG ++ (+) Dark Fire
// Bonus MAG ++ (+) Dark Thundara
// Bonus MAG ++ (+) Dark Thunder
// Bonus MAG ++ (+) Difesa alterata
// Bonus MAG ++ (+) Dispel
// Bonus MAG ++ (+) Drain
// Bonus MAG ++ (+) Elettroshock [Bonus MAG ++]
// Bonus MAG ++ (+) Energia
// Bonus MAG ++ (+) Energiga
// Bonus MAG ++ (+) Energira
// Bonus MAG ++ (+) Esna
// Bonus MAG ++ (+) Fira
// Bonus MAG ++ (+) Fire
// Bonus MAG ++ (+) Lama Aspir
// Bonus MAG ++ (+) Lama Blizzara
// Bonus MAG ++ (+) Lama Blizzard
// Bonus MAG ++ (+) Lama Drain
// Bonus MAG ++ (+) Lama Fira
// Bonus MAG ++ (+) Lama Fire
// Bonus MAG ++ (+) Lama Novox
// Bonus MAG ++ (+) Lama Stop
// Bonus MAG ++ (+) Lama Thundara
// Bonus MAG ++ (+) Lama Thunder
// Bonus MAG ++ (+) Lama Veleno
// Bonus MAG ++ (+) Novox
// Bonus MAG ++ (+) Pugno di ferro [Bonus MAG ++]
// Bonus MAG ++ (+) Pugno goblin
// Bonus MAG ++ (+) Pugno magico
// Bonus MAG ++ (+) Rigene
// Bonus MAG ++ (+) Ruba
// Bonus MAG ++ (+) Salto
// Bonus MAG ++ (+) Scan
// Bonus MAG ++ (+) Scatto
// Bonus MAG ++ (+) Stop
// Bonus MAG ++ (+) Thundara
// Bonus MAG ++ (+) Thunder
// Bonus MAG ++ (+) Tornado d'assalto
// Bonus MAG ++ (+) Tornado Stop
// Bonus MAG ++ (+) Tornado Veleno
// Bonus MAG ++ (+) Tri-Fire
// Bonus MAG ++ (+) Tri-Thundaga
// Bonus MAG ++ (+) Turbo-magia SP
// Bonus MAG ++ (+) Veleno
// Bonus MAG ++ (+) Veleno volante
// Elettroshock (+) Bonus MAG [Bonus MAG ++]
// Elettroshock (+) Bonus MAG +
// Fusione (+) Bonus MAG
// Fusione (+) Bonus MAG +
// Fusione (+) Bonus MAG ++
// Pugno costoso (+) Bonus MAG
// Pugno costoso (+) Bonus MAG +
// Pugno costoso (+) Bonus MAG ++
// Ultima (+) Bonus MAG

```

```

//      Ultima {+} Bonus MAG +
//      Ultima {+} Bonus MAG ++
//      Vigore {+} Bonus MAG
//      Vigore {+} Bonus MAG +
//      Vigore {+} Bonus MAG ++
//  $   Bonus MAG ++ {+} Ade
//  $   Bonus MAG ++ {+} Blizzaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Bonus AP ++
//  $   Bonus MAG ++ {+} Bonus ATT ++
//  $   Bonus MAG ++ {+} Bonus DIF ++
//  $   Bonus MAG ++ {+} Bonus HP ++           [Bonus MAG ++]
//  $   Bonus MAG ++ {+} Bonus MP ++
//  $   Bonus MAG ++ {+} Bonus SPI ++
//  $   Bonus MAG ++ {+} Dark Blizzaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Dark Firaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Dark Thundaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Difesa elementale
//  $   Bonus MAG ++ {+} Drain potente
//  $   Bonus MAG ++ {+} Drainra
//  $   Bonus MAG ++ {+} Firaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Gransalto
//  $   Bonus MAG ++ {+} Lama Ade
//  $   Bonus MAG ++ {+} Lama Blizzaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Lama Firaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Lama Thundaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Mutismo volante
//  $   Bonus MAG ++ {+} Spazzata
//  $   Bonus MAG ++ {+} Thundaga
//  $   Bonus MAG ++ {+} Turbo-attacco SP
..     Pugno martello {+} Bonus MAG           [Bonus MAG ++]
..     Pugno martello {+} Bonus MAG +
..     Pugno martello {+} Bonus MAG ++
M+     Pugno magico {+} Bonus MAG
M+     Pugno magico {+} Bonus MAG +
M+     Tri-Fire {+} Bonus MAG
M+     Tri-Fire {+} Bonus MAG +
MM     Bonus MAG + {+} Antima
MM     Bonus MAG + {+} Attacco potente
MM     Bonus MAG + {+} Barriera
MM     Bonus MAG + {+} Blizzard
MM     Bonus MAG + {+} Bonus AP
MM     Bonus MAG + {+} Bonus ATT
MM     Bonus MAG + {+} Bonus DIF
MM     Bonus MAG + {+} Bonus HP
MM     Bonus MAG + {+} Bonus MAG
MM     Bonus MAG + {+} Bonus MAG +
MM     Bonus MAG + {+} Bonus MP
MM     Bonus MAG + {+} Bonus SPI
MM     Bonus MAG + {+} Dark Blizzard         [Bonus MAG ++]
MM     Bonus MAG + {+} Dark Fire
MM     Bonus MAG + {+} Dark Thunder
MM     Bonus MAG + {+} Dispel
MM     Bonus MAG + {+} Drain
MM     Bonus MAG + {+} Energia
MM     Bonus MAG + {+} Energira
MM     Bonus MAG + {+} Esna
MM     Bonus MAG + {+} Fire
MM     Bonus MAG + {+} Lama Blizzard
MM     Bonus MAG + {+} Lama Drain
MM     Bonus MAG + {+} Lama Fire

```

MM Bonus MAG + {+} Lama Novox
MM Bonus MAG + {+} Lama Thunder
MM Bonus MAG + {+} Lama Veleno
MM Bonus MAG + {+} Novox
MM Bonus MAG + {+} Pugno di ferro
MM Bonus MAG + {+} Pugno goblin
MM Bonus MAG + {+} Ruba
MM Bonus MAG + {+} Salto [Bonus MAG ++]
MM Bonus MAG + {+} Scan
MM Bonus MAG + {+} Scatto
MM Bonus MAG + {+} Thunder
MM Bonus MAG + {+} Tornado Veleno
MM Bonus MAG + {+} Tri-Thundaga
MM Bonus MAG + {+} Veleno
MM Scatto {+} Bonus MAG
MM Tri-Thundaga {+} Bonus MAG
MM \$ Bonus MAG + {+} Aspir
MM \$ Bonus MAG + {+} Barriera Magica
MM \$ Bonus MAG + {+} Blizzara
MM \$ Bonus MAG + {+} Bonus AP +
MM \$ Bonus MAG + {+} Bonus ATT +
MM \$ Bonus MAG + {+} Bonus DIF +
MM \$ Bonus MAG + {+} Bonus HP +
MM \$ Bonus MAG + {+} Bonus MP +
MM \$ Bonus MAG + {+} Bonus SPI +
MM \$ Bonus MAG + {+} Colpo vitale
MM \$ Bonus MAG + {+} Dark Blizzara [Bonus MAG ++]
MM \$ Bonus MAG + {+} Dark Fira
MM \$ Bonus MAG + {+} Dark Thundara
MM \$ Bonus MAG + {+} Fira
MM \$ Bonus MAG + {+} Lama Aspir
MM \$ Bonus MAG + {+} Lama Blizzara
MM \$ Bonus MAG + {+} Lama Fira
MM \$ Bonus MAG + {+} Lama Thundara
MM \$ Bonus MAG + {+} Rigene
MM \$ Bonus MAG + {+} Thundara
MM \$ Bonus MAG + {+} Tornado d'assalto
MM \$ Bonus MAG + {+} Veleno volante

----- BONUS MP

.. Pugno di ferro {+} Bonus MP
.+ Bonus MP {+} Bonus MP
.+ Bonus MP {+} Pugno goblin
.+ Bonus MP {+} Scan
.+ \$ Bonus MP {+} Attacco potente
.+ \$ Bonus MP {+} Blizzard
.+ \$ Bonus MP {+} Bonus AP
.+ \$ Bonus MP {+} Bonus ATT
.+ \$ Bonus MP {+} Bonus DIF
.+ \$ Bonus MP {+} Bonus HP
.+ \$ Bonus MP {+} Bonus MAG
.+ \$ Bonus MP {+} Bonus SPI
.+ \$ Bonus MP {+} Dark Blizzard
.+ \$ Bonus MP {+} Dark Fire
.+ \$ Bonus MP {+} Dark Thunder
.+ \$ Bonus MP {+} Energia
.+ \$ Bonus MP {+} Esna
.+ \$ Bonus MP {+} Fire
.+ \$ Bonus MP {+} Lama Blizzard
.+ \$ Bonus MP {+} Lama Fire

.+ \$ Bonus MP {+} Lama Thunder
.+ \$ Bonus MP {+} Lama Veleno
.+ \$ Bonus MP {+} Salto
.+ \$ Bonus MP {+} Thunder
.+ \$ Bonus MP {+} Veleno

----- BONUS MP +

.. Pugno magico {+} Bonus MP
.. Pugno magico {+} Bonus MP +
.. Tri-Fire {+} Bonus MP
.. Tri-Fire {+} Bonus MP +
.+ Bonus MP + {+} Antima
.+ Bonus MP + {+} Attacco potente
.+ Bonus MP + {+} Barriera
.+ Bonus MP + {+} Blizzard
.+ Bonus MP + {+} Bonus AP
.+ Bonus MP + {+} Bonus ATT
.+ Bonus MP + {+} Bonus DIF
.+ Bonus MP + {+} Bonus HP
.+ Bonus MP + {+} Bonus MAG
.+ Bonus MP + {+} Bonus MP
.+ Bonus MP + {+} Bonus MP +
.+ Bonus MP + {+} Bonus SPI
.+ Bonus MP + {+} Dark Blizzard
.+ Bonus MP + {+} Dark Fire
.+ Bonus MP + {+} Dark Thunder [Bonus MP +]
.+ Bonus MP + {+} Dispel
.+ Bonus MP + {+} Drain
.+ Bonus MP + {+} Energia
.+ Bonus MP + {+} Energira
.+ Bonus MP + {+} Esna
.+ Bonus MP + {+} Fire
.+ Bonus MP + {+} Lama Blizzard
.+ Bonus MP + {+} Lama Drain
.+ Bonus MP + {+} Lama Fire
.+ Bonus MP + {+} Lama Novox
.+ Bonus MP + {+} Lama Thunder
.+ Bonus MP + {+} Lama Veleno
.+ Bonus MP + {+} Novox
.+ Bonus MP + {+} Pugno di ferro
.+ Bonus MP + {+} Pugno goblin
.+ Bonus MP + {+} Ruba
.+ Bonus MP + {+} Salto
.+ Bonus MP + {+} Scan
.+ Bonus MP + {+} Scatto [Bonus MP +]
.+ Bonus MP + {+} Thunder
.+ Bonus MP + {+} Tornado Veleno
.+ Bonus MP + {+} Tri-Thundaga
.+ Bonus MP + {+} Veleno
.+ Scatto {+} Bonus MP
.+ Tri-Thundaga {+} Bonus MP
.+ \$ Bonus MP + {+} Aspir
.+ \$ Bonus MP + {+} Barriera Magica
.+ \$ Bonus MP + {+} Blizzara
.+ \$ Bonus MP + {+} Bonus AP +
.+ \$ Bonus MP + {+} Bonus ATT +
.+ \$ Bonus MP + {+} Bonus DIF +
.+ \$ Bonus MP + {+} Bonus HP +
.+ \$ Bonus MP + {+} Bonus MAG +
.+ \$ Bonus MP + {+} Bonus SPI +

```

.+ $ Bonus MP + {+} Colpo vitale
.+ $ Bonus MP + {+} Dark Blizzara
.+ $ Bonus MP + {+} Dark Fira
.+ $ Bonus MP + {+} Dark Thundara [Bonus MP +]
.+ $ Bonus MP + {+} Fira
.+ $ Bonus MP + {+} Lama Aspir
.+ $ Bonus MP + {+} Lama Blizzara
.+ $ Bonus MP + {+} Lama Fira
.+ $ Bonus MP + {+} Lama Thundara
.+ $ Bonus MP + {+} Rigene
.+ $ Bonus MP + {+} Thundara
.+ $ Bonus MP + {+} Tornado d'assalto
.+ $ Bonus MP + {+} Veleno volante
M+ Pugno di ferro {+} Bonus MP
MM Bonus MP {+} Bonus MP
MM Bonus MP {+} Pugno goblin
MM Bonus MP {+} Scan
MM $ Bonus MP {+} Attacco potente
MM $ Bonus MP {+} Blizzard
MM $ Bonus MP {+} Bonus AP
MM $ Bonus MP {+} Bonus ATT
MM $ Bonus MP {+} Bonus DIF
MM $ Bonus MP {+} Bonus HP [Bonus MP +]
MM $ Bonus MP {+} Bonus MAG
MM $ Bonus MP {+} Bonus SPI
MM $ Bonus MP {+} Dark Blizzard
MM $ Bonus MP {+} Dark Fire
MM $ Bonus MP {+} Dark Thunder
MM $ Bonus MP {+} Energia
MM $ Bonus MP {+} Esna
MM $ Bonus MP {+} Fire
MM $ Bonus MP {+} Lama Blizzard
MM $ Bonus MP {+} Lama Fire
MM $ Bonus MP {+} Lama Thunder
MM $ Bonus MP {+} Lama Veleno
MM $ Bonus MP {+} Salto
MM $ Bonus MP {+} Thunder
MM $ Bonus MP {+} Veleno

```

----- BONUS MP ++

```

// B/OMD {+} Bonus MP
// B/OMD {+} Bonus MP +
// B/OMD {+} Bonus MP ++
// Bonus MP ++ {+} Antiga
// Bonus MP ++ {+} Antima
// Bonus MP ++ {+} Aspir
// Bonus MP ++ {+} Attacco potente
// Bonus MP ++ {+} Barriera
// Bonus MP ++ {+} Barriera Magica
// Bonus MP ++ {+} Blizzara
// Bonus MP ++ {+} Blizzard
// Bonus MP ++ {+} Bonus AP
// Bonus MP ++ {+} Bonus AP +
// Bonus MP ++ {+} Bonus ATT
// Bonus MP ++ {+} Bonus ATT +
// Bonus MP ++ {+} Bonus DIF
// Bonus MP ++ {+} Bonus DIF +
// Bonus MP ++ {+} Bonus HP
// Bonus MP ++ {+} Bonus HP + [Bonus MP ++]
// Bonus MP ++ {+} Bonus MAG

```

```

// Bonus MP ++ {+} Bonus MAG +
// Bonus MP ++ {+} Bonus MP
// Bonus MP ++ {+} Bonus MP +
// Bonus MP ++ {+} Bonus MP ++
// Bonus MP ++ {+} Bonus SPI
// Bonus MP ++ {+} Bonus SPI +
// Bonus MP ++ {+} Colpo vitale
// Bonus MP ++ {+} Consumatore saggio
// Bonus MP ++ {+} Dark Blizzara
// Bonus MP ++ {+} Dark Blizzard
// Bonus MP ++ {+} Dark Fira
// Bonus MP ++ {+} Dark Fire
// Bonus MP ++ {+} Dark Thundara
// Bonus MP ++ {+} Dark Thunder
// Bonus MP ++ {+} Difesa alterata
// Bonus MP ++ {+} Dispel
// Bonus MP ++ {+} Drain
// Bonus MP ++ {+} Elettroshock [Bonus MP ++]
// Bonus MP ++ {+} Energia
// Bonus MP ++ {+} Energiga
// Bonus MP ++ {+} Energira
// Bonus MP ++ {+} Esna
// Bonus MP ++ {+} Fira
// Bonus MP ++ {+} Fire
// Bonus MP ++ {+} Lama Aspir
// Bonus MP ++ {+} Lama Blizzara
// Bonus MP ++ {+} Lama Blizzard
// Bonus MP ++ {+} Lama Drain
// Bonus MP ++ {+} Lama Fira
// Bonus MP ++ {+} Lama Fire
// Bonus MP ++ {+} Lama Novox
// Bonus MP ++ {+} Lama Stop
// Bonus MP ++ {+} Lama Thundara
// Bonus MP ++ {+} Lama Thunder
// Bonus MP ++ {+} Lama Veleno
// Bonus MP ++ {+} Novox
// Bonus MP ++ {+} Pugno di ferro [Bonus MP ++]
// Bonus MP ++ {+} Pugno goblin
// Bonus MP ++ {+} Pugno magico
// Bonus MP ++ {+} Rigene
// Bonus MP ++ {+} Ruba
// Bonus MP ++ {+} Salto
// Bonus MP ++ {+} Scan
// Bonus MP ++ {+} Scatto
// Bonus MP ++ {+} Stop
// Bonus MP ++ {+} Thundara
// Bonus MP ++ {+} Thunder
// Bonus MP ++ {+} Tornado d'assalto
// Bonus MP ++ {+} Tornado Stop
// Bonus MP ++ {+} Tornado Veleno
// Bonus MP ++ {+} Tri-Fire
// Bonus MP ++ {+} Tri-Thundaga
// Bonus MP ++ {+} Turbo-magia SP
// Bonus MP ++ {+} Veleno
// Bonus MP ++ {+} Veleno volante
// Elettroshock {+} Bonus MP [Bonus MP ++]
// Elettroshock {+} Bonus MP +
// Fusione {+} Bonus MP
// Fusione {+} Bonus MP +
// Fusione {+} Bonus MP ++

```

```

// Pugno costoso {+} Bonus MP
// Pugno costoso {+} Bonus MP +
// Pugno costoso {+} Bonus MP ++
// Ultima {+} Bonus MP
// Ultima {+} Bonus MP +
// Ultima {+} Bonus MP ++
// Vigore {+} Bonus MP
// Vigore {+} Bonus MP +
// Vigore {+} Bonus MP ++
// $ Bonus MP ++ {+} Ade
// $ Bonus MP ++ {+} Blizzaga
// $ Bonus MP ++ {+} Bonus AP ++
// $ Bonus MP ++ {+} Bonus ATT ++
// $ Bonus MP ++ {+} Bonus DIF ++
// $ Bonus MP ++ {+} Bonus HP ++ [Bonus MP ++]
// $ Bonus MP ++ {+} Bonus MAG ++
// $ Bonus MP ++ {+} Bonus SPI ++
// $ Bonus MP ++ {+} Dark Blizzaga
// $ Bonus MP ++ {+} Dark Firaga
// $ Bonus MP ++ {+} Dark Thundaga
// $ Bonus MP ++ {+} Difesa elementale
// $ Bonus MP ++ {+} Drain potente
// $ Bonus MP ++ {+} Drainra
// $ Bonus MP ++ {+} Firaga
// $ Bonus MP ++ {+} Gransalto
// $ Bonus MP ++ {+} Lama Ade
// $ Bonus MP ++ {+} Lama Blizzaga
// $ Bonus MP ++ {+} Lama Firaga
// $ Bonus MP ++ {+} Lama Thundaga
// $ Bonus MP ++ {+} Mutismo volante
// $ Bonus MP ++ {+} Spazzata
// $ Bonus MP ++ {+} Thundaga
// $ Bonus MP ++ {+} Turbo-attacco SP
.. Pugno martello {+} Bonus MP [Bonus MP ++]
.. Pugno martello {+} Bonus MP +
.. Pugno martello {+} Bonus MP ++
M+ Pugno magico {+} Bonus MP
M+ Pugno magico {+} Bonus MP +
M+ Tri-Fire {+} Bonus MP
M+ Tri-Fire {+} Bonus MP +
MM Bonus MP + {+} Antima
MM Bonus MP + {+} Attacco potente
MM Bonus MP + {+} Barriera
MM Bonus MP + {+} Blizzard
MM Bonus MP + {+} Bonus AP
MM Bonus MP + {+} Bonus ATT
MM Bonus MP + {+} Bonus DIF
MM Bonus MP + {+} Bonus HP
MM Bonus MP + {+} Bonus MAG
MM Bonus MP + {+} Bonus MP
MM Bonus MP + {+} Bonus MP +
MM Bonus MP + {+} Bonus SPI
MM Bonus MP + {+} Dark Blizzard [Bonus MP ++]
MM Bonus MP + {+} Dark Fire
MM Bonus MP + {+} Dark Thunder
MM Bonus MP + {+} Dispel
MM Bonus MP + {+} Drain
MM Bonus MP + {+} Energia
MM Bonus MP + {+} Energira
MM Bonus MP + {+} Esna

```


MM Bonus MP + {+} Fire
 MM Bonus MP + {+} Lama Blizzard
 MM Bonus MP + {+} Lama Drain
 MM Bonus MP + {+} Lama Fire
 MM Bonus MP + {+} Lama Novox
 MM Bonus MP + {+} Lama Thunder
 MM Bonus MP + {+} Lama Veleno
 MM Bonus MP + {+} Novox
 MM Bonus MP + {+} Pugno di ferro
 MM Bonus MP + {+} Pugno goblin
 MM Bonus MP + {+} Ruba
 MM Bonus MP + {+} Salto [Bonus MP ++]
 MM Bonus MP + {+} Scan
 MM Bonus MP + {+} Scatto
 MM Bonus MP + {+} Thunder
 MM Bonus MP + {+} Tornado Veleno
 MM Bonus MP + {+} Tri-Thundaga
 MM Bonus MP + {+} Veleno
 MM Scatto {+} Bonus MP
 MM Tri-Thundaga {+} Bonus MP
 MM \$ Bonus MP + {+} Aspir
 MM \$ Bonus MP + {+} Barriera Magica
 MM \$ Bonus MP + {+} Blizzara
 MM \$ Bonus MP + {+} Bonus AP +
 MM \$ Bonus MP + {+} Bonus ATT +
 MM \$ Bonus MP + {+} Bonus DIF +
 MM \$ Bonus MP + {+} Bonus HP +
 MM \$ Bonus MP + {+} Bonus MAG +
 MM \$ Bonus MP + {+} Bonus SPI +
 MM \$ Bonus MP + {+} Colpo vitale
 MM \$ Bonus MP + {+} Dark Blizzara [Bonus MP ++]
 MM \$ Bonus MP + {+} Dark Fira
 MM \$ Bonus MP + {+} Dark Thundara
 MM \$ Bonus MP + {+} Fira
 MM \$ Bonus MP + {+} Lama Aspir
 MM \$ Bonus MP + {+} Lama Blizzara
 MM \$ Bonus MP + {+} Lama Fira
 MM \$ Bonus MP + {+} Lama Thundara
 MM \$ Bonus MP + {+} Rigene
 MM \$ Bonus MP + {+} Thundara
 MM \$ Bonus MP + {+} Tornado d'assalto
 MM \$ Bonus MP + {+} Veleno volante

----- BONUS SPI

.. Pugno di ferro {+} Bonus SPI
 .+ Bonus SPI {+} Bonus SPI
 .+ Bonus SPI {+} Pugno goblin
 .+ Bonus SPI {+} Scan
 .+ \$ Bonus SPI {+} Attacco potente
 .+ \$ Bonus SPI {+} Blizzard
 .+ \$ Bonus SPI {+} Bonus AP
 .+ \$ Bonus SPI {+} Bonus ATT
 .+ \$ Bonus SPI {+} Bonus DIF
 .+ \$ Bonus SPI {+} Bonus HP
 .+ \$ Bonus SPI {+} Bonus MAG
 .+ \$ Bonus SPI {+} Bonus MP
 .+ \$ Bonus SPI {+} Dark Blizzard
 .+ \$ Bonus SPI {+} Dark Fire
 .+ \$ Bonus SPI {+} Dark Thunder
 .+ \$ Bonus SPI {+} Energia

.+ \$ Bonus SPI (+) Esna
.+ \$ Bonus SPI (+) Fire
.+ \$ Bonus SPI (+) Lama Blizzard
.+ \$ Bonus SPI (+) Lama Fire
.+ \$ Bonus SPI (+) Lama Thunder
.+ \$ Bonus SPI (+) Lama Veleno
.+ \$ Bonus SPI (+) Salto
.+ \$ Bonus SPI (+) Thunder
.+ \$ Bonus SPI (+) Veleno

----- BONUS SPI +

.. Pugno magico (+) Bonus SPI
.. Pugno magico (+) Bonus SPI +
.. Tri-Fire (+) Bonus SPI
.. Tri-Fire (+) Bonus SPI +
.+ Bonus SPI + (+) Antima
.+ Bonus SPI + (+) Attacco potente
.+ Bonus SPI + (+) Barriera
.+ Bonus SPI + (+) Blizzard
.+ Bonus SPI + (+) Bonus AP
.+ Bonus SPI + (+) Bonus ATT
.+ Bonus SPI + (+) Bonus DIF
.+ Bonus SPI + (+) Bonus HP
.+ Bonus SPI + (+) Bonus MAG
.+ Bonus SPI + (+) Bonus MP
.+ Bonus SPI + (+) Bonus SPI
.+ Bonus SPI + (+) Bonus SPI +
.+ Bonus SPI + (+) Dark Blizzard
.+ Bonus SPI + (+) Dark Fire
.+ Bonus SPI + (+) Dark Thunder [Bonus SPI +]
.+ Bonus SPI + (+) Dispel
.+ Bonus SPI + (+) Drain
.+ Bonus SPI + (+) Energia
.+ Bonus SPI + (+) Energira
.+ Bonus SPI + (+) Esna
.+ Bonus SPI + (+) Fire
.+ Bonus SPI + (+) Lama Blizzard
.+ Bonus SPI + (+) Lama Drain
.+ Bonus SPI + (+) Lama Fire
.+ Bonus SPI + (+) Lama Novox
.+ Bonus SPI + (+) Lama Thunder
.+ Bonus SPI + (+) Lama Veleno
.+ Bonus SPI + (+) Novox
.+ Bonus SPI + (+) Pugno di ferro
.+ Bonus SPI + (+) Pugno goblin
.+ Bonus SPI + (+) Ruba
.+ Bonus SPI + (+) Salto
.+ Bonus SPI + (+) Scan
.+ Bonus SPI + (+) Scatto [Bonus SPI +]
.+ Bonus SPI + (+) Thunder
.+ Bonus SPI + (+) Tornado Veleno
.+ Bonus SPI + (+) Tri-Thundaga
.+ Bonus SPI + (+) Veleno
.+ Scatto (+) Bonus SPI
.+ Tri-Thundaga (+) Bonus SPI
.+ \$ Bonus SPI + (+) Aspir
.+ \$ Bonus SPI + (+) Barriera Magica
.+ \$ Bonus SPI + (+) Blizzara
.+ \$ Bonus SPI + (+) Bonus AP +
.+ \$ Bonus SPI + (+) Bonus ATT +

```

.+ $ Bonus SPI + {+} Bonus DIF +
.+ $ Bonus SPI + {+} Bonus HP +
.+ $ Bonus SPI + {+} Bonus MAG +
.+ $ Bonus SPI + {+} Bonus MP +
.+ $ Bonus SPI + {+} Colpo vitale
.+ $ Bonus SPI + {+} Dark Blizzara
.+ $ Bonus SPI + {+} Dark Fira
.+ $ Bonus SPI + {+} Dark Thundara [Bonus SPI +]
.+ $ Bonus SPI + {+} Fira
.+ $ Bonus SPI + {+} Lama Aspir
.+ $ Bonus SPI + {+} Lama Blizzara
.+ $ Bonus SPI + {+} Lama Fira
.+ $ Bonus SPI + {+} Lama Thundara
.+ $ Bonus SPI + {+} Rigene
.+ $ Bonus SPI + {+} Thundara
.+ $ Bonus SPI + {+} Tornado d'assalto
.+ $ Bonus SPI + {+} Veleno volante
M+ Pugno di ferro {+} Bonus SPI
MM Bonus SPI {+} Bonus SPI
MM Bonus SPI {+} Pugno goblin
MM Bonus SPI {+} Scan
MM $ Bonus SPI {+} Attacco potente
MM $ Bonus SPI {+} Blizzard
MM $ Bonus SPI {+} Bonus AP
MM $ Bonus SPI {+} Bonus ATT
MM $ Bonus SPI {+} Bonus DIF
MM $ Bonus SPI {+} Bonus HP [Bonus SPI +]
MM $ Bonus SPI {+} Bonus MAG
MM $ Bonus SPI {+} Bonus MP
MM $ Bonus SPI {+} Dark Blizzard
MM $ Bonus SPI {+} Dark Fire
MM $ Bonus SPI {+} Dark Thunder
MM $ Bonus SPI {+} Energia
MM $ Bonus SPI {+} Esna
MM $ Bonus SPI {+} Fire
MM $ Bonus SPI {+} Lama Blizzard
MM $ Bonus SPI {+} Lama Fire
MM $ Bonus SPI {+} Lama Thunder
MM $ Bonus SPI {+} Lama Veleno
MM $ Bonus SPI {+} Salto
MM $ Bonus SPI {+} Thunder
MM $ Bonus SPI {+} Veleno

```

----- BONUS SPI ++

```

// B/OMD {+} Bonus SPI
// B/OMD {+} Bonus SPI +
// B/OMD {+} Bonus SPI ++
// Bonus SPI ++ {+} Antiga
// Bonus SPI ++ {+} Antima
// Bonus SPI ++ {+} Aspir
// Bonus SPI ++ {+} Attacco potente
// Bonus SPI ++ {+} Barriera
// Bonus SPI ++ {+} Barriera Magica
// Bonus SPI ++ {+} Blizzara
// Bonus SPI ++ {+} Blizzard
// Bonus SPI ++ {+} Bonus AP
// Bonus SPI ++ {+} Bonus AP +
// Bonus SPI ++ {+} Bonus ATT
// Bonus SPI ++ {+} Bonus ATT +
// Bonus SPI ++ {+} Bonus DIF

```

```

// Bonus SPI ++ (+) Bonus DIF +
// Bonus SPI ++ (+) Bonus HP
// Bonus SPI ++ (+) Bonus HP + [Bonus SPI ++]
// Bonus SPI ++ (+) Bonus MAG
// Bonus SPI ++ (+) Bonus MAG +
// Bonus SPI ++ (+) Bonus MP
// Bonus SPI ++ (+) Bonus MP +
// Bonus SPI ++ (+) Bonus SPI
// Bonus SPI ++ (+) Bonus SPI +
// Bonus SPI ++ (+) Bonus SPI ++
// Bonus SPI ++ (+) Colpo vitale
// Bonus SPI ++ (+) Consumatore saggio
// Bonus SPI ++ (+) Dark Blizzara
// Bonus SPI ++ (+) Dark Blizzard
// Bonus SPI ++ (+) Dark Fira
// Bonus SPI ++ (+) Dark Fire
// Bonus SPI ++ (+) Dark Thundara
// Bonus SPI ++ (+) Dark Thunder
// Bonus SPI ++ (+) Difesa alterata
// Bonus SPI ++ (+) Dispel
// Bonus SPI ++ (+) Drain
// Bonus SPI ++ (+) Elettroshock [Bonus SPI ++]
// Bonus SPI ++ (+) Energia
// Bonus SPI ++ (+) Energiga
// Bonus SPI ++ (+) Energira
// Bonus SPI ++ (+) Esna
// Bonus SPI ++ (+) Fira
// Bonus SPI ++ (+) Fire
// Bonus SPI ++ (+) Lama Aspir
// Bonus SPI ++ (+) Lama Blizzara
// Bonus SPI ++ (+) Lama Blizzard
// Bonus SPI ++ (+) Lama Drain
// Bonus SPI ++ (+) Lama Fira
// Bonus SPI ++ (+) Lama Fire
// Bonus SPI ++ (+) Lama Novox
// Bonus SPI ++ (+) Lama Stop
// Bonus SPI ++ (+) Lama Thundara
// Bonus SPI ++ (+) Lama Thunder
// Bonus SPI ++ (+) Lama Veleno
// Bonus SPI ++ (+) Novox
// Bonus SPI ++ (+) Pugno di ferro [Bonus SPI ++]
// Bonus SPI ++ (+) Pugno goblin
// Bonus SPI ++ (+) Pugno magico
// Bonus SPI ++ (+) Rigene
// Bonus SPI ++ (+) Ruba
// Bonus SPI ++ (+) Salto
// Bonus SPI ++ (+) Scan
// Bonus SPI ++ (+) Scatto
// Bonus SPI ++ (+) Stop
// Bonus SPI ++ (+) Thundara
// Bonus SPI ++ (+) Thunder
// Bonus SPI ++ (+) Tornado d'assalto
// Bonus SPI ++ (+) Tornado Stop
// Bonus SPI ++ (+) Tornado Veleno
// Bonus SPI ++ (+) Tri-Fire
// Bonus SPI ++ (+) Tri-Thundaga
// Bonus SPI ++ (+) Turbo-magia SP
// Bonus SPI ++ (+) Veleno
// Bonus SPI ++ (+) Veleno volante
// Elettroshock (+) Bonus SPI [Bonus SPI ++]

```

```

// Elettroshock (+) Bonus SPI +
// Fusione (+) Bonus SPI
// Fusione (+) Bonus SPI +
// Fusione (+) Bonus SPI ++
// Pugno costoso (+) Bonus SPI
// Pugno costoso (+) Bonus SPI +
// Pugno costoso (+) Bonus SPI ++
// Ultima (+) Bonus SPI
// Ultima (+) Bonus SPI +
// Ultima (+) Bonus SPI ++
// Vigore (+) Bonus SPI
// Vigore (+) Bonus SPI +
// Vigore (+) Bonus SPI ++
// $ Bonus SPI ++ (+) Ade
// $ Bonus SPI ++ (+) Blizzaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Bonus AP ++
// $ Bonus SPI ++ (+) Bonus ATT ++
// $ Bonus SPI ++ (+) Bonus DIF ++
// $ Bonus SPI ++ (+) Bonus HP ++ [Bonus SPI ++]
// $ Bonus SPI ++ (+) Bonus MAG ++
// $ Bonus SPI ++ (+) Bonus MP ++
// $ Bonus SPI ++ (+) Dark Blizzaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Dark Firaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Dark Thundaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Difesa elementale
// $ Bonus SPI ++ (+) Drain potente
// $ Bonus SPI ++ (+) Drainra
// $ Bonus SPI ++ (+) Firaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Gransalto
// $ Bonus SPI ++ (+) Lama Ade
// $ Bonus SPI ++ (+) Lama Blizzaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Lama Firaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Lama Thundaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Mutismo volante
// $ Bonus SPI ++ (+) Spazzata
// $ Bonus SPI ++ (+) Thundaga
// $ Bonus SPI ++ (+) Turbo-attacco SP
.. Pugno martello (+) Bonus SPI [Bonus SPI ++]
.. Pugno martello (+) Bonus SPI +
.. Pugno martello (+) Bonus SPI ++
M+ Pugno magico (+) Bonus SPI
M+ Pugno magico (+) Bonus SPI+
M+ Tri-Fire (+) Bonus SPI
M+ Tri-Fire (+) Bonus SPI +
MM Bonus SPI + (+) Antima
MM Bonus SPI + (+) Attacco potente
MM Bonus SPI + (+) Barriera
MM Bonus SPI + (+) Blizzard
MM Bonus SPI + (+) Bonus AP
MM Bonus SPI + (+) Bonus ATT
MM Bonus SPI + (+) Bonus DIF
MM Bonus SPI + (+) Bonus HP
MM Bonus SPI + (+) Bonus MAG
MM Bonus SPI + (+) Bonus MP
MM Bonus SPI + (+) Bonus SPI
MM Bonus SPI + (+) Bonus SPI +
MM Bonus SPI + (+) Dark Blizzard [Bonus SPI ++]
MM Bonus SPI + (+) Dark Fire
MM Bonus SPI + (+) Dark Thunder
MM Bonus SPI + (+) Dispel

```

MM Bonus SPI + {+} Drain
 MM Bonus SPI + {+} Energia
 MM Bonus SPI + {+} Energira
 MM Bonus SPI + {+} Esna
 MM Bonus SPI + {+} Fire
 MM Bonus SPI + {+} Lama Blizzard
 MM Bonus SPI + {+} Lama Drain
 MM Bonus SPI + {+} Lama Fire
 MM Bonus SPI + {+} Lama Novox
 MM Bonus SPI + {+} Lama Thunder
 MM Bonus SPI + {+} Lama Veleno
 MM Bonus SPI + {+} Novox
 MM Bonus SPI + {+} Pugno di ferro
 MM Bonus SPI + {+} Pugno goblin
 MM Bonus SPI + {+} Ruba
 MM Bonus SPI + {+} Salto [Bonus SPI ++]
 MM Bonus SPI + {+} Scan
 MM Bonus SPI + {+} Scatto
 MM Bonus SPI + {+} Thunder
 MM Bonus SPI + {+} Tornado Veleno
 MM Bonus SPI + {+} Tri-Thundaga
 MM Bonus SPI + {+} Veleno
 MM Scatto {+} Bonus SPI
 MM Tri-Thundaga {+} Bonus SPI
 MM \$ Bonus SPI + {+} Aspir
 MM \$ Bonus SPI + {+} Barriera Magica
 MM \$ Bonus SPI + {+} Blizzara
 MM \$ Bonus SPI + {+} Bonus AP +
 MM \$ Bonus SPI + {+} Bonus ATT +
 MM \$ Bonus SPI + {+} Bonus DIF +
 MM \$ Bonus SPI + {+} Bonus HP +
 MM \$ Bonus SPI + {+} Bonus MAG +
 MM \$ Bonus SPI + {+} Bonus MP +
 MM \$ Bonus SPI + {+} Colpo vitale
 MM \$ Bonus SPI + {+} Dark Blizzara [Bonus SPI ++]
 MM \$ Bonus SPI + {+} Dark Fira
 MM \$ Bonus SPI + {+} Dark Thundara
 MM \$ Bonus SPI + {+} Fira
 MM \$ Bonus SPI + {+} Lama Aspir
 MM \$ Bonus SPI + {+} Lama Blizzara
 MM \$ Bonus SPI + {+} Lama Fira
 MM \$ Bonus SPI + {+} Lama Thundara
 MM \$ Bonus SPI + {+} Rigene
 MM \$ Bonus SPI + {+} Thundara
 MM \$ Bonus SPI + {+} Tornado d'assalto
 MM \$ Bonus SPI + {+} Veleno volante

----- COLPO VITALE

.. Antiga {+} Attacco potente
 .. Antiga {+} Bonus ATT
 .. Antiga {+} Bonus ATT +
 .. Antiga {+} Colpo vitale
 .. Antiga {+} Lama Blizzara
 .. Antiga {+} Lama Blizzard
 .. Antiga {+} Lama Fira
 .. Antiga {+} Lama Fire
 .. Antiga {+} Lama Thundara
 .. Antiga {+} Lama Thunder
 .. Antiga {+} Salto
 .. Antiga {+} Tornado d'assalto

```

.. Pugno magico (+) Attacco potente
.. Pugno magico (+) Colpo vitale
.. Tri-Fire (+) Attacco potente
.. Tri-Fire (+) Colpo vitale
.+ Colpo vitale (+) Antima
.+ Colpo vitale (+) Attacco potente
.+ Colpo vitale (+) Barriera [Colpo vitale]
.+ Colpo vitale (+) Bonus ATT
.+ Colpo vitale (+) Bonus DIF
.+ Colpo vitale (+) Bonus HP
.+ Colpo vitale (+) Bonus MAG
.+ Colpo vitale (+) Bonus MP
.+ Colpo vitale (+) Bonus SPI
.+ Colpo vitale (+) Colpo vitale
.+ Colpo vitale (+) Dispel
.+ Colpo vitale (+) Energia
.+ Colpo vitale (+) Energira
.+ Colpo vitale (+) Esna
.+ Colpo vitale (+) Pugno di ferro
.+ Colpo vitale (+) Pugno goblin
.+ Colpo vitale (+) Ruba
.+ Colpo vitale (+) Salto
.+ Colpo vitale (+) Scan
.+ Colpo vitale (+) Scatto
.+ Colpo vitale (+) Tornado Veleno
.+ Colpo vitale (+) Tri-Thundaga [Colpo vitale]
.+ Scatto (+) Attacco potente
.+ Tri-Thundaga (+) Attacco potente
.+ $ Colpo vitale (+) Barriera Magica
.+ $ Colpo vitale (+) Bonus ATT +
.+ $ Colpo vitale (+) Bonus DIF +
.+ $ Colpo vitale (+) Bonus HP +
.+ $ Colpo vitale (+) Bonus MAG +
.+ $ Colpo vitale (+) Bonus MP +
.+ $ Colpo vitale (+) Bonus SPI +
.+ $ Colpo vitale (+) Rigene
.+ $ Colpo vitale (+) Tornado d'assalto
.+ $ Colpo vitale (+) Veleno volante
M+ Antima (+) Attacco potente
M+ Antima (+) Bonus ATT
M+ Antima (+) Lama Blizzard
M+ Antima (+) Lama Fire
M+ Antima (+) Lama Thunder
M+ Antima (+) Salto
M+ Pugno di ferro (+) Attacco potente [Colpo vitale]
MM Attacco potente (+) Attacco potente
MM Attacco potente (+) Pugno goblin
MM Attacco potente (+) Scan
MM $ Attacco potente (+) Bonus ATT
MM $ Attacco potente (+) Bonus DIF
MM $ Attacco potente (+) Bonus HP
MM $ Attacco potente (+) Bonus MAG
MM $ Attacco potente (+) Bonus MP
MM $ Attacco potente (+) Bonus SPI
MM $ Attacco potente (+) Energia
MM $ Attacco potente (+) Esna
MM $ Attacco potente (+) Salto

```

----- CONSUMATORE SAGGIO

```

.. Consumatore saggio (+) Antima

```

.. Consumatore saggio {+} Aspir
.. Consumatore saggio {+} Attacco potente
.. Consumatore saggio {+} Barriera
.. Consumatore saggio {+} Barriera Magica
.. Consumatore saggio {+} Blizzara
.. Consumatore saggio {+} Blizzard
.. Consumatore saggio {+} Bonus AP
.. Consumatore saggio {+} Bonus AP +
.. Consumatore saggio {+} Bonus ATT
.. Consumatore saggio {+} Bonus ATT +
.. Consumatore saggio {+} Bonus DIF
.. Consumatore saggio {+} Bonus DIF +
.. Consumatore saggio {+} Bonus HP
.. Consumatore saggio {+} Bonus HP +
.. Consumatore saggio {+} Bonus MAG
.. Consumatore saggio {+} Bonus MAG +
.. Consumatore saggio {+} Bonus MP
.. Consumatore saggio {+} Bonus MP + [Consumatore saggio]
.. Consumatore saggio {+} Bonus SPI
.. Consumatore saggio {+} Bonus SPI +
.. Consumatore saggio {+} Colpo vitale
.. Consumatore saggio {+} Consumatore saggio
.. Consumatore saggio {+} Dark Blizzara
.. Consumatore saggio {+} Dark Blizzard
.. Consumatore saggio {+} Dark Fira
.. Consumatore saggio {+} Dark Fire
.. Consumatore saggio {+} Dark Thundara
.. Consumatore saggio {+} Dark Thunder
.. Consumatore saggio {+} Dispel
.. Consumatore saggio {+} Drain
.. Consumatore saggio {+} Energia
.. Consumatore saggio {+} Energira
.. Consumatore saggio {+} Esna
.. Consumatore saggio {+} Fira
.. Consumatore saggio {+} Fire
.. Consumatore saggio {+} Lama Aspir
.. Consumatore saggio {+} Lama Blizzara [Consumatore saggio]
.. Consumatore saggio {+} Lama Blizzard
.. Consumatore saggio {+} Lama Drain
.. Consumatore saggio {+} Lama Fira
.. Consumatore saggio {+} Lama Fire
.. Consumatore saggio {+} Lama Novox
.. Consumatore saggio {+} Lama Thundara
.. Consumatore saggio {+} Lama Thunder
.. Consumatore saggio {+} Lama Veleno
.. Consumatore saggio {+} Novox
.. Consumatore saggio {+} Pugno di ferro
.. Consumatore saggio {+} Pugno goblin
.. Consumatore saggio {+} Pugno magico
.. Consumatore saggio {+} Rigene
.. Consumatore saggio {+} Ruba
.. Consumatore saggio {+} Salto
.. Consumatore saggio {+} Scan
.. Consumatore saggio {+} Scatto
.. Consumatore saggio {+} Thundara
.. Consumatore saggio {+} Thunder [Consumatore saggio]
.. Consumatore saggio {+} Tornado d'assalto
.. Consumatore saggio {+} Tornado Veleno
.. Consumatore saggio {+} Tri-Fire
.. Consumatore saggio {+} Tri-Thundaga


```

.. Consumatore saggio {+} Veleno
.. Consumatore saggio {+} Veleno volante
.. Pugno magico {+} Ruba
.. Tri-Fire {+} Ruba
.. $ Consumatore saggio {+} Antiga
.. $ Consumatore saggio {+} Difesa alterata
.. $ Consumatore saggio {+} Energiga
.. $ Consumatore saggio {+} Lama Stop
.. $ Consumatore saggio {+} Stop
.. $ Consumatore saggio {+} Tornado Stop
.. $ Consumatore saggio {+} Turbo-magia SP
.+ Scatto {+} Ruba
.+ Tri-Thundaga {+} Ruba
M+ Ruba {+} Attacco potente
M+ Ruba {+} Blizzard [Consumatore saggio]
M+ Ruba {+} Bonus AP
M+ Ruba {+} Bonus ATT
M+ Ruba {+} Bonus DIF
M+ Ruba {+} Bonus HP
M+ Ruba {+} Bonus MAG
M+ Ruba {+} Bonus MP
M+ Ruba {+} Bonus SPI
M+ Ruba {+} Dark Blizzard
M+ Ruba {+} Dark Fire
M+ Ruba {+} Dark Thunder
M+ Ruba {+} Energia
M+ Ruba {+} Esna
M+ Ruba {+} Fire
M+ Ruba {+} Lama Blizzard
M+ Ruba {+} Lama Fire
M+ Ruba {+} Lama Thunder
M+ Ruba {+} Lama Veleno
M+ Ruba {+} Pugno di ferro
M+ Ruba {+} Pugno goblin [Consumatore saggio]
M+ Ruba {+} Ruba
M+ Ruba {+} Salto
M+ Ruba {+} Scan
M+ Ruba {+} Thunder
M+ Ruba {+} Veleno
M+ $ Ruba {+} Antima
M+ $ Ruba {+} Barriera
M+ $ Ruba {+} Dispel
M+ $ Ruba {+} Drain
M+ $ Ruba {+} Energira
M+ $ Ruba {+} Lama Drain
M+ $ Ruba {+} Lama Novox
M+ $ Ruba {+} Novox
M+ $ Ruba {+} Tornado Veleno

```

----- DARK BLIZZAGA

```

.. Fusione {+} Dark Blizzaga
.. Fusione {+} Dark Blizzara
.. Fusione {+} Dark Blizzard
.. Pugno martello {+} Dark Blizzaga
.. Pugno martello {+} Dark Blizzara
.. Pugno martello {+} Dark Blizzard
.+ Ade {+} Blizzara
.+ Ade {+} Blizzard
.+ Ade {+} Dark Blizzara
.+ Ade {+} Dark Blizzard

```

.+ Blizzaga {+} Ade
.+ Blizzaga {+} Dark Blizzara
.+ Blizzaga {+} Dark Blizzard
.+ Blizzaga {+} Difesa alterata
.+ Blizzaga {+} Dispel
.+ Blizzaga {+} Esna
.+ Blizzaga {+} Lama Novox
.+ Blizzaga {+} Lama Stop
.+ Blizzaga {+} Lama Veleno [Dark Blizzaga]
.+ Blizzaga {+} Novox
.+ Blizzaga {+} Stop
.+ Blizzaga {+} Tornado Stop
.+ Blizzaga {+} Tornado Veleno
.+ Blizzaga {+} Veleno
.+ Blizzaga {+} Veleno volante
.+ Dark Blizzaga {+} Ade
.+ Dark Blizzaga {+} Antiga
.+ Dark Blizzaga {+} Antima
.+ Dark Blizzaga {+} Barriera
.+ Dark Blizzaga {+} Barriera Magica
.+ Dark Blizzaga {+} Blizzaga
.+ Dark Blizzaga {+} Blizzara
.+ Dark Blizzaga {+} Blizzard
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus AP
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus AP +
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus MAG
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus MAG +
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus MP [Dark Blizzaga]
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus MP +
.+ Dark Blizzaga {+} Consumatore saggio
.+ Dark Blizzaga {+} Dark Blizzaga
.+ Dark Blizzaga {+} Dark Blizzara
.+ Dark Blizzaga {+} Dark Blizzard
.+ Dark Blizzaga {+} Elettroshock
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Blizzara
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Blizzard
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Novox
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Stop
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Veleno
.+ Dark Blizzaga {+} Novox
.+ Dark Blizzaga {+} Pugno di ferro
.+ Dark Blizzaga {+} Pugno goblin
.+ Dark Blizzaga {+} Pugno magico
.+ Dark Blizzaga {+} Ruba
.+ Dark Blizzaga {+} Scan
.+ Dark Blizzaga {+} Scatto
.+ Dark Blizzaga {+} Stop [Dark Blizzaga]
.+ Dark Blizzaga {+} Tornado Stop
.+ Dark Blizzaga {+} Tornado Veleno
.+ Dark Blizzaga {+} Tri-Fire
.+ Dark Blizzaga {+} Tri-Thundaga
.+ Dark Blizzaga {+} Turbo-magia SP
.+ Dark Blizzaga {+} Veleno
.+ Dark Blizzaga {+} Veleno volante
.+ Dark Firaga {+} Dark Thundaga
.+ Dark Firaga {+} Dark Thundara
.+ Dark Firaga {+} Dark Thunder
.+ Dark Firaga {+} Lama Thundara
.+ Dark Firaga {+} Lama Thunder
.+ Dark Firaga {+} Thundaga

```

.+ Dark Firaga {+} Thundara
.+ Dark Firaga {+} Thunder
.+ Dark Thundaga {+} Dark Fira
.+ Dark Thundaga {+} Dark Fire
.+ Dark Thundaga {+} Fira
.+ Dark Thundaga {+} Firaga [Dark Blizzaga]
.+ Dark Thundaga {+} Fire
.+ Dark Thundaga {+} Lama Fira
.+ Dark Thundaga {+} Lama Fire
.+ Elettroshock {+} Dark Blizzara
.+ Elettroshock {+} Dark Blizzard
.+ Firaga (+) Dark Thundara
.+ Firaga (+) Dark Thunder
.+ Lama Blizzaga {+} Bonus MAG
.+ Lama Blizzaga {+} Bonus MAG +
.+ Lama Blizzaga {+} Bonus MP
.+ Lama Blizzaga {+} Bonus MP +
.+ Lama Blizzaga {+} Dark Thundara
.+ Lama Blizzaga {+} Dark Thunder
.+ Lama Firaga {+} Dark Blizzara
.+ Lama Firaga {+} Dark Blizzard
.+ Lama Thundaga {+} Dark Blizzara
.+ Lama Thundaga {+} Dark Blizzard
.+ Thundaga {+} Dark Blizzara
.+ Thundaga {+} Dark Blizzard [Dark Blizzaga]
.+ Thundaga {+} Dark Fira
.+ Thundaga {+} Dark Fire
.+ § Blizzaga {+} Lama Ade
.+ § Blizzaga {+} Mutismo volante
.+ § Dark Blizzaga {+} Bonus AP ++
.+ § Dark Blizzaga {+} Bonus MAG ++
.+ § Dark Blizzaga {+} Bonus MP ++
.+ § Dark Blizzaga {+} Difesa elementale
.+ § Dark Blizzaga {+} Lama Ade
.+ § Dark Blizzaga {+} Lama Blizzaga
.+ § Dark Blizzaga {+} Mutismo volante
.+ § Dark Blizzaga {+} Turbo-attacco SP
.+ § Dark Firaga {+} Lama Thundaga
.+ § Dark Thundaga {+} Lama Firaga
.+ § Lama Blizzaga {+} Bonus MAG ++
.+ § Lama Blizzaga {+} Bonus MP ++
.+ § Lama Blizzaga {+} Dark Thundaga
.+ § Lama Firaga {+} Dark Blizzaga
.+ § Lama Thundaga {+} Dark Blizzaga [Dark Blizzaga]
.+ § Thundaga {+} Dark Blizzaga
M+ Pugno magico {+} Dark Blizzara
M+ Pugno magico {+} Dark Blizzard
M+ Stop {+} Blizzara
M+ Stop {+} Dark Blizzara
M+ Stop {+} Dark Blizzard
M+ Tri-Fire {+} Dark Blizzara
M+ Tri-Fire {+} Dark Blizzard
MM Blizzara {+} Dark Blizzard
MM Blizzara {+} Dispel
MM Blizzara {+} Esna
MM Blizzara {+} Lama Novox
MM Blizzara {+} Lama Veleno
MM Blizzara {+} Novox
MM Blizzara {+} Tornado Veleno
MM Blizzara {+} Veleno

```

MM Dark Blizzara (+) Antima
MM Dark Blizzara (+) Barriera
MM Dark Blizzara (+) Blizzara [Dark Blizzaga]
MM Dark Blizzara (+) Blizzard
MM Dark Blizzara (+) Bonus AP
MM Dark Blizzara (+) Bonus MAG
MM Dark Blizzara (+) Bonus MP
MM Dark Blizzara (+) Dark Blizzara
MM Dark Blizzara (+) Dark Blizzard
MM Dark Blizzara (+) Lama Blizzard
MM Dark Blizzara (+) Lama Novox
MM Dark Blizzara (+) Lama Veleno
MM Dark Blizzara (+) Novox
MM Dark Blizzara (+) Pugno di ferro
MM Dark Blizzara (+) Pugno goblin
MM Dark Blizzara (+) Ruba
MM Dark Blizzara (+) Scan
MM Dark Blizzara (+) Scatto
MM Dark Blizzara (+) Tornado Veleno
MM Dark Blizzara (+) Veleno
MM Dark Fira (+) Dark Thunder
MM Dark Fira (+) Lama Thunder [Dark Blizzaga]
MM Dark Fira (+) Thundara
MM Dark Fira (+) Thunder
MM Dark Thundara (+) Dark Fire
MM Dark Thundara (+) Fira
MM Dark Thundara (+) Fire
MM Dark Thundara (+) Lama Fire
MM Fira (+) Dark Thunder
MM Lama Blizzara (+) Bonus MAG
MM Lama Blizzara (+) Bonus MP
MM Lama Blizzara (+) Dark Thunder
MM Lama Fira (+) Dark Blizzard
MM Lama Thundara (+) Dark Blizzard
MM Scatto (+) Dark Blizzard
MM Thundara (+) Dark Fire
MM Tri-Thundaga (+) Dark Blizzard
MM § Blizzara (+) Veleno volante
MM § Dark Blizzara (+) Barriera Magica
MM § Dark Blizzara (+) Bonus AP +
MM § Dark Blizzara (+) Bonus MAG + [Dark Blizzaga]
MM § Dark Blizzara (+) Bonus MP +
MM § Dark Blizzara (+) Lama Blizzara
MM § Dark Blizzara (+) Tri-Thundaga
MM § Dark Blizzara (+) Veleno volante
MM § Dark Fira (+) Dark Thundara
MM § Dark Fira (+) Lama Thundara
MM § Dark Thundara (+) Dark Fira
MM § Dark Thundara (+) Lama Fira
MM § Lama Blizzara (+) Bonus MAG +
MM § Lama Blizzara (+) Bonus MP +
MM § Lama Blizzara (+) Dark Thundara
MM § Lama Fira (+) Dark Blizzara
MM § Lama Thundara (+) Dark Blizzara

----- DARK BLIZZARA

.. Pugno magico (+) Dark Blizzara
.. Pugno magico (+) Dark Blizzard
.. Stop (+) Blizzara
.. Stop (+) Blizzard

```

.. Stop (+) Dark Blizzara
.. Stop (+) Dark Blizzard
.. Tri-Fire (+) Dark Blizzara
.. Tri-Fire (+) Dark Blizzard
.+ Blizzara (+) Dark Blizzard
.+ Blizzara (+) Dispel
.+ Blizzara (+) Esna
.+ Blizzara (+) Lama Novox
.+ Blizzara (+) Lama Veleno
.+ Blizzara (+) Novox
.+ Blizzara (+) Tornado Veleno
.+ Blizzara (+) Veleno
.+ Dark Blizzara (+) Antima
.+ Dark Blizzara (+) Barriera
.+ Dark Blizzara (+) Blizzara [Dark Blizzara]
.+ Dark Blizzara (+) Blizzard
.+ Dark Blizzara (+) Bonus AP
.+ Dark Blizzara (+) Bonus MAG
.+ Dark Blizzara (+) Bonus MP
.+ Dark Blizzara (+) Dark Blizzara
.+ Dark Blizzara (+) Dark Blizzard
.+ Dark Blizzara (+) Lama Blizzard
.+ Dark Blizzara (+) Lama Novox
.+ Dark Blizzara (+) Lama Veleno
.+ Dark Blizzara (+) Novox
.+ Dark Blizzara (+) Pugno di ferro
.+ Dark Blizzara (+) Pugno goblin
.+ Dark Blizzara (+) Ruba
.+ Dark Blizzara (+) Scan
.+ Dark Blizzara (+) Scatto
.+ Dark Blizzara (+) Tornado Veleno
.+ Dark Blizzara (+) Tri-Thundaga
.+ Dark Blizzara (+) Veleno
.+ Dark Fira (+) Dark Thundara [Dark Blizzara]
.+ Dark Fira (+) Dark Thunder
.+ Dark Fira (+) Lama Thunder
.+ Dark Fira (+) Thundara
.+ Dark Fira (+) Thunder
.+ Dark Thundara (+) Dark Fire
.+ Dark Thundara (+) Fira
.+ Dark Thundara (+) Fire
.+ Dark Thundara (+) Lama Fire
.+ Fira (+) Dark Thunder
.+ Lama Blizzara (+) Bonus MAG
.+ Lama Blizzara (+) Bonus MP
.+ Lama Blizzara (+) Dark Thunder
.+ Lama Fira (+) Dark Blizzard
.+ Lama Thundara (+) Dark Blizzard
.+ Scatto (+) Dark Blizzard
.+ Thundara (+) Dark Fire
.+ Tri-Thundaga (+) Dark Blizzard
.+ § Blizzara (+) Veleno volante [Dark Blizzara]
.+ § Dark Blizzara (+) Barriera Magica
.+ § Dark Blizzara (+) Bonus AP +
.+ § Dark Blizzara (+) Bonus MAG +
.+ § Dark Blizzara (+) Bonus MP +
.+ § Dark Blizzara (+) Lama Blizzara
.+ § Dark Blizzara (+) Veleno volante
.+ § Dark Fira (+) Lama Thundara
.+ § Dark Thundara (+) Lama Fira

```

```

.+ $ Lama Blizzara {+} Bonus MAG +
.+ $ Lama Blizzara {+} Bonus MP +
.+ $ Lama Blizzara {+} Dark Thundara
.+ $ Lama Fira {+} Dark Blizzara
.+ $ Lama Thundara {+} Dark Blizzara
M+ Novox {+} Blizzard
M+ Novox {+} Dark Blizzard
M+ Pugno di ferro {+} Dark Blizzard
MM Blizzard {+} Veleno
MM Dark Blizzard {+} Blizzard
MM Dark Blizzard {+} Dark Blizzard
MM Dark Blizzard {+} Pugno goblin [Dark Blizzara]
MM Dark Blizzard {+} Scan
MM Dark Blizzard {+} Veleno
MM Dark Fire {+} Dark Thunder
MM Dark Fire {+} Thunder
MM Dark Thunder {+} Fire
MM $ Blizzard {+} Esna
MM $ Blizzard {+} Lama Veleno
MM $ Dark Blizzard {+} Bonus AP
MM $ Dark Blizzard {+} Bonus MAG
MM $ Dark Blizzard {+} Bonus MP
MM $ Dark Blizzard {+} Lama Blizzard
MM $ Dark Blizzard {+} Lama Veleno
MM $ Dark Fire {+} Lama Thunder
MM $ Dark Thunder {+} Lama Fire
MM $ Lama Blizzard {+} Bonus MAG
MM $ Lama Blizzard {+} Bonus MP
MM $ Lama Blizzard {+} Dark Thunder
MM $ Lama Fire {+} Dark Blizzard
MM $ Lama Thunder {+} Dark Blizzard [Dark Blizzara]

```

----- DARK BLIZZARD

```

.. Novox {+} Blizzard
.. Novox {+} Dark Blizzard
.. Pugno di ferro {+} Dark Blizzard
.+ Blizzard {+} Veleno
.+ Dark Blizzard {+} Blizzard
.+ Dark Blizzard {+} Dark Blizzard
.+ Dark Blizzard {+} Pugno goblin
.+ Dark Blizzard {+} Scan
.+ Dark Blizzard {+} Veleno
.+ Dark Fire {+} Dark Thunder
.+ Dark Fire {+} Thunder
.+ Dark Thunder {+} Fire
.+ $ Blizzard {+} Esna
.+ $ Blizzard {+} Lama Veleno
.+ $ Dark Blizzard {+} Bonus AP
.+ $ Dark Blizzard {+} Bonus MAG
.+ $ Dark Blizzard {+} Bonus MP
.+ $ Dark Blizzard {+} Lama Blizzard
.+ $ Dark Blizzard {+} Lama Veleno
.+ $ Dark Fire {+} Lama Thunder
.+ $ Dark Thunder {+} Lama Fire
.+ $ Lama Blizzard {+} Bonus MAG
.+ $ Lama Blizzard {+} Bonus MP
.+ $ Lama Blizzard {+} Dark Thunder
.+ $ Lama Fire {+} Dark Blizzard
.+ $ Lama Thunder {+} Dark Blizzard

```

```

..   Pugno magico (+) Dark Fira
..   Pugno magico (+) Dark Fire
..   Stop (+) Dark Fira
..   Stop (+) Dark Fire
..   Stop (+) Fira
..   Stop (+) Fire
..   Tri-Fire (+) Dark Fira
..   Tri-Fire (+) Dark Fire
.+   Blizzara (+) Dark Thunder
.+   Dark Blizzara (+) Dark Thundara
.+   Dark Blizzara (+) Dark Thunder
.+   Dark Blizzara (+) Lama Thunder
.+   Dark Blizzara (+) Thundara
.+   Dark Blizzara (+) Thunder
.+   Dark Fira (+) Antima
.+   Dark Fira (+) Barriera
.+   Dark Fira (+) Bonus AP
.+   Dark Fira (+) Bonus MAG
.+   Dark Fira (+) Bonus MP           [Dark Fira]
.+   Dark Fira (+) Dark Fira
.+   Dark Fira (+) Dark Fire
.+   Dark Fira (+) Fira
.+   Dark Fira (+) Fire
.+   Dark Fira (+) Lama Fira
.+   Dark Fira (+) Lama Fire
.+   Dark Fira (+) Lama Novox
.+   Dark Fira (+) Lama Veleno
.+   Dark Fira (+) Novox
.+   Dark Fira (+) Pugno di ferro
.+   Dark Fira (+) Pugno goblin
.+   Dark Fira (+) Ruba
.+   Dark Fira (+) Scan
.+   Dark Fira (+) Scatto
.+   Dark Fira (+) Tornado Veleno
.+   Dark Fira (+) Tri-Thundaga
.+   Dark Fira (+) Veleno
.+   Dark Thundara (+) Blizzara
.+   Dark Thundara (+) Blizzard           [Dark Fira]
.+   Dark Thundara (+) Dark Blizzard
.+   Dark Thundara (+) Lama Blizzard
.+   Fira (+) Dark Fire
.+   Fira (+) Dispel
.+   Fira (+) Esna
.+   Fira (+) Lama Novox
.+   Fira (+) Lama Veleno
.+   Fira (+) Novox
.+   Fira (+) Tornado Veleno
.+   Fira (+) Veleno
.+   Lama Fira (+) Bonus MAG
.+   Lama Fira (+) Bonus MP
.+   Lama Fira (+) Dark Fire
.+   Lama Thundara (+) Dark Thunder
.+   Scatto (+) Dark Fire
.+   Thundara (+) Dark Blizzard
.+   Tri-Thundaga (+) Dark Fire
.+   § Dark Blizzara (+) Lama Thundara
.+   § Dark Fira (+) Barriera Magica           [Dark Fira]
.+   § Dark Fira (+) Bonus AP +
.+   § Dark Fira (+) Bonus MAG +

```

```

.+ $ Dark Fira (+) Bonus MP +
.+ $ Dark Fira (+) Veleno volante
.+ $ Dark Thundara (+) Lama Blizzara
.+ $ Fira (+) Veleno volante
.+ $ Lama Fira (+) Bonus MAG +
.+ $ Lama Fira (+) Bonus MP +
.+ $ Lama Thundara (+) Dark Thundara
M+ Novox (+) Dark Fire
M+ Novox (+) Fire
M+ Pugno di ferro (+) Dark Fire
MM Dark Blizzard (+) Dark Thunder
MM Dark Blizzard (+) Thunder
MM Dark Fire (+) Dark Fire
MM Dark Fire (+) Fire
MM Dark Fire (+) Lama Fire
MM Dark Fire (+) Pugno goblin
MM Dark Fire (+) Scan [Dark Fira]
MM Dark Fire (+) Veleno
MM Dark Thunder (+) Blizzard
MM Fire (+) Veleno
MM $ Dark Blizzard (+) Lama Thunder
MM $ Dark Fire (+) Bonus AP
MM $ Dark Fire (+) Bonus MAG
MM $ Dark Fire (+) Bonus MP
MM $ Dark Fire (+) Lama Veleno
MM $ Dark Thunder (+) Lama Blizzard
MM $ Fire (+) Esna
MM $ Fire (+) Lama Veleno
MM $ Lama Fire (+) Bonus MAG
MM $ Lama Fire (+) Bonus MP
MM $ Lama Thunder (+) Dark Thunder

```

----- DARK FIRAGA

```

.. Fusione (+) Dark Fira
.. Fusione (+) Dark Firaga
.. Fusione (+) Dark Fire
.. Pugno martello (+) Dark Fira
.. Pugno martello (+) Dark Firaga
.. Pugno martello (+) Dark Fire
.+ Ade (+) Dark Fira
.+ Ade (+) Dark Fire
.+ Ade (+) Fira
.+ Ade (+) Fire
.+ Blizzaga (+) Dark Thundara
.+ Blizzaga (+) Dark Thunder
.+ Dark Blizzaga (+) Dark Thundaga
.+ Dark Blizzaga (+) Dark Thundara
.+ Dark Blizzaga (+) Dark Thunder
.+ Dark Blizzaga (+) Lama Thundara
.+ Dark Blizzaga (+) Lama Thunder
.+ Dark Blizzaga (+) Thundara
.+ Dark Blizzaga (+) Thunder [Dark Firaga]
.+ Dark Firaga (+) Ade
.+ Dark Firaga (+) Antiga
.+ Dark Firaga (+) Antima
.+ Dark Firaga (+) Barriera
.+ Dark Firaga (+) Barriera Magica
.+ Dark Firaga (+) Bonus AP
.+ Dark Firaga (+) Bonus AP +
.+ Dark Firaga (+) Bonus MAG

```


.+ Dark Firaga {+} Bonus MAG +
 .+ Dark Firaga {+} Bonus MP
 .+ Dark Firaga {+} Bonus MP +
 .+ Dark Firaga {+} Consumatore saggio
 .+ Dark Firaga {+} Dark Fira
 .+ Dark Firaga {+} Dark Firaga
 .+ Dark Firaga {+} Dark Fire
 .+ Dark Firaga {+} Elettroshock
 .+ Dark Firaga {+} Fira
 .+ Dark Firaga {+} Firaga
 .+ Dark Firaga {+} Fire [Dark Firaga]
 .+ Dark Firaga {+} Lama Fira
 .+ Dark Firaga {+} Lama Firaga
 .+ Dark Firaga {+} Lama Fire
 .+ Dark Firaga {+} Lama Novox
 .+ Dark Firaga {+} Lama Stop
 .+ Dark Firaga {+} Lama Veleno
 .+ Dark Firaga {+} Novox
 .+ Dark Firaga {+} Pugno di ferro
 .+ Dark Firaga {+} Pugno goblin
 .+ Dark Firaga {+} Pugno magico
 .+ Dark Firaga {+} Ruba
 .+ Dark Firaga {+} Scan
 .+ Dark Firaga {+} Scatto
 .+ Dark Firaga {+} Stop
 .+ Dark Firaga {+} Tornado Stop
 .+ Dark Firaga {+} Tornado Veleno
 .+ Dark Firaga {+} Tri-Fire
 .+ Dark Firaga {+} Tri-Thundaga
 .+ Dark Firaga {+} Turbo-magia SP [Dark Firaga]
 .+ Dark Firaga {+} Veleno
 .+ Dark Firaga {+} Veleno volante
 .+ Dark Thundaga {+} Blizzaga
 .+ Dark Thundaga {+} Blizzara
 .+ Dark Thundaga {+} Blizzard
 .+ Dark Thundaga {+} Dark Blizzara
 .+ Dark Thundaga {+} Dark Blizzard
 .+ Dark Thundaga {+} Lama Blizzara
 .+ Dark Thundaga {+} Lama Blizzard
 .+ Elettroshock {+} Dark Fira
 .+ Elettroshock {+} Dark Fire
 .+ Firaga (+) Ade
 .+ Firaga (+) Dark Fira
 .+ Firaga (+) Dark Fire
 .+ Firaga (+) Difesa alterata
 .+ Firaga (+) Dispel
 .+ Firaga (+) Esna
 .+ Firaga (+) Lama Novox
 .+ Firaga (+) Lama Stop [Dark Firaga]
 .+ Firaga (+) Lama Veleno
 .+ Firaga (+) Novox
 .+ Firaga (+) Stop
 .+ Firaga (+) Tornado Stop
 .+ Firaga (+) Tornado Veleno
 .+ Firaga (+) Veleno
 .+ Firaga (+) Veleno volante
 .+ Lama Firaga {+} Bonus MAG
 .+ Lama Firaga {+} Bonus MAG +
 .+ Lama Firaga {+} Bonus MP
 .+ Lama Firaga {+} Bonus MP +

.+ Lama Firaga (+) Dark Fira
 .+ Lama Firaga (+) Dark Fire
 .+ Lama Thundaga (+) Dark Thundara
 .+ Lama Thundaga (+) Dark Thunder
 .+ § Dark Blizzaga (+) Lama Thundaga
 .+ § Dark Blizzaga (+) Thundaga
 .+ § Dark Firaga (+) Bonus AP ++
 .+ § Dark Firaga (+) Bonus MAG ++ [Dark Firaga]
 .+ § Dark Firaga (+) Bonus MP ++
 .+ § Dark Firaga (+) Difesa elementale
 .+ § Dark Firaga (+) Lama Ade
 .+ § Dark Firaga (+) Mutismo volante
 .+ § Dark Firaga (+) Turbo-attacco SP
 .+ § Dark Thundaga (+) Lama Blizzaga
 .+ § Firaga (+) Lama Ade
 .+ § Firaga (+) Mutismo volante
 .+ § Lama Firaga (+) Bonus MAG ++
 .+ § Lama Firaga (+) Bonus MP ++
 .+ § Lama Thundaga (+) Dark Thundaga
 M+ Pugno magico (+) Dark Fira
 M+ Pugno magico (+) Dark Fire
 M+ Stop (+) Dark Fira
 M+ Stop (+) Dark Fire
 M+ Stop (+) Fira
 M+ Stop (+) Fire
 M+ Tri-Fire (+) Dark Fira
 M+ Tri-Fire (+) Dark Fire [Dark Firaga]
 MM Blizzara (+) Dark Thunder
 MM Dark Blizzara (+) Dark Thundara
 MM Dark Blizzara (+) Dark Thunder
 MM Dark Blizzara (+) Lama Thunder
 MM Dark Blizzara (+) Thundara
 MM Dark Blizzara (+) Thunder
 MM Dark Fira (+) Antima
 MM Dark Fira (+) Barriera
 MM Dark Fira (+) Bonus AP
 MM Dark Fira (+) Bonus MAG
 MM Dark Fira (+) Bonus MP
 MM Dark Fira (+) Dark Fira
 MM Dark Fira (+) Dark Fire
 MM Dark Fira (+) Fira
 MM Dark Fira (+) Fire
 MM Dark Fira (+) Lama Fira
 MM Dark Fira (+) Lama Fire
 MM Dark Fira (+) Lama Novox
 MM Dark Fira (+) Lama Veleno [Dark Firaga]
 MM Dark Fira (+) Novox
 MM Dark Fira (+) Pugno di ferro
 MM Dark Fira (+) Pugno goblin
 MM Dark Fira (+) Ruba
 MM Dark Fira (+) Scan
 MM Dark Fira (+) Scatto
 MM Dark Fira (+) Tornado Veleno
 MM Dark Fira (+) Tri-Thundaga
 MM Dark Fira (+) Veleno
 MM Dark Thundara (+) Blizzara
 MM Dark Thundara (+) Blizzard
 MM Dark Thundara (+) Dark Blizzard
 MM Dark Thundara (+) Lama Blizzard
 MM Fira (+) Dark Fire

MM	Fira {+} Dispel	
MM	Fira {+} Esna	
MM	Fira {+} Lama Novox	
MM	Fira {+} Lama Veleno	
MM	Fira {+} Novox	[Dark Firaga]
MM	Fira {+} Tornado Veleno	
MM	Fira {+} Veleno	
MM	Lama Fira {+} Bonus MAG	
MM	Lama Fira {+} Bonus MP	
MM	Lama Fira {+} Dark Fire	
MM	Lama Thundara {+} Dark Thunder	
MM	Scatto {+} Dark Fire	
MM	Thundara {+} Dark Blizzard	
MM	Tri-Thundaga {+} Dark Fire	
MM	§ Dark Blizzara {+} Lama Thundara	
MM	§ Dark Fira {+} Barriera Magica	
MM	§ Dark Fira {+} Bonus AP +	
MM	§ Dark Fira {+} Bonus MAG +	
MM	§ Dark Fira {+} Bonus MP +	
MM	§ Dark Fira {+} Veleno volante	
MM	§ Dark Thundara {+} Lama Blizzara	
MM	§ Fira {+} Veleno volante	
MM	§ Lama Fira {+} Bonus MAG +	
MM	§ Lama Fira {+} Bonus MP +	[Dark Firaga]
MM	§ Lama Thundara {+} Dark Thundara	

----- DARK FIRE

..	Novox {+} Dark Fire
..	Novox {+} Fire
..	Pugno di ferro {+} Dark Fire
.+	Dark Blizzard {+} Dark Thunder
.+	Dark Blizzard {+} Thunder
.+	Dark Fire {+} Dark Fire
.+	Dark Fire {+} Fire
.+	Dark Fire {+} Lama Fire
.+	Dark Fire {+} Pugno goblin
.+	Dark Fire {+} Scan
.+	Dark Fire {+} Veleno
.+	Dark Thunder {+} Blizzard
.+	Fire {+} Veleno
.+	§ Dark Blizzard {+} Lama Thunder
.+	§ Dark Fire {+} Bonus AP
.+	§ Dark Fire {+} Bonus MAG
.+	§ Dark Fire {+} Bonus MP
.+	§ Dark Fire {+} Lama Veleno
.+	§ Dark Thunder {+} Lama Blizzard
.+	§ Fire {+} Esna
.+	§ Fire {+} Lama Veleno
.+	§ Lama Fire {+} Bonus MAG
.+	§ Lama Fire {+} Bonus MP
.+	§ Lama Thunder {+} Dark Thunder

----- DARK THUNDAGA

..	Fusione {+} Dark Thundaga
..	Fusione {+} Dark Thundara
..	Fusione {+} Dark Thunder
..	Pugno martello {+} Dark Thundaga
..	Pugno martello {+} Dark Thundara
..	Pugno martello {+} Dark Thunder
.+	Ade {+} Dark Thundara

.+ Ade {+} Dark Thunder
.+ Ade {+} Thundara
.+ Ade {+} Thunder
.+ Blizzaga {+} Dark Fira
.+ Blizzaga {+} Dark Fire
.+ Dark Blizzaga {+} Dark Fira
.+ Dark Blizzaga {+} Dark Firaga
.+ Dark Blizzaga {+} Dark Fire
.+ Dark Blizzaga {+} Fira
.+ Dark Blizzaga {+} Firaga
.+ Dark Blizzaga {+} Fire
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Fira [Dark Thundaga]
.+ Dark Blizzaga {+} Lama Fire
.+ Dark Firaga {+} Blizzaga
.+ Dark Firaga {+} Blizzara
.+ Dark Firaga {+} Blizzard
.+ Dark Firaga {+} Dark Blizzara
.+ Dark Firaga {+} Dark Blizzard
.+ Dark Firaga {+} Lama Blizzaga
.+ Dark Firaga {+} Lama Blizzara
.+ Dark Firaga {+} Lama Blizzard
.+ Dark Thundaga {+} Ade
.+ Dark Thundaga {+} Antiga
.+ Dark Thundaga {+} Antima
.+ Dark Thundaga {+} Barriera
.+ Dark Thundaga {+} Barriera Magica
.+ Dark Thundaga {+} Bonus AP
.+ Dark Thundaga {+} Bonus AP +
.+ Dark Thundaga {+} Bonus MAG
.+ Dark Thundaga {+} Bonus MAG +
.+ Dark Thundaga {+} Bonus MP [Dark Thundaga]
.+ Dark Thundaga {+} Bonus MP +
.+ Dark Thundaga {+} Consumatore saggio
.+ Dark Thundaga {+} Dark Thundaga
.+ Dark Thundaga {+} Dark Thundara
.+ Dark Thundaga {+} Dark Thunder
.+ Dark Thundaga {+} Elettroshock
.+ Dark Thundaga {+} Lama Novox
.+ Dark Thundaga {+} Lama Stop
.+ Dark Thundaga {+} Lama Thundara
.+ Dark Thundaga {+} Lama Thunder
.+ Dark Thundaga {+} Lama Veleno
.+ Dark Thundaga {+} Novox
.+ Dark Thundaga {+} Pugno di ferro
.+ Dark Thundaga {+} Pugno goblin
.+ Dark Thundaga {+} Pugno magico
.+ Dark Thundaga {+} Ruba
.+ Dark Thundaga {+} Scan
.+ Dark Thundaga {+} Scatto
.+ Dark Thundaga {+} Stop [Dark Thundaga]
.+ Dark Thundaga {+} Thundaga
.+ Dark Thundaga {+} Thundara
.+ Dark Thundaga {+} Thunder
.+ Dark Thundaga {+} Tornado Stop
.+ Dark Thundaga {+} Tornado Veleno
.+ Dark Thundaga {+} Tri-Fire
.+ Dark Thundaga {+} Tri-Thundaga
.+ Dark Thundaga {+} Turbo-magia SP
.+ Dark Thundaga {+} Veleno
.+ Dark Thundaga {+} Veleno volante

.+ Elettroshock (+) Dark Thundara
 .+ Elettroshock (+) Dark Thunder
 .+ Firaga (+) Dark Blizzara
 .+ Firaga (+) Dark Blizzard
 .+ Lama Blizzaga (+) Dark Blizzara
 .+ Lama Blizzaga (+) Dark Blizzard
 .+ Lama Blizzaga (+) Dark Fira
 .+ Lama Blizzaga (+) Dark Fire
 .+ Lama Firaga (+) Dark Thundara [Dark Thundaga]
 .+ Lama Firaga (+) Dark Thunder
 .+ Lama Thundaga (+) Bonus MAG
 .+ Lama Thundaga (+) Bonus MAG +
 .+ Lama Thundaga (+) Bonus MP
 .+ Lama Thundaga (+) Bonus MP +
 .+ Lama Thundaga (+) Dark Fira
 .+ Lama Thundaga (+) Dark Fire
 .+ Thundaga (+) Ade
 .+ Thundaga (+) Dark Thundara
 .+ Thundaga (+) Dark Thunder
 .+ Thundaga (+) Difesa alterata
 .+ Thundaga (+) Dispel
 .+ Thundaga (+) Esna
 .+ Thundaga (+) Lama Novox
 .+ Thundaga (+) Lama Stop
 .+ Thundaga (+) Lama Veleno
 .+ Thundaga (+) Novox
 .+ Thundaga (+) Stop
 .+ Thundaga (+) Tornado Stop [Dark Thundaga]
 .+ Thundaga (+) Tornado Veleno
 .+ Thundaga (+) Veleno
 .+ Thundaga (+) Veleno volante
 .+ § Dark Blizzaga (+) Lama Firaga
 .+ § Dark Thundaga (+) Bonus AP ++
 .+ § Dark Thundaga (+) Bonus MAG ++
 .+ § Dark Thundaga (+) Bonus MP ++
 .+ § Dark Thundaga (+) Difesa elementale
 .+ § Dark Thundaga (+) Lama Ade
 .+ § Dark Thundaga (+) Lama Thundaga
 .+ § Dark Thundaga (+) Mutismo volante
 .+ § Dark Thundaga (+) Turbo-attacco SP
 .+ § Lama Blizzaga (+) Dark Blizzaga
 .+ § Lama Firaga (+) Dark Thundaga
 .+ § Lama Thundaga (+) Bonus MAG ++
 .+ § Lama Thundaga (+) Bonus MP ++
 .+ § Lama Thundaga (+) Dark Firaga
 .+ § Thundaga (+) Lama Ade
 .+ § Thundaga (+) Mutismo volante [Dark Thundaga]
 M+ Pugno magico (+) Dark Thundara
 M+ Pugno magico (+) Dark Thunder
 M+ Stop (+) Dark Thundara
 M+ Stop (+) Dark Thunder
 M+ Stop (+) Thundara
 M+ Stop (+) Thunder
 M+ Tri-Fire (+) Dark Thundara
 M+ Tri-Fire (+) Dark Thunder
 MM Blizzara (+) Dark Fire
 MM Dark Blizzara (+) Dark Fira
 MM Dark Blizzara (+) Dark Fire
 MM Dark Blizzara (+) Fira
 MM Dark Blizzara (+) Fire

MM Dark Blizzara (+) Lama Fire
MM Dark Fira (+) Blizzara
MM Dark Fira (+) Blizzard
MM Dark Fira (+) Dark Blizzard
MM Dark Fira (+) Lama Blizzara
MM Dark Fira (+) Lama Blizzard [Dark Thundaga]
MM Dark Thundara (+) Antima
MM Dark Thundara (+) Barriera
MM Dark Thundara (+) Bonus AP
MM Dark Thundara (+) Bonus MAG
MM Dark Thundara (+) Bonus MP
MM Dark Thundara (+) Dark Thundara
MM Dark Thundara (+) Dark Thunder
MM Dark Thundara (+) Lama Novox
MM Dark Thundara (+) Lama Thunder
MM Dark Thundara (+) Lama Veleno
MM Dark Thundara (+) Novox
MM Dark Thundara (+) Pugno di ferro
MM Dark Thundara (+) Pugno goblin
MM Dark Thundara (+) Ruba
MM Dark Thundara (+) Scan
MM Dark Thundara (+) Scatto
MM Dark Thundara (+) Thundara
MM Dark Thundara (+) Thunder
MM Dark Thundara (+) Tornado Veleno [Dark Thundaga]
MM Dark Thundara (+) Tri-Thundaga
MM Dark Thundara (+) Veleno
MM Fira (+) Dark Blizzard
MM Lama Blizzara (+) Dark Blizzard
MM Lama Blizzara (+) Dark Fire
MM Lama Fira (+) Dark Thunder
MM Lama Thundara (+) Bonus MAG
MM Lama Thundara (+) Bonus MP
MM Lama Thundara (+) Dark Fire
MM Scatto (+) Dark Thunder
MM Thundara (+) Dark Thunder
MM Thundara (+) Dispel
MM Thundara (+) Esna
MM Thundara (+) Lama Novox
MM Thundara (+) Lama Veleno
MM Thundara (+) Novox
MM Thundara (+) Tornado Veleno
MM Thundara (+) Veleno
MM Tri-Thundaga (+) Dark Thunder [Dark Thundaga]
MM § Dark Blizzara (+) Lama Fira
MM § Dark Thundara (+) Barriera Magica
MM § Dark Thundara (+) Bonus AP +
MM § Dark Thundara (+) Bonus MAG +
MM § Dark Thundara (+) Bonus MP +
MM § Dark Thundara (+) Lama Thundara
MM § Dark Thundara (+) Veleno volante
MM § Lama Blizzara (+) Dark Blizzara
MM § Lama Fira (+) Dark Thundara
MM § Lama Thundara (+) Bonus MAG +
MM § Lama Thundara (+) Bonus MP +
MM § Lama Thundara (+) Dark Fira
MM § Thundara (+) Veleno volante

----- DARK THUNDARA

.. Pugno magico (+) Dark Thundara

```

..   Pugno magico (+) Dark Thunder
..   Stop (+) Dark Thundara
..   Stop (+) Dark Thunder
..   Stop (+) Thundara
..   Stop (+) Thunder
..   Tri-Fire (+) Dark Thundara
..   Tri-Fire (+) Dark Thunder
.+   Blizzara (+) Dark Fire
.+   Dark Blizzara (+) Dark Fira
.+   Dark Blizzara (+) Dark Fire
.+   Dark Blizzara (+) Fira
.+   Dark Blizzara (+) Fire
.+   Dark Blizzara (+) Lama Fire
.+   Dark Fira (+) Blizzara
.+   Dark Fira (+) Blizzard
.+   Dark Fira (+) Dark Blizzard
.+   Dark Fira (+) Lama Blizzara
.+   Dark Fira (+) Lama Blizzard           [Dark Thundara]
.+   Dark Thundara (+) Antima
.+   Dark Thundara (+) Barriera
.+   Dark Thundara (+) Bonus AP
.+   Dark Thundara (+) Bonus MAG
.+   Dark Thundara (+) Bonus MP
.+   Dark Thundara (+) Dark Thundara
.+   Dark Thundara (+) Dark Thunder
.+   Dark Thundara (+) Lama Novox
.+   Dark Thundara (+) Lama Thunder
.+   Dark Thundara (+) Lama Veleno
.+   Dark Thundara (+) Novox
.+   Dark Thundara (+) Pugno di ferro
.+   Dark Thundara (+) Pugno goblin
.+   Dark Thundara (+) Ruba
.+   Dark Thundara (+) Scan
.+   Dark Thundara (+) Scatto
.+   Dark Thundara (+) Thundara
.+   Dark Thundara (+) Thunder
.+   Dark Thundara (+) Tornado Veleno     [Dark Thundara]
.+   Dark Thundara (+) Tri-Thundaga
.+   Dark Thundara (+) Veleno
.+   Fira (+) Dark Blizzard
.+   Lama Blizzara (+) Dark Blizzard
.+   Lama Blizzara (+) Dark Fire
.+   Lama Fira (+) Dark Thunder
.+   Lama Thundara (+) Bonus MAG
.+   Lama Thundara (+) Bonus MP
.+   Lama Thundara (+) Dark Fire
.+   Scatto (+) Dark Thunder
.+   Thundara (+) Dark Thunder
.+   Thundara (+) Dispel
.+   Thundara (+) Esna
.+   Thundara (+) Lama Novox
.+   Thundara (+) Lama Veleno
.+   Thundara (+) Novox
.+   Thundara (+) Tornado Veleno
.+   Thundara (+) Veleno
.+   Tri-Thundaga (+) Dark Thunder       [Dark Thundara]
.+   § Dark Blizzara (+) Lama Fira
.+   § Dark Thundara (+) Barriera Magica
.+   § Dark Thundara (+) Bonus AP +
.+   § Dark Thundara (+) Bonus MAG +

```

```

.+ $ Dark Thundara {+} Bonus MP +
.+ $ Dark Thundara {+} Lama Thundara
.+ $ Dark Thundara {+} Veleno volante
.+ $ Lama Blizzara {+} Dark Blizzara
.+ $ Lama Fira {+} Dark Thundara
.+ $ Lama Thundara {+} Bonus MAG +
.+ $ Lama Thundara {+} Bonus MP +
.+ $ Lama Thundara {+} Dark Fira
.+ $ Thundara {+} Veleno volante
M+ Novox {+} Dark Thunder
M+ Novox {+} Thunder
M+ Pugno di ferro {+} Dark Thunder
MM Dark Blizzard {+} Fire
MM Dark Thunder {+} Dark Thunder
MM Dark Thunder {+} Pugno goblin [Dark Thundara]
MM Dark Thunder {+} Scan
MM Dark Thunder {+} Thunder
MM Dark Thunder {+} Veleno
MM Thunder {+} Veleno
MM $ Blizzard {+} Dark Fire
MM $ Dark Blizzard {+} Dark Fire
MM $ Dark Blizzard {+} Lama Fire
MM $ Dark Thunder {+} Bonus AP
MM $ Dark Thunder {+} Bonus MAG
MM $ Dark Thunder {+} Bonus MP
MM $ Dark Thunder {+} Lama Thunder
MM $ Dark Thunder {+} Lama Veleno
MM $ Lama Blizzard {+} Dark Blizzard
MM $ Lama Blizzard {+} Dark Fire
MM $ Lama Fire {+} Dark Thunder
MM $ Lama Thunder {+} Bonus MAG
MM $ Lama Thunder {+} Bonus MP
MM $ Lama Thunder {+} Dark Fire
MM $ Thunder {+} Esna [Dark Thundara]
MM $ Thunder {+} Lama Veleno

```

----- DARK THUNDER

```

.. Novox {+} Dark Thunder
.. Novox {+} Thunder
.. Pugno di ferro {+} Dark Thunder
.+ Dark Blizzard {+} Dark Fire
.+ Dark Blizzard {+} Fire
.+ Dark Fire {+} Blizzard
.+ Dark Fire {+} Lama Blizzard
.+ Dark Thunder {+} Dark Thunder
.+ Dark Thunder {+} Pugno goblin
.+ Dark Thunder {+} Scan
.+ Dark Thunder {+} Thunder
.+ Dark Thunder {+} Veleno
.+ Thunder {+} Veleno
.+ $ Dark Blizzard {+} Lama Fire
.+ $ Dark Thunder {+} Bonus AP
.+ $ Dark Thunder {+} Bonus MAG
.+ $ Dark Thunder {+} Bonus MP
.+ $ Dark Thunder {+} Lama Thunder
.+ $ Dark Thunder {+} Lama Veleno
.+ $ Lama Blizzard {+} Dark Blizzard
.+ $ Lama Fire {+} Dark Thunder
.+ $ Lama Thunder {+} Bonus MAG
.+ $ Lama Thunder {+} Bonus MP

```


.+ \$ Lama Thunder (+) Dark Fire
.+ \$ Thunder (+) Esna
.+ \$ Thunder (+) Lama Veleno
MM \$ Dark Fire (+) Blizzard
MM \$ Dark Fire (+) Dark Blizzard
MM \$ Dark Fire (+) Lama Blizzard

----- DIFESA ALTERATA

// Attacco alterato (+) Bonus DIF
// Attacco alterato (+) Bonus DIF +
// Attacco alterato (+) Bonus DIF ++
// Attacco alterato (+) Bonus HP
// Attacco alterato (+) Bonus HP +
// Attacco alterato (+) Bonus HP ++
// Attacco alterato (+) Bonus SPI
// Attacco alterato (+) Bonus SPI +
// Attacco alterato (+) Bonus SPI ++
// B/OMD (+) Difesa alterata
// B/OMD (+) Dispel
// B/OMD (+) Esna
// Fusione (+) Difesa alterata
// Fusione (+) Dispel
// Fusione (+) Esna
// Hell Blizzaga (+) Bonus DIF
// Hell Blizzaga (+) Bonus DIF +
// Hell Blizzaga (+) Bonus DIF ++
// Hell Blizzaga (+) Bonus HP
// Hell Blizzaga (+) Bonus HP +
// Hell Blizzaga (+) Bonus HP ++
// Hell Blizzaga (+) Bonus SPI
// Hell Blizzaga (+) Bonus SPI +
// Hell Blizzaga (+) Bonus SPI ++
// Hell Firaga (+) Bonus DIF
// Hell Firaga (+) Bonus DIF +
// Hell Firaga (+) Bonus DIF ++
// Hell Firaga (+) Bonus HP
// Hell Firaga (+) Bonus HP +
// Hell Firaga (+) Bonus HP ++
// Hell Firaga (+) Bonus SPI
// Hell Firaga (+) Bonus SPI +
// Hell Firaga (+) Bonus SPI ++
// Hell Thundaga (+) Bonus DIF
// Hell Thundaga (+) Bonus DIF +
// Hell Thundaga (+) Bonus DIF ++
// Hell Thundaga (+) Bonus HP
// Hell Thundaga (+) Bonus HP +
// Hell Thundaga (+) Bonus HP ++
// Hell Thundaga (+) Bonus SPI
// Hell Thundaga (+) Bonus SPI +
// Hell Thundaga (+) Bonus SPI ++
// Lama Dispel (+) Bonus DIF
// Lama Dispel (+) Bonus DIF +
// Lama Dispel (+) Bonus DIF ++
// Lama Dispel (+) Bonus HP
// Lama Dispel (+) Bonus HP +
// Lama Dispel (+) Bonus HP ++
// Lama Dispel (+) Bonus SPI
// Lama Dispel (+) Bonus SPI +
// Lama Dispel (+) Bonus SPI ++
// Mura (+) Ade

[Difesa alterata]

[Difesa alterata]

```

// Mura {+} Dark Blizzaga
// Mura {+} Dark Blizzara
// Mura {+} Dark Blizzard
// Mura {+} Dark Fira
// Mura {+} Dark Firaga [Difesa alterata]
// Mura {+} Dark Fire
// Mura {+} Dark Thundaga
// Mura {+} Dark Thundara
// Mura {+} Dark Thunder
// Mura {+} Lama Ade
// Mura {+} Lama Novox
// Mura {+} Lama Stop
// Mura {+} Lama Veleno
// Mura {+} Mutismo volante
// Mura {+} Novox
// Mura {+} Salto mortale
// Mura {+} Stop
// Mura {+} Tornado Stop
// Mura {+} Tornado Veleno
// Mura {+} Veleno
// Mura {+} Veleno volante
// Pugno costoso {+} Difesa alterata
// Pugno costoso {+} Dispel
// Pugno costoso {+} Esna [Difesa alterata]
// Pugno martello {+} Difesa alterata
// Pugno martello {+} Dispel
// Pugno martello {+} Esna
// Salto mortale {+} Bonus DIF
// Salto mortale {+} Bonus DIF +
// Salto mortale {+} Bonus DIF ++
// Salto mortale {+} Bonus HP
// Salto mortale {+} Bonus HP +
// Salto mortale {+} Bonus HP ++
// Salto mortale {+} Bonus SPI
// Salto mortale {+} Bonus SPI +
// Salto mortale {+} Bonus SPI ++
// Tornado Ade {+} Bonus DIF
// Tornado Ade {+} Bonus DIF +
// Tornado Ade {+} Bonus DIF ++
// Tornado Ade {+} Bonus HP
// Tornado Ade {+} Bonus HP +
// Tornado Ade {+} Bonus HP ++
// Tornado Ade {+} Bonus SPI [Difesa alterata]
// Tornado Ade {+} Bonus SPI +
// Tornado Ade {+} Bonus SPI ++
// Ultima {+} Difesa alterata
// Ultima {+} Dispel
// Ultima {+} Esna
// Vigore {+} Difesa alterata
// Vigore {+} Dispel
// Vigore {+} Esna
// § Mura {+} Hell Blizzaga
// § Mura {+} Hell Firaga
// § Mura {+} Hell Thundaga
// § Mura {+} Lama Dispel
// § Mura {+} Tornado Ade
M. Barriera Magica {+} Dark Blizzard
M. Barriera Magica {+} Dark Fire
M. Barriera Magica {+} Dark Thunder
M. Barriera Magica {+} Lama Novox

```

M. Barriera Magica {+} Lama Veleno
M. Barriera Magica {+} Novox [Difesa alterata]
M. Barriera Magica {+} Tornado Veleno
M. Barriera Magica {+} Veleno
M. Dark Blizzara {+} Bonus DIF
M. Dark Blizzara {+} Bonus HP
M. Dark Blizzara {+} Bonus SPI
M. Dark Fira {+} Bonus DIF
M. Dark Fira {+} Bonus HP
M. Dark Fira {+} Bonus SPI
M. Dark Thundara {+} Bonus DIF
M. Dark Thundara {+} Bonus HP
M. Dark Thundara {+} Bonus SPI
M. Lama Blizzara {+} Bonus DIF
M. Lama Blizzara {+} Bonus HP
M. Lama Blizzara {+} Bonus SPI
M. Lama Fira {+} Bonus DIF
M. Lama Fira {+} Bonus HP
M. Lama Fira {+} Bonus SPI
M. Lama Thundara {+} Bonus DIF
M. Lama Thundara {+} Bonus HP [Difesa alterata]
M. Lama Thundara {+} Bonus SPI
M. Scatto {+} Dispel
M. Scatto {+} Esna
M. Tri-Thundaga {+} Dispel
M. Tri-Thundaga {+} Esna
M. Veleno volante {+} Bonus DIF
M. Veleno volante {+} Bonus HP
M. Veleno volante {+} Bonus SPI
M. § Barriera Magica {+} Dark Blizzara
M. § Barriera Magica {+} Dark Fira
M. § Barriera Magica {+} Dark Thundara
M. § Barriera Magica {+} Veleno volante
M. § Dark Blizzara {+} Bonus DIF +
M. § Dark Blizzara {+} Bonus HP +
M. § Dark Blizzara {+} Bonus SPI +
M. § Dark Fira {+} Bonus DIF +
M. § Dark Fira {+} Bonus HP +
M. § Dark Fira {+} Bonus SPI +
M. § Dark Thundara {+} Bonus DIF + [Difesa alterata]
M. § Dark Thundara {+} Bonus HP +
M. § Dark Thundara {+} Bonus SPI +
M. § Lama Blizzara {+} Bonus DIF +
M. § Lama Blizzara {+} Bonus HP +
M. § Lama Blizzara {+} Bonus SPI +
M. § Lama Fira {+} Bonus DIF +
M. § Lama Fira {+} Bonus HP +
M. § Lama Fira {+} Bonus SPI +
M. § Lama Thundara {+} Bonus DIF +
M. § Lama Thundara {+} Bonus HP +
M. § Lama Thundara {+} Bonus SPI +
M. § Veleno volante {+} Bonus DIF +
M. § Veleno volante {+} Bonus HP +
M. § Veleno volante {+} Bonus SPI +
M+ Ade {+} Aspir
M+ Ade {+} Bonus DIF
M+ Ade {+} Bonus DIF +
M+ Ade {+} Bonus HP
M+ Ade {+} Bonus HP + [Difesa alterata]
M+ Ade {+} Bonus SPI

M+ Ade {+} Bonus SPI +
M+ Ade {+} Drain
M+ Dark Blizzaga {+} Bonus DIF
M+ Dark Blizzaga {+} Bonus DIF +
M+ Dark Blizzaga {+} Bonus HP
M+ Dark Blizzaga {+} Bonus HP +
M+ Dark Blizzaga {+} Bonus SPI
M+ Dark Blizzaga {+} Bonus SPI +
M+ Dark Firaga {+} Bonus DIF
M+ Dark Firaga {+} Bonus DIF +
M+ Dark Firaga {+} Bonus HP
M+ Dark Firaga {+} Bonus HP +
M+ Dark Firaga {+} Bonus SPI
M+ Dark Firaga {+} Bonus SPI +
M+ Dark Thundaga {+} Bonus DIF
M+ Dark Thundaga {+} Bonus DIF +
M+ Dark Thundaga {+} Bonus HP
M+ Dark Thundaga {+} Bonus HP + [Difesa alterata]
M+ Dark Thundaga {+} Bonus SPI
M+ Dark Thundaga {+} Bonus SPI +
M+ Difesa elementale {+} Dark Blizzara
M+ Difesa elementale {+} Dark Blizzard
M+ Difesa elementale {+} Dark Fira
M+ Difesa elementale {+} Dark Fire
M+ Difesa elementale {+} Dark Thundara
M+ Difesa elementale {+} Dark Thunder
M+ Difesa elementale {+} Lama Novox
M+ Difesa elementale {+} Lama Stop
M+ Difesa elementale {+} Lama Veleno
M+ Difesa elementale {+} Novox
M+ Difesa elementale {+} Stop
M+ Difesa elementale {+} Tornado Stop
M+ Difesa elementale {+} Tornado Veleno
M+ Difesa elementale {+} Veleno
M+ Difesa elementale {+} Veleno volante
M+ Elettroshock {+} Difesa alterata
M+ Elettroshock {+} Dispel [Difesa alterata]
M+ Elettroshock {+} Esna
M+ Lama Ade {+} Bonus DIF
M+ Lama Ade {+} Bonus DIF +
M+ Lama Ade {+} Bonus HP
M+ Lama Ade {+} Bonus HP +
M+ Lama Ade {+} Bonus SPI
M+ Lama Ade {+} Bonus SPI +
M+ Lama Blizzaga {+} Bonus DIF
M+ Lama Blizzaga {+} Bonus DIF +
M+ Lama Blizzaga {+} Bonus HP
M+ Lama Blizzaga {+} Bonus HP +
M+ Lama Blizzaga {+} Bonus SPI
M+ Lama Blizzaga {+} Bonus SPI +
M+ Lama Firaga {+} Bonus DIF
M+ Lama Firaga {+} Bonus DIF +
M+ Lama Firaga {+} Bonus HP
M+ Lama Firaga {+} Bonus HP +
M+ Lama Firaga {+} Bonus SPI
M+ Lama Firaga {+} Bonus SPI + [Difesa alterata]
M+ Lama Thundaga {+} Bonus DIF
M+ Lama Thundaga {+} Bonus DIF +
M+ Lama Thundaga {+} Bonus HP
M+ Lama Thundaga {+} Bonus HP +

M+ Lama Thundaga {+} Bonus SPI
M+ Lama Thundaga {+} Bonus SPI +
M+ Mutismo volante {+} Bonus DIF
M+ Mutismo volante {+} Bonus DIF +
M+ Mutismo volante {+} Bonus HP
M+ Mutismo volante {+} Bonus HP +
M+ Mutismo volante {+} Bonus SPI
M+ Mutismo volante {+} Bonus SPI +
M+ § Ade {+} Bonus DIF ++
M+ § Ade {+} Bonus HP ++
M+ § Ade {+} Bonus SPI ++
M+ § Ade {+} Drainra
M+ § Dark Blizzaga {+} Bonus DIF ++
M+ § Dark Blizzaga {+} Bonus HP ++
M+ § Dark Blizzaga {+} Bonus SPI ++ [Difesa alterata]
M+ § Dark Firaga {+} Bonus DIF ++
M+ § Dark Firaga {+} Bonus HP ++
M+ § Dark Firaga {+} Bonus SPI ++
M+ § Dark Thundaga {+} Bonus DIF ++
M+ § Dark Thundaga {+} Bonus HP ++
M+ § Dark Thundaga {+} Bonus SPI ++
M+ § Difesa elementale {+} Ade
M+ § Difesa elementale {+} Dark Blizzaga
M+ § Difesa elementale {+} Dark Firaga
M+ § Difesa elementale {+} Dark Thundaga
M+ § Difesa elementale {+} Lama Ade
M+ § Difesa elementale {+} Mutismo volante
M+ § Lama Ade {+} Bonus DIF ++
M+ § Lama Ade {+} Bonus HP ++
M+ § Lama Ade {+} Bonus SPI ++
M+ § Lama Blizzaga {+} Bonus DIF ++
M+ § Lama Blizzaga {+} Bonus HP ++
M+ § Lama Blizzaga {+} Bonus SPI ++
M+ § Lama Firaga {+} Bonus DIF ++ [Difesa alterata]
M+ § Lama Firaga {+} Bonus HP ++
M+ § Lama Firaga {+} Bonus SPI ++
M+ § Lama Thundaga {+} Bonus DIF ++
M+ § Lama Thundaga {+} Bonus HP ++
M+ § Lama Thundaga {+} Bonus SPI ++
M+ § Mutismo volante {+} Bonus DIF ++
M+ § Mutismo volante {+} Bonus HP ++
M+ § Mutismo volante {+} Bonus SPI ++
MM Barriera {+} Dark Blizzard
MM Barriera {+} Dark Fire
MM Barriera {+} Dark Thunder
MM Barriera {+} Lama Veleno
MM Barriera {+} Veleno
MM Dispel {+} Blizzard
MM Dispel {+} Bonus AP
MM Dispel {+} Bonus ATT
MM Dispel {+} Bonus DIF
MM Dispel {+} Bonus HP
MM Dispel {+} Bonus MAG [Difesa alterata]
MM Dispel {+} Bonus MP
MM Dispel {+} Bonus SPI
MM Dispel {+} Dark Blizzard
MM Dispel {+} Dark Fire
MM Dispel {+} Dark Thunder
MM Dispel {+} Dispel
MM Dispel {+} Energia

MM	Dispel {+} Esna	
MM	Dispel {+} Fire	
MM	Dispel {+} Lama Veleno	
MM	Dispel {+} Pugno di ferro	
MM	Dispel {+} Pugno goblin	
MM	Dispel {+} Scan	
MM	Dispel {+} Thunder	
MM	Dispel {+} Veleno	
MM	Lama Novox {+} Bonus DIF	
MM	Lama Novox {+} Bonus HP	
MM	Lama Novox {+} Bonus SPI	
MM	Novox {+} Bonus DIF	[Difesa alterata]
MM	Novox {+} Bonus HP	
MM	Novox {+} Bonus SPI	
MM	Pugno di ferro {+} Esna	
MM	Tornado Veleno {+} Bonus DIF	
MM	Tornado Veleno {+} Bonus HP	
MM	Tornado Veleno {+} Bonus SPI	
MM	§ Barriera {+} Lama Novox	
MM	§ Barriera {+} Novox	
MM	§ Barriera {+} Tornado Veleno	
MM	§ Dispel {+} Antima	
MM	§ Dispel {+} Drain	
MM	§ Dispel {+} Energira	
MM	§ Dispel {+} Lama Drain	
MM	§ Dispel {+} Lama Novox	
MM	§ Dispel {+} Novox	
MM	§ Dispel {+} Ruba	
MM	§ Dispel {+} Tornado Veleno	
<>	Difesa alterata {+} Antima	
<>	Difesa alterata {+} Aspir	[Difesa alterata]
<>	Difesa alterata {+} Blizzara	
<>	Difesa alterata {+} Blizzard	
<>	Difesa alterata {+} Bonus AP	
<>	Difesa alterata {+} Bonus AP +	
<>	Difesa alterata {+} Bonus ATT	
<>	Difesa alterata {+} Bonus ATT +	
<>	Difesa alterata {+} Bonus DIF	
<>	Difesa alterata {+} Bonus DIF +	
<>	Difesa alterata {+} Bonus HP	
<>	Difesa alterata {+} Bonus HP +	
<>	Difesa alterata {+} Bonus MAG	
<>	Difesa alterata {+} Bonus MAG +	
<>	Difesa alterata {+} Bonus MP	
<>	Difesa alterata {+} Bonus MP +	
<>	Difesa alterata {+} Bonus SPI	
<>	Difesa alterata {+} Bonus SPI +	
<>	Difesa alterata {+} Dark Blizzara	
<>	Difesa alterata {+} Dark Blizzard	
<>	Difesa alterata {+} Dark Fira	[Difesa alterata]
<>	Difesa alterata {+} Dark Fire	
<>	Difesa alterata {+} Dark Thundara	
<>	Difesa alterata {+} Dark Thunder	
<>	Difesa alterata {+} Difesa alterata	
<>	Difesa alterata {+} Dispel	
<>	Difesa alterata {+} Drain	
<>	Difesa alterata {+} Energia	
<>	Difesa alterata {+} Energira	
<>	Difesa alterata {+} Esna	
<>	Difesa alterata {+} Fira	

```

<> Difesa alterata {+} Fire
<> Difesa alterata {+} Lama Aspir
<> Difesa alterata {+} Lama Drain
<> Difesa alterata {+} Lama Novox
<> Difesa alterata {+} Lama Veleno
<> Difesa alterata {+} Novox
<> Difesa alterata {+} Pugno di ferro
<> Difesa alterata {+} Pugno goblin
<> Difesa alterata {+} Pugno magico [Difesa alterata]
<> Difesa alterata {+} Rigene
<> Difesa alterata {+} Ruba
<> Difesa alterata {+} Scan
<> Difesa alterata {+} Scatto
<> Difesa alterata {+} Thundara
<> Difesa alterata {+} Thunder
<> Difesa alterata {+} Tornado Veleno
<> Difesa alterata {+} Tri-Fire
<> Difesa alterata {+} Tri-Thundaga
<> Difesa alterata {+} Veleno
<> Difesa alterata {+} Veleno volante
<> Lama Stop {+} Bonus DIF
<> Lama Stop {+} Bonus DIF +
<> Lama Stop {+} Bonus HP
<> Lama Stop {+} Bonus HP +
<> Lama Stop {+} Bonus SPI
<> Lama Stop {+} Bonus SPI +
<> Pugno magico {+} Dispel
<> Pugno magico {+} Esna [Difesa alterata]
<> Stop {+} Bonus DIF
<> Stop {+} Bonus DIF +
<> Stop {+} Bonus HP
<> Stop {+} Bonus HP +
<> Stop {+} Bonus SPI
<> Stop {+} Bonus SPI +
<> Tri-Fire {+} Dispel
<> Tri-Fire {+} Esna
<> § Difesa alterata {+} Antiga
<> § Difesa alterata {+} Consumatore saggio
<> § Difesa alterata {+} Energiga
<> § Difesa alterata {+} Lama Stop
<> § Difesa alterata {+} Stop
<> § Difesa alterata {+} Tornado Stop
<> § Difesa alterata {+} Turbo-magia SP

```

----- DIFESA ELEMENTALE

```

// Antiga {+} Bonus DIF
// Antiga {+} Bonus DIF +
// Antiga {+} Bonus HP
// Antiga {+} Bonus HP +
// Antiga {+} Bonus SPI
// Antiga {+} Bonus SPI +
// Difesa alterata {+} Attacco potente
// Difesa alterata {+} Barriera
// Difesa alterata {+} Barriera Magica
// Difesa alterata {+} Colpo vitale
// Difesa alterata {+} Lama Blizzara
// Difesa alterata {+} Lama Blizzard
// Difesa alterata {+} Lama Fira
// Difesa alterata {+} Lama Fire
// Difesa alterata {+} Lama Thundara

```

```

// Difesa alterata (+) Lama Thunder
// Difesa alterata (+) Salto
// Difesa alterata (+) Tornado d'assalto
// Pugno magico (+) Barriera [Difesa elementale]
// Pugno magico (+) Barriera Magica
// Tri-Fire (+) Barriera
// Tri-Fire (+) Barriera Magica
.. Atroh (+) Bonus DIF
.. Atroh (+) Bonus DIF +
.. Atroh (+) Bonus DIF ++
.. Atroh (+) Bonus HP
.. Atroh (+) Bonus HP +
.. Atroh (+) Bonus HP ++
.. Atroh (+) Bonus SPI
.. Atroh (+) Bonus SPI +
.. Atroh (+) Bonus SPI ++
.. Fusione (+) Barriera
.. Fusione (+) Barriera Magica
.. Fusione (+) Difesa elementale
.. Pugno martello (+) Barriera
.. Pugno martello (+) Barriera Magica
.. Pugno martello (+) Difesa elementale
.+ Blizzaga (+) Bonus DIF [Difesa elementale]
.+ Blizzaga (+) Bonus DIF +
.+ Blizzaga (+) Bonus HP
.+ Blizzaga (+) Bonus HP +
.+ Blizzaga (+) Bonus SPI
.+ Blizzaga (+) Bonus SPI +
.+ Difesa elementale (+) Antiga
.+ Difesa elementale (+) Antima
.+ Difesa elementale (+) Aspir
.+ Difesa elementale (+) Attacco potente
.+ Difesa elementale (+) Barriera
.+ Difesa elementale (+) Barriera Magica
.+ Difesa elementale (+) Blizzara
.+ Difesa elementale (+) Blizzard
.+ Difesa elementale (+) Bonus AP
.+ Difesa elementale (+) Bonus AP +
.+ Difesa elementale (+) Bonus ATT
.+ Difesa elementale (+) Bonus ATT +
.+ Difesa elementale (+) Bonus DIF
.+ Difesa elementale (+) Bonus DIF + [Difesa elementale]
.+ Difesa elementale (+) Bonus HP
.+ Difesa elementale (+) Bonus HP +
.+ Difesa elementale (+) Bonus MAG
.+ Difesa elementale (+) Bonus MAG +
.+ Difesa elementale (+) Bonus MP
.+ Difesa elementale (+) Bonus MP +
.+ Difesa elementale (+) Bonus SPI
.+ Difesa elementale (+) Bonus SPI +
.+ Difesa elementale (+) Colpo vitale
.+ Difesa elementale (+) Consumatore saggio
.+ Difesa elementale (+) Difesa alterata
.+ Difesa elementale (+) Difesa elementale
.+ Difesa elementale (+) Dispel
.+ Difesa elementale (+) Drain
.+ Difesa elementale (+) Elettroshock
.+ Difesa elementale (+) Energia
.+ Difesa elementale (+) Energiga
.+ Difesa elementale (+) Energira

```



```

.+ Difesa elementale {+} Esna [Difesa elementale]
.+ Difesa elementale {+} Fira
.+ Difesa elementale {+} Fire
.+ Difesa elementale {+} Lama Aspir
.+ Difesa elementale {+} Lama Blizzara
.+ Difesa elementale {+} Lama Blizzard
.+ Difesa elementale {+} Lama Drain
.+ Difesa elementale {+} Lama Fira
.+ Difesa elementale {+} Lama Fire
.+ Difesa elementale {+} Lama Thundara
.+ Difesa elementale {+} Lama Thunder
.+ Difesa elementale {+} Pugno di ferro
.+ Difesa elementale {+} Pugno goblin
.+ Difesa elementale {+} Pugno magico
.+ Difesa elementale {+} Rigene
.+ Difesa elementale {+} Ruba
.+ Difesa elementale {+} Salto
.+ Difesa elementale {+} Scan
.+ Difesa elementale {+} Scatto
.+ Difesa elementale {+} Thundara [Difesa elementale]
.+ Difesa elementale {+} Thunder
.+ Difesa elementale {+} Tornado d'assalto
.+ Difesa elementale {+} Tri-Fire
.+ Difesa elementale {+} Tri-Thundaga
.+ Difesa elementale {+} Turbo-magia SP
.+ Elettroshock {+} Barriera
.+ Elettroshock {+} Barriera Magica
.+ Firaga (+) Bonus DIF
.+ Firaga (+) Bonus DIF +
.+ Firaga (+) Bonus HP
.+ Firaga (+) Bonus HP +
.+ Firaga (+) Bonus SPI
.+ Firaga (+) Bonus SPI +
.+ Thundaga {+} Bonus DIF
.+ Thundaga {+} Bonus DIF +
.+ Thundaga {+} Bonus HP
.+ Thundaga {+} Bonus HP +
.+ Thundaga {+} Bonus SPI
.+ Thundaga {+} Bonus SPI + [Difesa elementale]
.+ § Blizzaga {+} Bonus DIF ++
.+ § Blizzaga {+} Bonus HP ++
.+ § Blizzaga {+} Bonus SPI ++
.+ § Difesa elementale {+} Blizzaga
.+ § Difesa elementale {+} Bonus AP ++
.+ § Difesa elementale {+} Bonus ATT ++
.+ § Difesa elementale {+} Bonus DIF ++
.+ § Difesa elementale {+} Bonus HP ++
.+ § Difesa elementale {+} Bonus MAG ++
.+ § Difesa elementale {+} Bonus MP ++
.+ § Difesa elementale {+} Bonus SPI ++
.+ § Difesa elementale {+} Drain potente
.+ § Difesa elementale {+} Drainra
.+ § Difesa elementale {+} Firaga
.+ § Difesa elementale {+} Gransalto
.+ § Difesa elementale {+} Lama Blizzaga
.+ § Difesa elementale {+} Lama Firaga
.+ § Difesa elementale {+} Lama Thundaga
.+ § Difesa elementale {+} Spazzata [Difesa elementale]
.+ § Difesa elementale {+} Thundaga
.+ § Difesa elementale {+} Turbo-attacco SP

```

.+ \$ Firaga (+) Bonus DIF ++
 .+ \$ Firaga (+) Bonus HP ++
 .+ \$ Firaga (+) Bonus SPI ++
 .+ \$ Thundaga (+) Bonus DIF ++
 .+ \$ Thundaga (+) Bonus HP ++
 .+ \$ Thundaga (+) Bonus SPI ++
 M+ Barriera Magica (+) Antima
 M+ Barriera Magica (+) Attacco potente
 M+ Barriera Magica (+) Barriera
 M+ Barriera Magica (+) Barriera Magica
 M+ Barriera Magica (+) Blizzard
 M+ Barriera Magica (+) Bonus AP
 M+ Barriera Magica (+) Bonus ATT
 M+ Barriera Magica (+) Bonus DIF
 M+ Barriera Magica (+) Bonus HP
 M+ Barriera Magica (+) Bonus MAG
 M+ Barriera Magica (+) Bonus MP [Difesa elementale]
 M+ Barriera Magica (+) Bonus SPI
 M+ Barriera Magica (+) Dispel
 M+ Barriera Magica (+) Drain
 M+ Barriera Magica (+) Energia
 M+ Barriera Magica (+) Energira
 M+ Barriera Magica (+) Esna
 M+ Barriera Magica (+) Fire
 M+ Barriera Magica (+) Lama Blizzard
 M+ Barriera Magica (+) Lama Drain
 M+ Barriera Magica (+) Lama Fire
 M+ Barriera Magica (+) Lama Thunder
 M+ Barriera Magica (+) Pugno di ferro
 M+ Barriera Magica (+) Pugno goblin
 M+ Barriera Magica (+) Ruba
 M+ Barriera Magica (+) Salto
 M+ Barriera Magica (+) Scan
 M+ Barriera Magica (+) Scatto
 M+ Barriera Magica (+) Thunder
 M+ Barriera Magica (+) Tri-Thundaga [Difesa elementale]
 M+ Fira (+) Bonus DIF
 M+ Fira (+) Bonus HP
 M+ Fira (+) Bonus SPI
 M+ Scatto (+) Barriera
 M+ Thundara (+) Bonus DIF
 M+ Thundara (+) Bonus HP
 M+ Thundara (+) Bonus SPI
 M+ Tri-Thundaga (+) Barriera
 M+ \$ Barriera Magica (+) Aspir
 M+ \$ Barriera Magica (+) Blizzara
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus AP +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus ATT +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus DIF +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus HP +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus MAG +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus MP +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Bonus SPI +
 M+ \$ Barriera Magica (+) Colpo vitale
 M+ \$ Barriera Magica (+) Fira [Difesa elementale]
 M+ \$ Barriera Magica (+) Lama Aspir
 M+ \$ Barriera Magica (+) Lama Blizzara
 M+ \$ Barriera Magica (+) Lama Fira
 M+ \$ Barriera Magica (+) Lama Thundara
 M+ \$ Barriera Magica (+) Rigene

M+ \$ Barriera Magica (+) Thundara
M+ \$ Barriera Magica (+) Tornado d'assalto
M+ \$ Fira (+) Bonus DIF +
M+ \$ Fira (+) Bonus HP +
M+ \$ Fira (+) Bonus SPI +
M+ \$ Thundara (+) Bonus DIF +
M+ \$ Thundara (+) Bonus HP +
M+ \$ Thundara (+) Bonus SPI +
MM Antima (+) Bonus DIF
MM Antima (+) Bonus HP
MM Antima (+) Bonus SPI
MM Barriera (+) Attacco potente
MM Barriera (+) Barriera
MM Barriera (+) Blizzard [Difesa elementale]
MM Barriera (+) Bonus AP
MM Barriera (+) Bonus ATT
MM Barriera (+) Bonus DIF
MM Barriera (+) Bonus HP
MM Barriera (+) Bonus MAG
MM Barriera (+) Bonus MP
MM Barriera (+) Bonus SPI
MM Barriera (+) Dispel
MM Barriera (+) Energia
MM Barriera (+) Esna
MM Barriera (+) Fire
MM Barriera (+) Lama Blizzard
MM Barriera (+) Lama Fire
MM Barriera (+) Lama Thunder
MM Barriera (+) Pugno di ferro
MM Barriera (+) Pugno goblin
MM Barriera (+) Salto
MM Barriera (+) Scan
MM Barriera (+) Thunder [Difesa elementale]
MM Blizzara (+) Bonus DIF
MM Blizzara (+) Bonus HP
MM Blizzara (+) Bonus SPI
MM Dispel (+) Attacco potente
MM Dispel (+) Lama Blizzard
MM Dispel (+) Lama Fire
MM Dispel (+) Lama Thunder
MM Dispel (+) Salto
MM \$ Barriera (+) Antima
MM \$ Barriera (+) Drain
MM \$ Barriera (+) Energira
MM \$ Barriera (+) Lama Drain
MM \$ Barriera (+) Ruba
MM \$ Blizzara (+) Bonus DIF +
MM \$ Blizzara (+) Bonus HP +
MM \$ Blizzara (+) Bonus SPI +

----- DISPEL

.. Ade (+) Aspir
.. Ade (+) Bonus DIF
.. Ade (+) Bonus DIF +
.. Ade (+) Bonus HP
.. Ade (+) Bonus HP +
.. Ade (+) Bonus SPI
.. Ade (+) Bonus SPI +
.. Ade (+) Drain
.. Barriera (+) Dark Blizzard

```

..  Barriera {+} Dark Fire
..  Barriera {+} Dark Thunder
..  Barriera {+} Lama Veleno
..  Barriera {+} Veleno
..  Dark Blizzaga {+} Bonus DIF
..  Dark Blizzaga {+} Bonus DIF +
..  Dark Blizzaga {+} Bonus HP
..  Dark Blizzaga {+} Bonus HP +
..  Dark Blizzaga {+} Bonus SPI
..  Dark Blizzaga {+} Bonus SPI + [Dispel]
..  Dark Firaga {+} Bonus DIF
..  Dark Firaga {+} Bonus DIF +
..  Dark Firaga {+} Bonus HP
..  Dark Firaga {+} Bonus HP +
..  Dark Firaga {+} Bonus SPI
..  Dark Firaga {+} Bonus SPI +
..  Dark Thundaga {+} Bonus DIF
..  Dark Thundaga {+} Bonus DIF +
..  Dark Thundaga {+} Bonus HP
..  Dark Thundaga {+} Bonus HP +
..  Dark Thundaga {+} Bonus SPI
..  Dark Thundaga {+} Bonus SPI +
..  Difesa elementale {+} Dark Blizzara
..  Difesa elementale {+} Dark Blizzard
..  Difesa elementale {+} Dark Fira
..  Difesa elementale {+} Dark Fire
..  Difesa elementale {+} Dark Thundara
..  Difesa elementale {+} Dark Thunder
..  Difesa elementale {+} Lama Novox [Dispel]
..  Difesa elementale {+} Lama Stop
..  Difesa elementale {+} Lama Veleno
..  Difesa elementale {+} Novox
..  Difesa elementale {+} Stop
..  Difesa elementale {+} Tornado Stop
..  Difesa elementale {+} Tornado Veleno
..  Difesa elementale {+} Veleno
..  Difesa elementale {+} Veleno volante
..  Dispel {+} Blizzard
..  Dispel {+} Bonus AP
..  Dispel {+} Bonus ATT
..  Dispel {+} Bonus DIF
..  Dispel {+} Bonus HP
..  Dispel {+} Bonus MAG
..  Dispel {+} Bonus MP
..  Dispel {+} Bonus SPI
..  Dispel {+} Dark Blizzard
..  Dispel {+} Dark Fire
..  Dispel {+} Dark Thunder [Dispel]
..  Dispel {+} Dispel
..  Dispel {+} Energia
..  Dispel {+} Esna
..  Dispel {+} Fire
..  Dispel {+} Lama Veleno
..  Dispel {+} Pugno di ferro
..  Dispel {+} Pugno goblin
..  Dispel {+} Scan
..  Dispel {+} Thunder
..  Dispel {+} Veleno
..  Elettroshock {+} Difesa alterata
..  Elettroshock {+} Dispel

```

```

.. Elettroshock (+) Esna
.. Lama Ade (+) Bonus DIF
.. Lama Ade (+) Bonus DIF +
.. Lama Ade (+) Bonus HP
.. Lama Ade (+) Bonus HP +
.. Lama Ade (+) Bonus SPI
.. Lama Ade (+) Bonus SPI + [Dispel]
.. Lama Blizzaga (+) Bonus DIF
.. Lama Blizzaga (+) Bonus DIF +
.. Lama Blizzaga (+) Bonus HP
.. Lama Blizzaga (+) Bonus HP +
.. Lama Blizzaga (+) Bonus SPI
.. Lama Blizzaga (+) Bonus SPI +
.. Lama Firaga (+) Bonus DIF
.. Lama Firaga (+) Bonus DIF +
.. Lama Firaga (+) Bonus HP
.. Lama Firaga (+) Bonus HP +
.. Lama Firaga (+) Bonus SPI
.. Lama Firaga (+) Bonus SPI +
.. Lama Novox (+) Bonus DIF
.. Lama Novox (+) Bonus HP
.. Lama Novox (+) Bonus SPI
.. Lama Thundaga (+) Bonus DIF
.. Lama Thundaga (+) Bonus DIF +
.. Lama Thundaga (+) Bonus HP
.. Lama Thundaga (+) Bonus HP + [Dispel]
.. Lama Thundaga (+) Bonus SPI
.. Lama Thundaga (+) Bonus SPI +
.. Mutismo volante (+) Bonus DIF
.. Mutismo volante (+) Bonus DIF +
.. Mutismo volante (+) Bonus HP
.. Mutismo volante (+) Bonus HP +
.. Mutismo volante (+) Bonus SPI
.. Mutismo volante (+) Bonus SPI +
.. Novox (+) Bonus DIF
.. Novox (+) Bonus HP
.. Novox (+) Bonus SPI
.. Pugno di ferro (+) Esna
.. Tornado Veleno (+) Bonus DIF
.. Tornado Veleno (+) Bonus HP
.. Tornado Veleno (+) Bonus SPI
.. $ Ade (+) Bonus DIF ++
.. $ Ade (+) Bonus HP ++
.. $ Ade (+) Bonus SPI ++
.. $ Ade (+) Drainra [Dispel]
.. $ Barriera (+) Lama Novox
.. $ Barriera (+) Novox
.. $ Barriera (+) Tornado Veleno
.. $ Dark Blizzaga (+) Bonus DIF ++
.. $ Dark Blizzaga (+) Bonus HP ++
.. $ Dark Blizzaga (+) Bonus SPI ++
.. $ Dark Firaga (+) Bonus DIF ++
.. $ Dark Firaga (+) Bonus HP ++
.. $ Dark Firaga (+) Bonus SPI ++
.. $ Dark Thundaga (+) Bonus DIF ++
.. $ Dark Thundaga (+) Bonus HP ++
.. $ Dark Thundaga (+) Bonus SPI ++
.. $ Difesa elementale (+) Ade
.. $ Difesa elementale (+) Dark Blizzaga
.. $ Difesa elementale (+) Dark Firaga

```

.. \$ Difesa elementale {+} Dark Thundaga
 .. \$ Difesa elementale {+} Lama Ade
 .. \$ Difesa elementale {+} Mutismo volante
 .. \$ Dispel {+} Antima [Dispel]
 .. \$ Dispel {+} Drain
 .. \$ Dispel {+} Energira
 .. \$ Dispel {+} Lama Drain
 .. \$ Dispel {+} Lama Novox
 .. \$ Dispel {+} Novox
 .. \$ Dispel {+} Ruba
 .. \$ Dispel {+} Tornado Veleno
 .. \$ Lama Ade {+} Bonus DIF ++
 .. \$ Lama Ade {+} Bonus HP ++
 .. \$ Lama Ade {+} Bonus SPI ++
 .. \$ Lama Blizzaga {+} Bonus DIF ++
 .. \$ Lama Blizzaga {+} Bonus HP ++
 .. \$ Lama Blizzaga {+} Bonus SPI ++
 .. \$ Lama Firaga {+} Bonus DIF ++
 .. \$ Lama Firaga {+} Bonus HP ++
 .. \$ Lama Firaga {+} Bonus SPI ++
 .. \$ Lama Thundaga {+} Bonus DIF ++
 .. \$ Lama Thundaga {+} Bonus HP ++
 .. \$ Lama Thundaga {+} Bonus SPI ++ [Dispel]
 .. \$ Mutismo volante {+} Bonus DIF ++
 .. \$ Mutismo volante {+} Bonus HP ++
 .. \$ Mutismo volante {+} Bonus SPI ++
 M. Difesa alterata {+} Antima
 M. Difesa alterata {+} Aspir
 M. Difesa alterata {+} Blizzara
 M. Difesa alterata {+} Blizzard
 M. Difesa alterata {+} Bonus AP
 M. Difesa alterata {+} Bonus AP +
 M. Difesa alterata {+} Bonus ATT
 M. Difesa alterata {+} Bonus ATT +
 M. Difesa alterata {+} Bonus DIF
 M. Difesa alterata {+} Bonus DIF +
 M. Difesa alterata {+} Bonus HP
 M. Difesa alterata {+} Bonus HP +
 M. Difesa alterata {+} Bonus MAG
 M. Difesa alterata {+} Bonus MAG +
 M. Difesa alterata {+} Bonus MP
 M. Difesa alterata {+} Bonus MP + [Dispel]
 M. Difesa alterata {+} Bonus SPI
 M. Difesa alterata {+} Bonus SPI +
 M. Difesa alterata {+} Dark Blizzara
 M. Difesa alterata {+} Dark Blizzard
 M. Difesa alterata {+} Dark Fira
 M. Difesa alterata {+} Dark Fire
 M. Difesa alterata {+} Dark Thundara
 M. Difesa alterata {+} Dark Thunder
 M. Difesa alterata {+} Difesa alterata
 M. Difesa alterata {+} Dispel
 M. Difesa alterata {+} Drain
 M. Difesa alterata {+} Energia
 M. Difesa alterata {+} Energira
 M. Difesa alterata {+} Esna
 M. Difesa alterata {+} Fira
 M. Difesa alterata {+} Fire
 M. Difesa alterata {+} Lama Aspir
 M. Difesa alterata {+} Lama Drain

M. Difesa alterata (+) Lama Novox [Dispel]

M. Difesa alterata (+) Lama Veleno

M. Difesa alterata (+) Novox

M. Difesa alterata (+) Pugno di ferro

M. Difesa alterata (+) Pugno goblin

M. Difesa alterata (+) Pugno magico

M. Difesa alterata (+) Rigene

M. Difesa alterata (+) Ruba

M. Difesa alterata (+) Scan

M. Difesa alterata (+) Scatto

M. Difesa alterata (+) Thundara

M. Difesa alterata (+) Thunder

M. Difesa alterata (+) Tornado Veleno

M. Difesa alterata (+) Tri-Fire

M. Difesa alterata (+) Tri-Thundaga

M. Difesa alterata (+) Veleno

M. Difesa alterata (+) Veleno volante

M. Esna (+) Esna

M. Esna (+) Pugno goblin

M. Esna (+) Scan [Dispel]

M. Lama Stop (+) Bonus DIF

M. Lama Stop (+) Bonus DIF +

M. Lama Stop (+) Bonus HP

M. Lama Stop (+) Bonus HP +

M. Lama Stop (+) Bonus SPI

M. Lama Stop (+) Bonus SPI +

M. Pugno magico (+) Dispel

M. Pugno magico (+) Esna

M. Stop (+) Bonus DIF

M. Stop (+) Bonus DIF +

M. Stop (+) Bonus HP

M. Stop (+) Bonus HP +

M. Stop (+) Bonus SPI

M. Stop (+) Bonus SPI +

M. Tornado Stop (+) Bonus DIF

M. Tornado Stop (+) Bonus DIF +

M. Tornado Stop (+) Bonus HP

M. Tornado Stop (+) Bonus HP +

M. Tornado Stop (+) Bonus SPI [Dispel]

M. Tornado Stop (+) Bonus SPI +

M. Tri-Fire (+) Dispel

M. Tri-Fire (+) Esna

M. § Dark Blizzard (+) Bonus DIF

M. § Dark Blizzard (+) Bonus HP

M. § Dark Blizzard (+) Bonus SPI

M. § Dark Fire (+) Bonus DIF

M. § Dark Fire (+) Bonus HP

M. § Dark Fire (+) Bonus SPI

M. § Dark Thunder (+) Bonus DIF

M. § Dark Thunder (+) Bonus HP

M. § Dark Thunder (+) Bonus SPI

M. § Difesa alterata (+) Antiga

M. § Difesa alterata (+) Consumatore saggio

M. § Difesa alterata (+) Energiga

M. § Difesa alterata (+) Lama Stop

M. § Difesa alterata (+) Stop

M. § Difesa alterata (+) Tornado Stop

M. § Difesa alterata (+) Turbo-magia SP [Dispel]

M. § Esna (+) Blizzard

M. § Esna (+) Bonus AP

M. § Esna {+} Bonus ATT
M. § Esna {+} Bonus DIF
M. § Esna {+} Bonus HP
M. § Esna {+} Bonus MAG
M. § Esna {+} Bonus MP
M. § Esna {+} Bonus SPI
M. § Esna {+} Dark Blizzard
M. § Esna {+} Dark Fire
M. § Esna {+} Dark Thunder
M. § Esna {+} Energia
M. § Esna {+} Fire
M. § Esna {+} Lama Veleno
M. § Esna {+} Thunder
M. § Esna {+} Veleno
M. § Lama Blizzard {+} Bonus DIF
M. § Lama Blizzard {+} Bonus HP
M. § Lama Blizzard {+} Bonus SPI [Dispel]
M. § Lama Fire {+} Bonus DIF
M. § Lama Fire {+} Bonus HP
M. § Lama Fire {+} Bonus SPI
M. § Lama Thunder {+} Bonus DIF
M. § Lama Thunder {+} Bonus HP
M. § Lama Thunder {+} Bonus SPI
M. § Lama Veleno {+} Bonus DIF
M. § Lama Veleno {+} Bonus HP
M. § Lama Veleno {+} Bonus SPI
M. § Veleno {+} Bonus DIF
M. § Veleno {+} Bonus HP
M. § Veleno {+} Bonus SPI
M. § Veleno {+} Energia
MM Barriera Magica {+} Dark Blizzard
MM Barriera Magica {+} Dark Fire
MM Barriera Magica {+} Dark Thunder
MM Barriera Magica {+} Lama Novox
MM Barriera Magica {+} Lama Veleno
MM Barriera Magica {+} Novox [Dispel]
MM Barriera Magica {+} Tornado Veleno
MM Barriera Magica {+} Veleno
MM Dark Blizzara {+} Bonus DIF
MM Dark Blizzara {+} Bonus HP
MM Dark Blizzara {+} Bonus SPI
MM Dark Fira {+} Bonus DIF
MM Dark Fira {+} Bonus HP
MM Dark Fira {+} Bonus SPI
MM Dark Thundara {+} Bonus DIF
MM Dark Thundara {+} Bonus HP
MM Dark Thundara {+} Bonus SPI
MM Lama Blizzara {+} Bonus DIF
MM Lama Blizzara {+} Bonus HP
MM Lama Blizzara {+} Bonus SPI
MM Lama Fira {+} Bonus DIF
MM Lama Fira {+} Bonus HP
MM Lama Fira {+} Bonus SPI
MM Lama Thundara {+} Bonus DIF
MM Lama Thundara {+} Bonus HP [Dispel]
MM Lama Thundara {+} Bonus SPI
MM Scatto {+} Dispel
MM Scatto {+} Esna
MM Tri-Thundaga {+} Dispel
MM Tri-Thundaga {+} Esna

MM Veleno volante (+) Bonus DIF
 MM Veleno volante (+) Bonus HP
 MM Veleno volante (+) Bonus SPI
 MM § Barriera Magica (+) Dark Blizzara
 MM § Barriera Magica (+) Dark Fira
 MM § Barriera Magica (+) Dark Thundara
 MM § Barriera Magica (+) Veleno volante
 MM § Dark Blizzara (+) Bonus DIF +
 MM § Dark Blizzara (+) Bonus HP +
 MM § Dark Blizzara (+) Bonus SPI +
 MM § Dark Fira (+) Bonus DIF +
 MM § Dark Fira (+) Bonus HP +
 MM § Dark Fira (+) Bonus SPI +
 MM § Dark Thundara (+) Bonus DIF +
 MM § Dark Thundara (+) Bonus HP +
 MM § Dark Thundara (+) Bonus SPI +
 MM § Lama Blizzara (+) Bonus DIF +
 MM § Lama Blizzara (+) Bonus HP +
 MM § Lama Blizzara (+) Bonus SPI +
 MM § Lama Fira (+) Bonus DIF +
 MM § Lama Fira (+) Bonus HP +
 MM § Lama Fira (+) Bonus SPI +
 MM § Lama Thundara (+) Bonus DIF +
 MM § Lama Thundara (+) Bonus HP +
 MM § Lama Thundara (+) Bonus SPI +
 MM § Veleno volante (+) Bonus DIF +
 MM § Veleno volante (+) Bonus HP +
 MM § Veleno volante (+) Bonus SPI +

[Dispel]

----- DRAIN

.. Antiga (+) Aspir
 .. Antiga (+) Drain
 .. Antiga (+) Lama Aspir
 .. Antiga (+) Lama Drain
 .. Pugno magico (+) Aspir
 .. Pugno magico (+) Drain
 .. Stop (+) Aspir
 .. Stop (+) Drain
 .. Stop (+) Lama Aspir
 .. Stop (+) Lama Drain
 .. Tri-Fire (+) Aspir
 .. Tri-Fire (+) Drain
 M. Aspir (+) Antima
 M. Aspir (+) Aspir
 M. Aspir (+) Attacco potente
 M. Aspir (+) Barriera
 M. Aspir (+) Blizzara
 M. Aspir (+) Blizzard
 M. Aspir (+) Bonus AP
 M. Aspir (+) Bonus HP
 M. Aspir (+) Bonus MAG
 M. Aspir (+) Bonus MP
 M. Aspir (+) Bonus SPI
 M. Aspir (+) Dark Blizzara
 M. Aspir (+) Dark Blizzard
 M. Aspir (+) Dark Fira
 M. Aspir (+) Dark Fire
 M. Aspir (+) Dark Thundara
 M. Aspir (+) Dark Thunder
 M. Aspir (+) Dispel

[Drain]

M. Aspir (+) Drain
M. Aspir (+) Energia
M. Aspir (+) Energira
M. Aspir (+) Esna
M. Aspir (+) Fira
M. Aspir (+) Fire
M. Aspir (+) Lama Blizzard
M. Aspir (+) Lama Drain [Drain]
M. Aspir (+) Lama Fire
M. Aspir (+) Lama Novox
M. Aspir (+) Lama Thunder
M. Aspir (+) Lama Veleno
M. Aspir (+) Novox
M. Aspir (+) Pugno di ferro
M. Aspir (+) Pugno goblin
M. Aspir (+) Ruba
M. Aspir (+) Salto
M. Aspir (+) Scan
M. Aspir (+) Scatto
M. Aspir (+) Thundara
M. Aspir (+) Thunder
M. Aspir (+) Tornado Veleno
M. Aspir (+) Tri-Thundaga
M. Aspir (+) Veleno
M. Blizzara (+) Drain
M. Blizzara (+) Lama Drain
M. Dark Blizzard (+) Drain [Drain]
M. Dark Blizzard (+) Lama Drain
M. Dark Fira (+) Drain
M. Dark Fira (+) Lama Drain
M. Dark Thundara (+) Drain
M. Dark Thundara (+) Lama Drain
M. Fira (+) Drain
M. Fira (+) Lama Drain
M. Lama Aspir (+) Bonus MAG
M. Lama Aspir (+) Bonus SPI
M. Scatto (+) Drain
M. Thundara (+) Drain
M. Thundara (+) Lama Drain
M. Tri-Thundaga (+) Drain
M. § Aspir (+) Barriera Magica
M. § Aspir (+) Bonus AP +
M. § Aspir (+) Bonus HP +
M. § Aspir (+) Bonus MAG +
M. § Aspir (+) Bonus MP +
M. § Aspir (+) Bonus SPI + [Drain]
M. § Aspir (+) Colpo vitale
M. § Aspir (+) Lama Aspir
M. § Aspir (+) Lama Blizzara
M. § Aspir (+) Lama Fira
M. § Aspir (+) Lama Thundara
M. § Aspir (+) Rigene
M. § Aspir (+) Tornado d'assalto
M. § Aspir (+) Veleno volante
M. § Blizzara (+) Lama Aspir
M. § Dark Blizzard (+) Lama Aspir
M. § Dark Fira (+) Lama Aspir
M. § Dark Thundara (+) Lama Aspir
M. § Fira (+) Lama Aspir
M. § Lama Aspir (+) Bonus MAG +

M. § Lama Aspir (+) Bonus SPI +
M. § Thundara (+) Lama Aspir
MM Tri-Thundaga (+) Drain
<> Drain (+) Antima
<> Drain (+) Attacco potente [Drain]
<> Drain (+) Blizzard
<> Drain (+) Bonus AP
<> Drain (+) Bonus HP
<> Drain (+) Bonus MAG
<> Drain (+) Bonus MP
<> Drain (+) Bonus SPI
<> Drain (+) Dark Blizzard
<> Drain (+) Dark Fire
<> Drain (+) Dark Thunder
<> Drain (+) Drain
<> Drain (+) Energia
<> Drain (+) Esna
<> Drain (+) Fire
<> Drain (+) Lama Blizzard
<> Drain (+) Lama Fire
<> Drain (+) Lama Thunder
<> Drain (+) Lama Veleno
<> Drain (+) Novox
<> Drain (+) Pugno di ferro [Drain]
<> Drain (+) Pugno goblin
<> Drain (+) Salto
<> Drain (+) Scan
<> Drain (+) Thunder
<> Drain (+) Veleno
<> Lama Drain (+) Bonus MAG
<> Lama Drain (+) Bonus SPI
<> § Antima (+) Lama Drain
<> § Drain (+) Barriera
<> § Drain (+) Dispel
<> § Drain (+) Energira
<> § Drain (+) Lama Drain
<> § Drain (+) Lama Novox
<> § Drain (+) Ruba
<> § Drain (+) Tornado Veleno
<> § Novox (+) Lama Drain

----- DRAIN AEREO

// Attacco alterato (+) Aspir
// Attacco alterato (+) Aspir potente
// Attacco alterato (+) Aspirga
// Attacco alterato (+) Drain
// Attacco alterato (+) Drain potente
// Attacco alterato (+) Drainga
// Attacco alterato (+) Drainra
// Attacco alterato (+) Lama Aspir
// Attacco alterato (+) Lama Drain
// Attacco elementale (+) Aspir
// Attacco elementale (+) Aspir potente
// Attacco elementale (+) Aspirga
// Attacco elementale (+) Drain
// Attacco elementale (+) Drain potente
// Attacco elementale (+) Drainra
// Attacco elementale (+) Lama Aspir
// Attacco elementale (+) Lama Drain
// B/OMD (+) Aspir potente

```

//      B/OMD {+} Drain potente                                [Drain aereo]
//      B/OMD {+} Lama Aspir
//      B/OMD {+} Lama Drain
//      Drain aereo {+} Ade
//      Drain aereo {+} Antiga
//      Drain aereo {+} Antima
//      Drain aereo {+} Aspir
//      Drain aereo {+} Aspir potente
//      Drain aereo {+} Aspirga
//      Drain aereo {+} Atroh
//      Drain aereo {+} Attacco elementale
//      Drain aereo {+} Attacco potente
//      Drain aereo {+} B/OMD
//      Drain aereo {+} Barriera
//      Drain aereo {+} Barriera Magica
//      Drain aereo {+} Barriera SP
//      Drain aereo {+} Blizzaga
//      Drain aereo {+} Blizzara
//      Drain aereo {+} Blizzard
//      Drain aereo {+} Bonus AP                                [Drain aereo]
//      Drain aereo {+} Bonus AP +
//      Drain aereo {+} Bonus AP ++
//      Drain aereo {+} Bonus ATT
//      Drain aereo {+} Bonus ATT +
//      Drain aereo {+} Bonus ATT ++
//      Drain aereo {+} Bonus DIF
//      Drain aereo {+} Bonus DIF +
//      Drain aereo {+} Bonus DIF ++
//      Drain aereo {+} Bonus HP
//      Drain aereo {+} Bonus HP +
//      Drain aereo {+} Bonus HP ++
//      Drain aereo {+} Bonus MP
//      Drain aereo {+} Bonus MP +
//      Drain aereo {+} Bonus MP ++
//      Drain aereo {+} Colpo vitale
//      Drain aereo {+} Consumatore saggio
//      Drain aereo {+} Dark Blizzaga
//      Drain aereo {+} Dark Blizzara
//      Drain aereo {+} Dark Blizzard                            [Drain aereo]
//      Drain aereo {+} Dark Fira
//      Drain aereo {+} Dark Firaga
//      Drain aereo {+} Dark Fire
//      Drain aereo {+} Dark Thundaga
//      Drain aereo {+} Dark Thundara
//      Drain aereo {+} Dark Thunder
//      Drain aereo {+} Difesa alterata
//      Drain aereo {+} Difesa elementale
//      Drain aereo {+} Dispel
//      Drain aereo {+} Drain
//      Drain aereo {+} Drain aereo
//      Drain aereo {+} Drain potente
//      Drain aereo {+} Drainga
//      Drain aereo {+} Drainra
//      Drain aereo {+} Elettroshock
//      Drain aereo {+} Energia
//      Drain aereo {+} Energiga
//      Drain aereo {+} Energira
//      Drain aereo {+} Esna                                    [Drain aereo]
//      Drain aereo {+} Fira
//      Drain aereo {+} Firaga

```

```
// Drain aereo {+} Fire
// Drain aereo {+} Fusione
// Drain aereo {+} Gransalto
// Drain aereo {+} Hell Blizzaga
// Drain aereo {+} Hell Firaga
// Drain aereo {+} Hell Thundaga
// Drain aereo {+} Lama Ade
// Drain aereo {+} Lama Aspir
// Drain aereo {+} Lama Blizzaga
// Drain aereo {+} Lama Blizzara
// Drain aereo {+} Lama Blizzard
// Drain aereo {+} Lama Dispel
// Drain aereo {+} Lama Drain
// Drain aereo {+} Lama esplosiva
// Drain aereo {+} Lama Fira
// Drain aereo {+} Lama Firaga
// Drain aereo {+} Lama Fire [Drain aereo]
// Drain aereo {+} Lama Novox
// Drain aereo {+} Lama Stop
// Drain aereo {+} Lama Thundaga
// Drain aereo {+} Lama Thundara
// Drain aereo {+} Lama Thunder
// Drain aereo {+} Lama Veleno
// Drain aereo {+} Megaene
// Drain aereo {+} Mura
// Drain aereo {+} Mutismo volante
// Drain aereo {+} Novox
// Drain aereo {+} Pugno costoso
// Drain aereo {+} Pugno di ferro
// Drain aereo {+} Pugno goblin
// Drain aereo {+} Pugno magico
// Drain aereo {+} Pugno martello
// Drain aereo {+} Rigene
// Drain aereo {+} Ruba
// Drain aereo {+} Salto
// Drain aereo {+} Salto mortale [Drain aereo]
// Drain aereo {+} Scan
// Drain aereo {+} Scatto
// Drain aereo {+} Scippo
// Drain aereo {+} Sisma
// Drain aereo {+} Spazzata
// Drain aereo {+} Stop
// Drain aereo {+} Thundaga
// Drain aereo {+} Thundara
// Drain aereo {+} Thunder
// Drain aereo {+} Tornado Ade
// Drain aereo {+} Tornado d'assalto
// Drain aereo {+} Tornado d'assalto +
// Drain aereo {+} Tornado Stop
// Drain aereo {+} Tornado Veleno
// Drain aereo {+} Tri-Fire
// Drain aereo {+} Tri-Thundaga
// Drain aereo {+} Turbo SP
// Drain aereo {+} Turbo-attacco SP
// Drain aereo {+} Turbo-magia SP [Drain aereo]
// Drain aereo {+} Ultima
// Drain aereo {+} Veleno
// Drain aereo {+} Veleno volante
// Drain aereo {+} Vigore
// Drainga {+} Bonus ATT
```

```

//      Draingia {+} Bonus ATT +
//      Draingia {+} Bonus ATT ++
//      Draingia {+} Bonus DIF
//      Draingia {+} Bonus DIF +
//      Draingia {+} Bonus DIF ++
//      Lama Dispel {+} Aspir
//      Lama Dispel {+} Aspir potente
//      Lama Dispel {+} Aspirga
//      Lama Dispel {+} Drain
//      Lama Dispel {+} Drain potente
//      Lama Dispel {+} Drainra
//      Lama Dispel {+} Lama Aspir
//      Lama Dispel {+} Lama Drain
//      Pugno costoso {+} Aspir potente           [Drain aereo]
//      Pugno costoso {+} Drain potente
//      Pugno costoso {+} Lama Aspir
//      Pugno costoso {+} Lama Drain
//      Tornado Ade {+} Aspir
//      Tornado Ade {+} Aspir potente
//      Tornado Ade {+} Aspirga
//      Tornado Ade {+} Drain
//      Tornado Ade {+} Drain potente
//      Tornado Ade {+} Drainra
//      Tornado Ade {+} Lama Aspir
//      Tornado Ade {+} Lama Drain
//      Tornado d'assalto + {+} Aspir
//      Tornado d'assalto + {+} Aspir potente
//      Tornado d'assalto + {+} Aspirga
//      Tornado d'assalto + {+} Drain
//      Tornado d'assalto + {+} Drain potente
//      Tornado d'assalto + {+} Drainra
//      Tornado d'assalto + {+} Lama Aspir
//      Tornado d'assalto + {+} Lama Drain           [Drain aereo]
//      Ultima {+} Aspir potente
//      Ultima {+} Drain potente
//      Ultima {+} Lama Aspir
//      Ultima {+} Lama Drain
//      Vigore {+} Aspir potente
//      Vigore {+} Drain potente
//      Vigore {+} Lama Aspir
//      Vigore {+} Lama Drain
//      § Attacco elementale {+} Draingia
//      § Drain aereo {+} Attacco alterato
//      § Drain aereo {+} Elemosina
//      § Drain aereo {+} Master SP
//      § Lama Dispel {+} Draingia
//      § Tornado Ade {+} Draingia
//      § Tornado d'assalto + {+} Draingia
M+     Aspir potente {+} Ade
M+     Aspir potente {+} Antiga
M+     Aspir potente {+} Antima
M+     Aspir potente {+} Aspir           [Drain aereo]
M+     Aspir potente {+} Aspir potente
M+     Aspir potente {+} Attacco potente
M+     Aspir potente {+} Barriera
M+     Aspir potente {+} Barriera Magica
M+     Aspir potente {+} Blizzaga
M+     Aspir potente {+} Blizzara
M+     Aspir potente {+} Blizzard
M+     Aspir potente {+} Bonus AP

```

M+ Aspir potente {+} Bonus AP +
M+ Aspir potente {+} Bonus AP ++
M+ Aspir potente {+} Bonus ATT
M+ Aspir potente {+} Bonus ATT +
M+ Aspir potente {+} Bonus ATT ++
M+ Aspir potente {+} Bonus DIF
M+ Aspir potente {+} Bonus DIF +
M+ Aspir potente {+} Bonus DIF ++
M+ Aspir potente {+} Bonus HP
M+ Aspir potente {+} Bonus HP +
M+ Aspir potente {+} Bonus HP ++ [Drain aereo]
M+ Aspir potente {+} Bonus MP
M+ Aspir potente {+} Bonus MP +
M+ Aspir potente {+} Bonus MP ++
M+ Aspir potente {+} Colpo vitale
M+ Aspir potente {+} Consumatore saggio
M+ Aspir potente {+} Dark Blizzaga
M+ Aspir potente {+} Dark Blizzara
M+ Aspir potente {+} Dark Blizzard
M+ Aspir potente {+} Dark Fira
M+ Aspir potente {+} Dark Firaga
M+ Aspir potente {+} Dark Fire
M+ Aspir potente {+} Dark Thundaga
M+ Aspir potente {+} Dark Thundara
M+ Aspir potente {+} Dark Thunder
M+ Aspir potente {+} Difesa alterata
M+ Aspir potente {+} Difesa elementale
M+ Aspir potente {+} Dispel
M+ Aspir potente {+} Drain
M+ Aspir potente {+} Drain potente [Drain aereo]
M+ Aspir potente {+} Drainra
M+ Aspir potente {+} Elettroshock
M+ Aspir potente {+} Energia
M+ Aspir potente {+} Energiga
M+ Aspir potente {+} Energira
M+ Aspir potente {+} Esna
M+ Aspir potente {+} Fira
M+ Aspir potente {+} Firaga
M+ Aspir potente {+} Fire
M+ Aspir potente {+} Fusione
M+ Aspir potente {+} Gransalto
M+ Aspir potente {+} Lama Ade
M+ Aspir potente {+} Lama Aspir
M+ Aspir potente {+} Lama Blizzaga
M+ Aspir potente {+} Lama Blizzara
M+ Aspir potente {+} Lama Blizzard
M+ Aspir potente {+} Lama Drain
M+ Aspir potente {+} Lama esplosiva
M+ Aspir potente {+} Lama Fira [Drain aereo]
M+ Aspir potente {+} Lama Firaga
M+ Aspir potente {+} Lama Fire
M+ Aspir potente {+} Lama Novox
M+ Aspir potente {+} Lama Stop
M+ Aspir potente {+} Lama Thundaga
M+ Aspir potente {+} Lama Thundara
M+ Aspir potente {+} Lama Thunder
M+ Aspir potente {+} Lama Veleno
M+ Aspir potente {+} Mutismo volante
M+ Aspir potente {+} Novox
M+ Aspir potente {+} Pugno di ferro

M+ Aspir potente {+} Pugno goblin
M+ Aspir potente {+} Pugno magico
M+ Aspir potente {+} Pugno martello
M+ Aspir potente {+} Rigene
M+ Aspir potente {+} Ruba
M+ Aspir potente {+} Salto
M+ Aspir potente {+} Salto mortale
M+ Aspir potente {+} Scan [Drain aereo]
M+ Aspir potente {+} Scatto
M+ Aspir potente {+} Spazzata
M+ Aspir potente {+} Stop
M+ Aspir potente {+} Thundaga
M+ Aspir potente {+} Thundara
M+ Aspir potente {+} Thunder
M+ Aspir potente {+} Tornado d'assalto
M+ Aspir potente {+} Tornado Stop
M+ Aspir potente {+} Tornado Veleno
M+ Aspir potente {+} Tri-Fire
M+ Aspir potente {+} Tri-Thundaga
M+ Aspir potente {+} Turbo-attacco SP
M+ Aspir potente {+} Turbo-magia SP
M+ Aspir potente {+} Veleno
M+ Aspir potente {+} Veleno volante
M+ Aspirga {+} Bonus ATT
M+ Aspirga {+} Bonus ATT +
M+ Aspirga {+} Bonus ATT ++
M+ Aspirga {+} Bonus DIF [Drain aereo]
M+ Aspirga {+} Bonus DIF +
M+ Aspirga {+} Bonus DIF ++
M+ Fusione {+} Drain potente
M+ Fusione {+} Lama Aspir
M+ Fusione {+} Lama Drain
M+ Lama esplosiva {+} Aspir
M+ Lama esplosiva {+} Drain
M+ Lama esplosiva {+} Drain potente
M+ Lama esplosiva {+} Drainra
M+ Lama esplosiva {+} Lama Aspir
M+ Lama esplosiva {+} Lama Drain
M+ Pugno martello {+} Drain potente
M+ Pugno martello {+} Lama Aspir
M+ Pugno martello {+} Lama Drain
M+ Salto mortale {+} Aspir
M+ Salto mortale {+} Drain
M+ Salto mortale {+} Drain potente
M+ Salto mortale {+} Drainra
M+ Salto mortale {+} Lama Aspir [Drain aereo]
M+ Salto mortale {+} Lama Drain
M+ § Aspir potente {+} Aspirga
M+ § Aspir potente {+} Atroh
M+ § Aspir potente {+} Megaene
M+ § Aspir potente {+} Scippo
M+ § Aspir potente {+} Turbo SP
M+ § Lama esplosiva {+} Aspirga
M+ § Salto mortale {+} Aspirga
MM Drain potente {+} Antiga
MM Drain potente {+} Antima
MM Drain potente {+} Aspir
MM Drain potente {+} Attacco potente
MM Drain potente {+} Barriera
MM Drain potente {+} Barriera Magica

MM	Drain potente {+}	Blizzara	
MM	Drain potente {+}	Blizzard	
MM	Drain potente {+}	Bonus AP	
MM	Drain potente {+}	Bonus AP +	
MM	Drain potente {+}	Bonus ATT	[Drain aereo]
MM	Drain potente {+}	Bonus ATT +	
MM	Drain potente {+}	Bonus DIF	
MM	Drain potente {+}	Bonus DIF +	
MM	Drain potente {+}	Bonus HP	
MM	Drain potente {+}	Bonus HP +	
MM	Drain potente {+}	Bonus MP	
MM	Drain potente {+}	Bonus MP +	
MM	Drain potente {+}	Colpo vitale	
MM	Drain potente {+}	Consumatore saggio	
MM	Drain potente {+}	Dark Blizzara	
MM	Drain potente {+}	Dark Blizzard	
MM	Drain potente {+}	Dark Fira	
MM	Drain potente {+}	Dark Fire	
MM	Drain potente {+}	Dark Thundara	
MM	Drain potente {+}	Dark Thunder	
MM	Drain potente {+}	Difesa alterata	
MM	Drain potente {+}	Dispel	
MM	Drain potente {+}	Drain	
MM	Drain potente {+}	Drain potente	[Drain aereo]
MM	Drain potente {+}	Elettroshock	
MM	Drain potente {+}	Energia	
MM	Drain potente {+}	Energiga	
MM	Drain potente {+}	Energira	
MM	Drain potente {+}	Esna	
MM	Drain potente {+}	Fira	
MM	Drain potente {+}	Fire	
MM	Drain potente {+}	Gransalto	
MM	Drain potente {+}	Lama Ade	
MM	Drain potente {+}	Lama Aspir	
MM	Drain potente {+}	Lama Blizzara	
MM	Drain potente {+}	Lama Blizzard	
MM	Drain potente {+}	Lama Drain	
MM	Drain potente {+}	Lama Fira	
MM	Drain potente {+}	Lama Fire	
MM	Drain potente {+}	Lama Novox	
MM	Drain potente {+}	Lama Stop	
MM	Drain potente {+}	Lama Thundara	
MM	Drain potente {+}	Lama Thunder	[Drain aereo]
MM	Drain potente {+}	Lama Veleno	
MM	Drain potente {+}	Mutismo volante	
MM	Drain potente {+}	Novox	
MM	Drain potente {+}	Pugno di ferro	
MM	Drain potente {+}	Pugno goblin	
MM	Drain potente {+}	Pugno magico	
MM	Drain potente {+}	Rigene	
MM	Drain potente {+}	Ruba	
MM	Drain potente {+}	Salto	
MM	Drain potente {+}	Scan	
MM	Drain potente {+}	Scatto	
MM	Drain potente {+}	Spazzata	
MM	Drain potente {+}	Stop	
MM	Drain potente {+}	Thundara	
MM	Drain potente {+}	Thunder	
MM	Drain potente {+}	Tornado d'assalto	
MM	Drain potente {+}	Tornado Stop	

MM Drain potente (+) Tornado Veleno
MM Drain potente (+) Tri-Fire [Drain aereo]
MM Drain potente (+) Tri-Thundaga
MM Drain potente (+) Turbo-magia SP
MM Drain potente (+) Veleno
MM Drain potente (+) Veleno volante
MM Drainra (+) Bonus ATT
MM Drainra (+) Bonus ATT +
MM Drainra (+) Bonus DIF
MM Drainra (+) Bonus DIF +
MM Elettroshock (+) Lama Aspir
MM Elettroshock (+) Lama Drain
MM Gransalto (+) Aspir
MM Gransalto (+) Drain
MM Gransalto (+) Lama Aspir
MM Gransalto (+) Lama Drain
MM Lama Ade (+) Aspir
MM Lama Ade (+) Drain
MM Lama Ade (+) Lama Aspir
MM Lama Ade (+) Lama Drain
MM Mutismo volante (+) Aspir [Drain aereo]
MM Mutismo volante (+) Drain
MM Mutismo volante (+) Lama Aspir
MM Mutismo volante (+) Lama Drain
MM Spazzata (+) Aspir
MM Spazzata (+) Drain
MM Spazzata (+) Lama Aspir
MM Spazzata (+) Lama Drain
MM § Drain potente (+) Ade
MM § Drain potente (+) Blizzaga
MM § Drain potente (+) Bonus AP ++
MM § Drain potente (+) Bonus ATT ++
MM § Drain potente (+) Bonus DIF ++
MM § Drain potente (+) Bonus HP ++
MM § Drain potente (+) Bonus MP ++
MM § Drain potente (+) Dark Blizzaga
MM § Drain potente (+) Dark Firaga
MM § Drain potente (+) Dark Thundaga
MM § Drain potente (+) Difesa elementale
MM § Drain potente (+) Drainra [Drain aereo]
MM § Drain potente (+) Firaga
MM § Drain potente (+) Lama Blizzaga
MM § Drain potente (+) Lama Firaga
MM § Drain potente (+) Lama Thundaga
MM § Drain potente (+) Thundaga
MM § Drain potente (+) Turbo-attacco SP
MM § Drainra (+) Bonus ATT ++
MM § Drainra (+) Bonus DIF ++
MM § Gransalto (+) Drainra
MM § Lama Ade (+) Drainra
MM § Mutismo volante (+) Drainra
MM § Spazzata (+) Drainra

----- DRAIN POTENTE

.. Aspir potente (+) Ade
.. Aspir potente (+) Antiga
.. Aspir potente (+) Antima
.. Aspir potente (+) Aspir
.. Aspir potente (+) Aspir potente
.. Aspir potente (+) Attacco potente

.. Aspir potente {+} Barriera
 .. Aspir potente {+} Barriera Magica
 .. Aspir potente {+} Blizzaga
 .. Aspir potente {+} Blizzara
 .. Aspir potente {+} Blizzard
 .. Aspir potente {+} Bonus AP
 .. Aspir potente {+} Bonus AP +
 .. Aspir potente {+} Bonus AP ++
 .. Aspir potente {+} Bonus ATT
 .. Aspir potente {+} Bonus ATT +
 .. Aspir potente {+} Bonus ATT ++
 .. Aspir potente {+} Bonus DIF
 .. Aspir potente {+} Bonus DIF + [Drain potente]
 .. Aspir potente {+} Bonus DIF ++
 .. Aspir potente {+} Bonus HP
 .. Aspir potente {+} Bonus HP +
 .. Aspir potente {+} Bonus HP ++
 .. Aspir potente {+} Bonus MP
 .. Aspir potente {+} Bonus MP +
 .. Aspir potente {+} Bonus MP ++
 .. Aspir potente {+} Colpo vitale
 .. Aspir potente {+} Consumatore saggio
 .. Aspir potente {+} Dark Blizzaga
 .. Aspir potente {+} Dark Blizzara
 .. Aspir potente {+} Dark Blizzard
 .. Aspir potente {+} Dark Fira
 .. Aspir potente {+} Dark Firaga
 .. Aspir potente {+} Dark Fire
 .. Aspir potente {+} Dark Thundaga
 .. Aspir potente {+} Dark Thundara
 .. Aspir potente {+} Dark Thunder
 .. Aspir potente {+} Difesa alterata [Drain potente]
 .. Aspir potente {+} Difesa elementale
 .. Aspir potente {+} Dispel
 .. Aspir potente {+} Drain
 .. Aspir potente {+} Drain potente
 .. Aspir potente {+} Drainra
 .. Aspir potente {+} Elettroshock
 .. Aspir potente {+} Energia
 .. Aspir potente {+} Energiga
 .. Aspir potente {+} Energira
 .. Aspir potente {+} Esna
 .. Aspir potente {+} Fira
 .. Aspir potente {+} Firaga
 .. Aspir potente {+} Fire
 .. Aspir potente {+} Fusione
 .. Aspir potente {+} Gransalto
 .. Aspir potente {+} Lama Ade
 .. Aspir potente {+} Lama Aspir
 .. Aspir potente {+} Lama Blizzaga
 .. Aspir potente {+} Lama Blizzara [Drain potente]
 .. Aspir potente {+} Lama Blizzard
 .. Aspir potente {+} Lama Drain
 .. Aspir potente {+} Lama esplosiva
 .. Aspir potente {+} Lama Fira
 .. Aspir potente {+} Lama Firaga
 .. Aspir potente {+} Lama Fire
 .. Aspir potente {+} Lama Novox
 .. Aspir potente {+} Lama Stop
 .. Aspir potente {+} Lama Thundaga

.. Aspir potente (+) Lama Thundara
 .. Aspir potente (+) Lama Thunder
 .. Aspir potente (+) Lama Veleno
 .. Aspir potente (+) Mutismo volante
 .. Aspir potente (+) Novox
 .. Aspir potente (+) Pugno di ferro
 .. Aspir potente (+) Pugno goblin
 .. Aspir potente (+) Pugno magico
 .. Aspir potente (+) Pugno martello
 .. Aspir potente (+) Rigene [Drain potente]
 .. Aspir potente (+) Ruba
 .. Aspir potente (+) Salto
 .. Aspir potente (+) Salto mortale
 .. Aspir potente (+) Scan
 .. Aspir potente (+) Scatto
 .. Aspir potente (+) Spazzata
 .. Aspir potente (+) Stop
 .. Aspir potente (+) Thundaga
 .. Aspir potente (+) Thundara
 .. Aspir potente (+) Thunder
 .. Aspir potente (+) Tornado d'assalto
 .. Aspir potente (+) Tornado Stop
 .. Aspir potente (+) Tornado Veleno
 .. Aspir potente (+) Tri-Fire
 .. Aspir potente (+) Tri-Thundaga
 .. Aspir potente (+) Turbo-attacco SP
 .. Aspir potente (+) Turbo-magia SP
 .. Aspir potente (+) Veleno
 .. Aspir potente (+) Veleno volante [Drain potente]
 .. Aspirga (+) Bonus ATT
 .. Aspirga (+) Bonus ATT +
 .. Aspirga (+) Bonus ATT ++
 .. Aspirga (+) Bonus DIF
 .. Aspirga (+) Bonus DIF +
 .. Aspirga (+) Bonus DIF ++
 .. Fusione (+) Drain potente
 .. Fusione (+) Lama Aspir
 .. Fusione (+) Lama Drain
 .. Lama esplosiva (+) Aspir
 .. Lama esplosiva (+) Drain
 .. Lama esplosiva (+) Drain potente
 .. Lama esplosiva (+) Drainra
 .. Lama esplosiva (+) Lama Aspir
 .. Lama esplosiva (+) Lama Drain
 .. Pugno martello (+) Drain potente
 .. Pugno martello (+) Lama Aspir
 .. Pugno martello (+) Lama Drain
 .. Salto mortale (+) Aspir [Drain potente]
 .. Salto mortale (+) Drain
 .. Salto mortale (+) Drain potente
 .. Salto mortale (+) Drainra
 .. Salto mortale (+) Lama Aspir
 .. Salto mortale (+) Lama Drain
 .. § Aspir potente (+) Aspirga
 .. § Aspir potente (+) Atroh
 .. § Aspir potente (+) Megaene
 .. § Aspir potente (+) Scippo
 .. § Aspir potente (+) Turbo SP
 .. § Lama esplosiva (+) Aspirga
 .. § Salto mortale (+) Aspirga

M. Aspir (+) Bonus ATT
M. Aspir (+) Bonus DIF
M. Colpo vitale (+) Drain
M. Colpo vitale (+) Lama Drain
M. Drain potente (+) Antiga
M. Drain potente (+) Antima
M. Drain potente (+) Aspir [Drain potente]
M. Drain potente (+) Attacco potente
M. Drain potente (+) Barriera
M. Drain potente (+) Barriera Magica
M. Drain potente (+) Blizzara
M. Drain potente (+) Blizzard
M. Drain potente (+) Bonus AP
M. Drain potente (+) Bonus AP +
M. Drain potente (+) Bonus ATT
M. Drain potente (+) Bonus ATT +
M. Drain potente (+) Bonus DIF
M. Drain potente (+) Bonus DIF +
M. Drain potente (+) Bonus HP
M. Drain potente (+) Bonus HP +
M. Drain potente (+) Bonus MP
M. Drain potente (+) Bonus MP +
M. Drain potente (+) Colpo vitale
M. Drain potente (+) Consumatore saggio
M. Drain potente (+) Dark Blizzara
M. Drain potente (+) Dark Blizzard [Drain potente]
M. Drain potente (+) Dark Fira
M. Drain potente (+) Dark Fire
M. Drain potente (+) Dark Thundara
M. Drain potente (+) Dark Thunder
M. Drain potente (+) Difesa alterata
M. Drain potente (+) Dispel
M. Drain potente (+) Drain
M. Drain potente (+) Drain potente
M. Drain potente (+) Elettroshock
M. Drain potente (+) Energia
M. Drain potente (+) Energiga
M. Drain potente (+) Energira
M. Drain potente (+) Esna
M. Drain potente (+) Fira
M. Drain potente (+) Fire
M. Drain potente (+) Gransalto
M. Drain potente (+) Lama Ade
M. Drain potente (+) Lama Aspir
M. Drain potente (+) Lama Blizzara [Drain potente]
M. Drain potente (+) Lama Blizzard
M. Drain potente (+) Lama Drain
M. Drain potente (+) Lama Fira
M. Drain potente (+) Lama Fire
M. Drain potente (+) Lama Novox
M. Drain potente (+) Lama Stop
M. Drain potente (+) Lama Thundara
M. Drain potente (+) Lama Thunder
M. Drain potente (+) Lama Veleno
M. Drain potente (+) Mutismo volante
M. Drain potente (+) Novox
M. Drain potente (+) Pugno di ferro
M. Drain potente (+) Pugno goblin
M. Drain potente (+) Pugno magico
M. Drain potente (+) Rigene

M. Drain potente (+) Ruba
M. Drain potente (+) Salto
M. Drain potente (+) Scan
M. Drain potente (+) Scatto [Drain potente]
M. Drain potente (+) Spazzata
M. Drain potente (+) Stop
M. Drain potente (+) Thundara
M. Drain potente (+) Thunder
M. Drain potente (+) Tornado d'assalto
M. Drain potente (+) Tornado Stop
M. Drain potente (+) Tornado Veleno
M. Drain potente (+) Tri-Fire
M. Drain potente (+) Tri-Thundaga
M. Drain potente (+) Turbo-magia SP
M. Drain potente (+) Veleno
M. Drain potente (+) Veleno volante
M. Drainra (+) Bonus ATT
M. Drainra (+) Bonus ATT +
M. Drainra (+) Bonus DIF
M. Drainra (+) Bonus DIF +
M. Elettroshock (+) Lama Aspir
M. Elettroshock (+) Lama Drain
M. Gransalto (+) Aspir [Drain potente]
M. Gransalto (+) Drain
M. Gransalto (+) Lama Aspir
M. Gransalto (+) Lama Drain
M. Lama Ade (+) Lama Aspir
M. Lama Ade (+) Lama Drain
M. Lama Aspir (+) Antima
M. Lama Aspir (+) Attacco potente
M. Lama Aspir (+) Barriera
M. Lama Aspir (+) Blizzard
M. Lama Aspir (+) Bonus AP
M. Lama Aspir (+) Bonus ATT
M. Lama Aspir (+) Bonus DIF
M. Lama Aspir (+) Bonus HP
M. Lama Aspir (+) Bonus MP
M. Lama Aspir (+) Dark Blizzard
M. Lama Aspir (+) Dark Fire
M. Lama Aspir (+) Dark Thunder
M. Lama Aspir (+) Dispel
M. Lama Aspir (+) Drain [Drain potente]
M. Lama Aspir (+) Energia
M. Lama Aspir (+) Energira
M. Lama Aspir (+) Esna
M. Lama Aspir (+) Fire
M. Lama Aspir (+) Lama Aspir
M. Lama Aspir (+) Lama Blizzard
M. Lama Aspir (+) Lama Drain
M. Lama Aspir (+) Lama Fire
M. Lama Aspir (+) Lama Novox
M. Lama Aspir (+) Lama Thunder
M. Lama Aspir (+) Lama Veleno
M. Lama Aspir (+) Novox
M. Lama Aspir (+) Pugno di ferro
M. Lama Aspir (+) Pugno goblin
M. Lama Aspir (+) Ruba
M. Lama Aspir (+) Salto
M. Lama Aspir (+) Scan
M. Lama Aspir (+) Scatto

M.	Lama Aspir (+) Thunder	[Drain potente]
M.	Lama Aspir (+) Tornado d'assalto	
M.	Lama Aspir (+) Tornado Veleno	
M.	Lama Aspir (+) Veleno	
M.	Lama Aspir (+) Veleno volante	
M.	Mutismo volante (+) Aspir	
M.	Mutismo volante (+) Drain	
M.	Mutismo volante (+) Lama Aspir	
M.	Mutismo volante (+) Lama Drain	
M.	Scatto (+) Lama Drain	
M.	Spazzata (+) Aspir	
M.	Spazzata (+) Drain	
M.	Spazzata (+) Lama Aspir	
M.	Spazzata (+) Lama Drain	
M.	Tornado d'assalto (+) Drain	
M.	Tornado d'assalto (+) Lama Drain	
M.	Tri-Thundaga (+) Lama Drain	
M.	Veleno volante (+) Drain	
M.	Veleno volante (+) Lama Drain	
M.	§ Aspir (+) Bonus ATT +	[Drain potente]
M.	§ Aspir (+) Bonus DIF +	
M.	§ Colpo vitale (+) Aspir	
M.	§ Colpo vitale (+) Lama Aspir	
M.	§ Drain potente (+) Ade	
M.	§ Drain potente (+) Blizzaga	
M.	§ Drain potente (+) Bonus AP ++	
M.	§ Drain potente (+) Bonus ATT ++	
M.	§ Drain potente (+) Bonus DIF ++	
M.	§ Drain potente (+) Bonus HP ++	
M.	§ Drain potente (+) Bonus MP ++	
M.	§ Drain potente (+) Dark Blizzaga	
M.	§ Drain potente (+) Dark Firaga	
M.	§ Drain potente (+) Dark Thundaga	
M.	§ Drain potente (+) Difesa elementale	
M.	§ Drain potente (+) Drainra	
M.	§ Drain potente (+) Firaga	
M.	§ Drain potente (+) Lama Blizzaga	
M.	§ Drain potente (+) Lama Firaga	
M.	§ Drain potente (+) Lama Thundaga	[Drain potente]
M.	§ Drain potente (+) Thundaga	
M.	§ Drain potente (+) Turbo-attacco SP	
M.	§ Drainra (+) Bonus ATT ++	
M.	§ Drainra (+) Bonus DIF ++	
M.	§ Gransalto (+) Drainra	
M.	§ Lama Aspir (+) Aspir	
M.	§ Lama Aspir (+) Barriera Magica	
M.	§ Lama Aspir (+) Blizzara	
M.	§ Lama Aspir (+) Bonus AP +	
M.	§ Lama Aspir (+) Bonus ATT +	
M.	§ Lama Aspir (+) Bonus DIF +	
M.	§ Lama Aspir (+) Bonus HP +	
M.	§ Lama Aspir (+) Bonus MP +	
M.	§ Lama Aspir (+) Colpo vitale	
M.	§ Lama Aspir (+) Dark Blizzara	
M.	§ Lama Aspir (+) Dark Fira	
M.	§ Lama Aspir (+) Dark Thundara	
M.	§ Lama Aspir (+) Fira	
M.	§ Lama Aspir (+) Lama Blizzara	[Drain potente]
M.	§ Lama Aspir (+) Lama Fira	
M.	§ Lama Aspir (+) Lama Thundara	

M. § Lama Aspir (+) Rigene
M. § Lama Aspir (+) Thundara
M. § Lama Aspir (+) Tri-Thundaga
M. § Mutismo volante (+) Drainra
M. § Spazzata (+) Drainra
M. § Tornado d'assalto (+) Aspir
M. § Tri-Thundaga (+) Lama Aspir
M. § Veleno volante (+) Aspir
MM Drain (+) Bonus ATT
MM Drain (+) Bonus DIF
MM Lama Drain (+) Attacco potente
MM Lama Drain (+) Blizzard
MM Lama Drain (+) Bonus AP
MM Lama Drain (+) Bonus ATT
MM Lama Drain (+) Bonus DIF
MM Lama Drain (+) Bonus HP
MM Lama Drain (+) Bonus MP [Drain potente]
MM Lama Drain (+) Dark Blizzard
MM Lama Drain (+) Dark Fire
MM Lama Drain (+) Dark Thunder
MM Lama Drain (+) Energia
MM Lama Drain (+) Esna
MM Lama Drain (+) Fire
MM Lama Drain (+) Lama Blizzard
MM Lama Drain (+) Lama Drain
MM Lama Drain (+) Lama Fire
MM Lama Drain (+) Lama Thunder
MM Lama Drain (+) Lama Veleno
MM Lama Drain (+) Pugno di ferro
MM Lama Drain (+) Pugno goblin
MM Lama Drain (+) Salto
MM Lama Drain (+) Scan
MM Lama Drain (+) Thunder
MM Lama Drain (+) Tornado Veleno
MM Lama Drain (+) Veleno
MM § Lama Drain (+) Antima [Drain potente]
MM § Lama Drain (+) Barriera
MM § Lama Drain (+) Dispel
MM § Lama Drain (+) Drain
MM § Lama Drain (+) Energira
MM § Lama Drain (+) Lama Novox
MM § Lama Drain (+) Novox
MM § Lama Drain (+) Ruba
MM § Lama Novox (+) Drain
MM § Lama Novox (+) Lama Drain
MM § Tornado Veleno (+) Drain
<> Lama Stop (+) Aspir
<> Lama Stop (+) Drain
<> Lama Stop (+) Lama Aspir
<> Lama Stop (+) Lama Drain
<> Pugno magico (+) Lama Aspir
<> Pugno magico (+) Lama Drain
<> Tornado Stop (+) Aspir
<> Tornado Stop (+) Bonus DIF
<> Tornado Stop (+) Bonus DIF + [Drain potente]
<> Tornado Stop (+) Bonus HP
<> Tornado Stop (+) Bonus HP +
<> Tornado Stop (+) Bonus SPI
<> Tornado Stop (+) Bonus SPI +
<> Tornado Stop (+) Drain

<> Tornado Stop {+} Lama Aspir
<> Tornado Stop {+} Lama Drain
<> Tri-Fire {+} Lama Aspir
<> Tri-Fire {+} Lama Drain

----- DRAINGA

// B/OMD {+} Aspir
// B/OMD {+} Aspirga
// B/OMD {+} Drain
// B/OMD {+} Drainga
// B/OMD {+} Drainra
// Drain aereo {+} Bonus MAG
// Drain aereo {+} Bonus MAG +
// Drain aereo {+} Bonus MAG ++
// Drain aereo {+} Bonus SPI
// Drain aereo {+} Bonus SPI +
// Drain aereo {+} Bonus SPI ++
// Drainga {+} Ade
// Drainga {+} Antiga
// Drainga {+} Antima
// Drainga {+} Aspir
// Drainga {+} Aspir potente
// Drainga {+} Aspirga
// Drainga {+} Atroh
// Drainga {+} Attacco potente [Drainga]
// Drainga {+} Barriera
// Drainga {+} Barriera Magica
// Drainga {+} Blizzaga
// Drainga {+} Blizzara
// Drainga {+} Blizzard
// Drainga {+} Bonus AP
// Drainga {+} Bonus AP +
// Drainga {+} Bonus AP ++
// Drainga {+} Bonus HP
// Drainga {+} Bonus HP +
// Drainga {+} Bonus HP ++
// Drainga {+} Bonus MAG
// Drainga {+} Bonus MAG +
// Drainga {+} Bonus MAG ++
// Drainga {+} Bonus MP
// Drainga {+} Bonus MP +
// Drainga {+} Bonus MP ++
// Drainga {+} Bonus SPI
// Drainga {+} Bonus SPI + [Drainga]
// Drainga {+} Bonus SPI ++
// Drainga {+} Colpo vitale
// Drainga {+} Consumatore saggio
// Drainga {+} Dark Blizzaga
// Drainga {+} Dark Blizzara
// Drainga {+} Dark Blizzard
// Drainga {+} Dark Fira
// Drainga {+} Dark Firaga
// Drainga {+} Dark Fire
// Drainga {+} Dark Thundaga
// Drainga {+} Dark Thundara
// Drainga {+} Dark Thunder
// Drainga {+} Difesa alterata
// Drainga {+} Difesa elementale
// Drainga {+} Dispel
// Drainga {+} Drain

```
//      Drainga {+} Drain potente
//      Drainga {+} Drainga
//      Drainga {+} Drainra [Drainga]
//      Drainga {+} Elettroshock
//      Drainga {+} Energia
//      Drainga {+} Energiga
//      Drainga {+} Energira
//      Drainga {+} Esna
//      Drainga {+} Fira
//      Drainga {+} Firaga
//      Drainga {+} Fire
//      Drainga {+} Fusione
//      Drainga {+} Gransalto
//      Drainga {+} Hell Blizzaga
//      Drainga {+} Hell Firaga
//      Drainga {+} Hell Thundaga
//      Drainga {+} Lama Ade
//      Drainga {+} Lama Aspir
//      Drainga {+} Lama Blizzaga
//      Drainga {+} Lama Blizzara
//      Drainga {+} Lama Blizzard
//      Drainga {+} Lama Drain [Drainga]
//      Drainga {+} Lama esplosiva
//      Drainga {+} Lama Fira
//      Drainga {+} Lama Firaga
//      Drainga {+} Lama Fire
//      Drainga {+} Lama Novox
//      Drainga {+} Lama Stop
//      Drainga {+} Lama Thundaga
//      Drainga {+} Lama Thundara
//      Drainga {+} Lama Thunder
//      Drainga {+} Lama Veleno
//      Drainga {+} Megaene
//      Drainga {+} Mutismo volante
//      Drainga {+} Novox
//      Drainga {+} Pugno di ferro
//      Drainga {+} Pugno goblin
//      Drainga {+} Pugno magico
//      Drainga {+} Pugno martello
//      Drainga {+} Rigene
//      Drainga {+} Ruba [Drainga]
//      Drainga {+} Salto
//      Drainga {+} Salto mortale
//      Drainga {+} Scan
//      Drainga {+} Scatto
//      Drainga {+} Scippo
//      Drainga {+} Sisma
//      Drainga {+} Spazzata
//      Drainga {+} Stop
//      Drainga {+} Thundaga
//      Drainga {+} Thundara
//      Drainga {+} Thunder
//      Drainga {+} Tornado d'assalto
//      Drainga {+} Tornado Stop
//      Drainga {+} Tornado Veleno
//      Drainga {+} Tri-Fire
//      Drainga {+} Tri-Thundaga
//      Drainga {+} Turbo SP
//      Drainga {+} Turbo-attacco SP
//      Drainga {+} Turbo-magia SP [Drainga]
```

```

//      Drainga {+} Veleno
//      Drainga {+} Veleno volante
//      Drainga {+} Vigore
//      Hell Blizzaga {+} Aspir
//      Hell Blizzaga {+} Aspir potente
//      Hell Blizzaga {+} Aspirga
//      Hell Blizzaga {+} Drain
//      Hell Blizzaga {+} Drain potente
//      Hell Blizzaga {+} Drainra
//      Hell Blizzaga {+} Lama Aspir
//      Hell Blizzaga {+} Lama Drain
//      Hell Firaga {+} Aspir
//      Hell Firaga {+} Aspir potente
//      Hell Firaga {+} Aspirga
//      Hell Firaga {+} Drain
//      Hell Firaga {+} Drain potente
//      Hell Firaga {+} Drainra
//      Hell Firaga {+} Lama Aspir
//      Hell Firaga {+} Lama Drain
//      Hell Thundaga {+} Aspir
//      Hell Thundaga {+} Aspir potente
//      Hell Thundaga {+} Aspirga
//      Hell Thundaga {+} Drain
//      Hell Thundaga {+} Drain potente
//      Hell Thundaga {+} Drainra
//      Hell Thundaga {+} Lama Aspir
//      Hell Thundaga {+} Lama Drain
//      Pugno costoso {+} Aspir
//      Pugno costoso {+} Aspirga
//      Pugno costoso {+} Drain
//      Pugno costoso {+} Drainga
//      Pugno costoso {+} Drainra
//      Sisma {+} Aspir
//      Sisma {+} Aspir potente
//      Sisma {+} Aspirga
//      Sisma {+} Drain
//      Sisma {+} Drain potente
//      Sisma {+} Drainra
//      Sisma {+} Lama Aspir
//      Sisma {+} Lama Drain
//      Ultima {+} Aspir
//      Ultima {+} Aspirga
//      Ultima {+} Drain
//      Ultima {+} Drainga
//      Ultima {+} Drainra
//      Vigore {+} Aspir
//      Vigore {+} Aspirga
//      Vigore {+} Drain
//      Vigore {+} Drainra
//      § Drainga {+} Attacco elementale
//      § Drainga {+} Barriera SP
//      § Drainga {+} Lama Dispel
//      § Drainga {+} Mura
//      § Drainga {+} Tornado Ade
//      § Drainga {+} Tornado d'assalto +
M+      Aspir potente {+} Bonus MAG
M+      Aspir potente {+} Bonus MAG +
M+      Aspir potente {+} Bonus MAG ++
M+      Aspir potente {+} Bonus SPI
M+      Aspir potente {+} Bonus SPI +

```

[Drainga]

[Drainga]

[Drainga]

M+ Aspir potente {+} Bonus SPI ++
M+ Aspirga {+} Ade
M+ Aspirga {+} Antiga
M+ Aspirga {+} Antima
M+ Aspirga {+} Aspir
M+ Aspirga {+} Aspirga
M+ Aspirga {+} Atroh
M+ Aspirga {+} Attacco potente
M+ Aspirga {+} Barriera
M+ Aspirga {+} Barriera Magica
M+ Aspirga {+} Blizzaga
M+ Aspirga {+} Blizzara
M+ Aspirga {+} Blizzard
M+ Aspirga {+} Bonus AP
M+ Aspirga {+} Bonus AP +
M+ Aspirga {+} Bonus AP ++ [Drainga]
M+ Aspirga {+} Bonus HP
M+ Aspirga {+} Bonus HP +
M+ Aspirga {+} Bonus HP ++
M+ Aspirga {+} Bonus MAG
M+ Aspirga {+} Bonus MAG +
M+ Aspirga {+} Bonus MAG ++
M+ Aspirga {+} Bonus MP
M+ Aspirga {+} Bonus MP +
M+ Aspirga {+} Bonus MP ++
M+ Aspirga {+} Bonus SPI
M+ Aspirga {+} Bonus SPI +
M+ Aspirga {+} Bonus SPI ++
M+ Aspirga {+} Colpo vitale
M+ Aspirga {+} Consumatore saggio
M+ Aspirga {+} Dark Blizzaga
M+ Aspirga {+} Dark Blizzara
M+ Aspirga {+} Dark Blizzard
M+ Aspirga {+} Dark Fira
M+ Aspirga {+} Dark Firaga [Drainga]
M+ Aspirga {+} Dark Fire
M+ Aspirga {+} Dark Thundaga
M+ Aspirga {+} Dark Thundara
M+ Aspirga {+} Dark Thunder
M+ Aspirga {+} Difesa alterata
M+ Aspirga {+} Difesa elementale
M+ Aspirga {+} Dispel
M+ Aspirga {+} Drain
M+ Aspirga {+} Drain potente
M+ Aspirga {+} Drainra
M+ Aspirga {+} Elettroshock
M+ Aspirga {+} Energia
M+ Aspirga {+} Energiga
M+ Aspirga {+} Energira
M+ Aspirga {+} Esna
M+ Aspirga {+} Fira
M+ Aspirga {+} Firaga
M+ Aspirga {+} Fire
M+ Aspirga {+} Fusione [Drainga]
M+ Aspirga {+} Gransalto
M+ Aspirga {+} Lama Ade
M+ Aspirga {+} Lama Aspir
M+ Aspirga {+} Lama Blizzaga
M+ Aspirga {+} Lama Blizzara
M+ Aspirga {+} Lama Blizzard

M+	Aspirga {+} Lama Drain	
M+	Aspirga {+} Lama Fira	
M+	Aspirga {+} Lama Firaga	
M+	Aspirga {+} Lama Fire	
M+	Aspirga {+} Lama Novox	
M+	Aspirga {+} Lama Stop	
M+	Aspirga {+} Lama Thundaga	
M+	Aspirga {+} Lama Thundara	
M+	Aspirga {+} Lama Thunder	
M+	Aspirga {+} Lama Veleno	
M+	Aspirga {+} Mutismo volante	
M+	Aspirga {+} Novox	
M+	Aspirga {+} Pugno di ferro	[Draininga]
M+	Aspirga {+} Pugno goblin	
M+	Aspirga {+} Pugno magico	
M+	Aspirga {+} Pugno martello	
M+	Aspirga {+} Rigene	
M+	Aspirga {+} Ruba	
M+	Aspirga {+} Salto	
M+	Aspirga {+} Scan	
M+	Aspirga {+} Scatto	
M+	Aspirga {+} Spazzata	
M+	Aspirga {+} Stop	
M+	Aspirga {+} Thundaga	
M+	Aspirga {+} Thundara	
M+	Aspirga {+} Thunder	
M+	Aspirga {+} Tornado d'assalto	
M+	Aspirga {+} Tornado Stop	
M+	Aspirga {+} Tornado Veleno	
M+	Aspirga {+} Tri-Fire	
M+	Aspirga {+} Tri-Thundaga	
M+	Aspirga {+} Turbo-attacco SP	[Draininga]
M+	Aspirga {+} Turbo-magia SP	
M+	Aspirga {+} Veleno	
M+	Aspirga {+} Veleno volante	
M+	Atroh {+} Aspir	
M+	Atroh {+} Drain	
M+	Atroh {+} Drain potente	
M+	Atroh {+} Drainra	
M+	Atroh {+} Lama Aspir	
M+	Atroh {+} Lama Drain	
M+	Fusione {+} Aspir	
M+	Fusione {+} Drain	
M+	Fusione {+} Drainra	
M+	Pugno martello {+} Aspir	
M+	Pugno martello {+} Drain	
M+	Pugno martello {+} Drainra	
M+	§ Aspirga {+} Aspir potente	
M+	§ Aspirga {+} Lama esplosiva	
M+	§ Aspirga {+} Megaene	
M+	§ Aspirga {+} Salto mortale	[Draininga]
M+	§ Aspirga {+} Scippo	
M+	§ Aspirga {+} Turbo SP	
M+	§ Atroh {+} Aspir potente	
MM	Ade {+} Lama Aspir	
MM	Ade {+} Lama Drain	
MM	Blizzaga {+} Aspir	
MM	Blizzaga {+} Drain	
MM	Blizzaga {+} Lama Aspir	
MM	Blizzaga {+} Lama Drain	

MM	Dark Blizzaga (+) Aspir	
MM	Dark Blizzaga (+) Drain	
MM	Dark Blizzaga (+) Lama Aspir	
MM	Dark Blizzaga (+) Lama Drain	
MM	Dark Firaga (+) Aspir	
MM	Dark Firaga (+) Drain	
MM	Dark Firaga (+) Lama Aspir	
MM	Dark Firaga (+) Lama Drain	
MM	Dark Thundaga (+) Aspir	
MM	Dark Thundaga (+) Drain	[Drainga]
MM	Dark Thundaga (+) Lama Aspir	
MM	Dark Thundaga (+) Lama Drain	
MM	Drain potente (+) Bonus MAG	
MM	Drain potente (+) Bonus MAG +	
MM	Drain potente (+) Bonus SPI	
MM	Drain potente (+) Bonus SPI +	
MM	Drainra (+) Antiga	
MM	Drainra (+) Antima	
MM	Drainra (+) Aspir	
MM	Drainra (+) Attacco potente	
MM	Drainra (+) Barriera	
MM	Drainra (+) Barriera Magica	
MM	Drainra (+) Blizzaga	
MM	Drainra (+) Blizzara	
MM	Drainra (+) Blizzard	
MM	Drainra (+) Bonus AP	
MM	Drainra (+) Bonus AP +	
MM	Drainra (+) Bonus HP	
MM	Drainra (+) Bonus HP +	[Drainga]
MM	Drainra (+) Bonus MAG	
MM	Drainra (+) Bonus MAG +	
MM	Drainra (+) Bonus MP	
MM	Drainra (+) Bonus MP +	
MM	Drainra (+) Bonus SPI	
MM	Drainra (+) Bonus SPI +	
MM	Drainra (+) Colpo vitale	
MM	Drainra (+) Consumatore saggio	
MM	Drainra (+) Dark Blizzaga	
MM	Drainra (+) Dark Blizzara	
MM	Drainra (+) Dark Blizzard	
MM	Drainra (+) Dark Fira	
MM	Drainra (+) Dark Firaga	
MM	Drainra (+) Dark Fire	
MM	Drainra (+) Dark Thundaga	
MM	Drainra (+) Dark Thundara	
MM	Drainra (+) Dark Thunder	
MM	Drainra (+) Difesa alterata	
MM	Drainra (+) Dispel	[Drainga]
MM	Drainra (+) Drain	
MM	Drainra (+) Drainra	
MM	Drainra (+) Elettroshock	
MM	Drainra (+) Energia	
MM	Drainra (+) Energiga	
MM	Drainra (+) Energira	
MM	Drainra (+) Esna	
MM	Drainra (+) Fira	
MM	Drainra (+) Firaga	
MM	Drainra (+) Fire	
MM	Drainra (+) Lama Aspir	
MM	Drainra (+) Lama Blizzara	

MM	Drainra {+} Lama Blizzard	
MM	Drainra {+} Lama Drain	
MM	Drainra {+} Lama Fira	
MM	Drainra {+} Lama Fire	
MM	Drainra {+} Lama Novox	
MM	Drainra {+} Lama Stop	
MM	Drainra {+} Lama Thundara	[Drainga]
MM	Drainra {+} Lama Thunder	
MM	Drainra {+} Lama Veleno	
MM	Drainra {+} Novox	
MM	Drainra {+} Pugno di ferro	
MM	Drainra {+} Pugno goblin	
MM	Drainra {+} Pugno magico	
MM	Drainra {+} Rigene	
MM	Drainra {+} Ruba	
MM	Drainra {+} Salto	
MM	Drainra {+} Scan	
MM	Drainra {+} Scatto	
MM	Drainra {+} Stop	
MM	Drainra {+} Thundaga	
MM	Drainra {+} Thundara	
MM	Drainra {+} Thunder	
MM	Drainra {+} Tornado d'assalto	
MM	Drainra {+} Tornado Stop	
MM	Drainra {+} Tornado Veleno	
MM	Drainra {+} Tri-Fire	[Drainga]
MM	Drainra {+} Tri-Thundaga	
MM	Drainra {+} Turbo-magia SP	
MM	Drainra {+} Veleno	
MM	Drainra {+} Veleno volante	
MM	Elettroshock {+} Aspir	
MM	Elettroshock {+} Drain	
MM	Firaga {+} Aspir	
MM	Firaga {+} Drain	
MM	Firaga {+} Lama Aspir	
MM	Firaga {+} Lama Drain	
MM	Thundaga {+} Aspir	
MM	Thundaga {+} Drain	
MM	Thundaga {+} Lama Aspir	
MM	Thundaga {+} Lama Drain	
MM	§ Ade {+} Drain potente	
MM	§ Blizzaga {+} Drain potente	
MM	§ Dark Blizzaga {+} Drain potente	
MM	§ Dark Firaga {+} Drain potente	
MM	§ Dark Thundaga {+} Drain potente	[Drainga]
MM	§ Drain potente {+} Bonus MAG ++	
MM	§ Drain potente {+} Bonus SPI ++	
MM	§ Drainra {+} Ade	
MM	§ Drainra {+} Bonus AP ++	
MM	§ Drainra {+} Bonus HP ++	
MM	§ Drainra {+} Bonus MAG ++	
MM	§ Drainra {+} Bonus MP ++	
MM	§ Drainra {+} Bonus SPI ++	
MM	§ Drainra {+} Difesa elementale	
MM	§ Drainra {+} Drain potente	
MM	§ Drainra {+} Gransalto	
MM	§ Drainra {+} Lama Ade	
MM	§ Drainra {+} Lama Blizzaga	
MM	§ Drainra {+} Lama Firaga	
MM	§ Drainra {+} Lama Thundaga	

MM § Drainra {+} Mutismo volante
MM § Drainra {+} Spazzata
MM § Drainra {+} Turbo-attacco SP
MM § Firaga {+} Drain potente
MM § Thundaga {+} Drain potente

[Drainga]

----- DRAINRA

.. Ade {+} Lama Aspir
.. Ade {+} Lama Drain
.. Blizzaga {+} Aspir
.. Blizzaga {+} Drain
.. Blizzaga {+} Lama Aspir
.. Blizzaga {+} Lama Drain
.. Dark Blizzaga {+} Aspir
.. Dark Blizzaga {+} Drain
.. Dark Blizzaga {+} Lama Aspir
.. Dark Blizzaga {+} Lama Drain
.. Dark Firaga {+} Aspir
.. Dark Firaga {+} Drain
.. Dark Firaga {+} Lama Aspir
.. Dark Firaga {+} Lama Drain
.. Dark Thundaga {+} Aspir
.. Dark Thundaga {+} Drain
.. Dark Thundaga {+} Lama Aspir
.. Dark Thundaga {+} Lama Drain
.. Drain potente {+} Bonus MAG
.. Drain potente {+} Bonus MAG +
.. Drain potente {+} Bonus SPI
.. Drain potente {+} Bonus SPI +
.. Drainra {+} Antiga
.. Drainra {+} Antima
.. Drainra {+} Aspir
.. Drainra {+} Attacco potente
.. Drainra {+} Barriera
.. Drainra {+} Barriera Magica
.. Drainra {+} Blizzaga
.. Drainra {+} Blizzara
.. Drainra {+} Blizzard
.. Drainra {+} Bonus AP
.. Drainra {+} Bonus AP +
.. Drainra {+} Bonus HP
.. Drainra {+} Bonus HP +
.. Drainra {+} Bonus MAG
.. Drainra {+} Bonus MAG +
.. Drainra {+} Bonus MP
.. Drainra {+} Bonus MP +
.. Drainra {+} Bonus SPI
.. Drainra {+} Bonus SPI +
.. Drainra {+} Colpo vitale
.. Drainra {+} Consumatore saggio
.. Drainra {+} Dark Blizzaga
.. Drainra {+} Dark Blizzara
.. Drainra {+} Dark Blizzard
.. Drainra {+} Dark Fira
.. Drainra {+} Dark Firaga
.. Drainra {+} Dark Fire
.. Drainra {+} Dark Thundaga
.. Drainra {+} Dark Thundara
.. Drainra {+} Dark Thunder
.. Drainra {+} Difesa alterata

[Drainra]

[Drainra]


```

.. Drainra {+} Dispel
.. Drainra {+} Drain
.. Drainra {+} Drainra
.. Drainra {+} Elettroshock [Drainra]
.. Drainra {+} Energia
.. Drainra {+} Energiga
.. Drainra {+} Energira
.. Drainra {+} Esna
.. Drainra {+} Fira
.. Drainra {+} Firaga
.. Drainra {+} Fire
.. Drainra {+} Lama Aspir
.. Drainra {+} Lama Blizzara
.. Drainra {+} Lama Blizzard
.. Drainra {+} Lama Drain
.. Drainra {+} Lama Fira
.. Drainra {+} Lama Fire
.. Drainra {+} Lama Novox
.. Drainra {+} Lama Stop
.. Drainra {+} Lama Thundara
.. Drainra {+} Lama Thunder
.. Drainra {+} Lama Veleno
.. Drainra {+} Novox [Drainra]
.. Drainra {+} Pugno di ferro
.. Drainra {+} Pugno goblin
.. Drainra {+} Pugno magico
.. Drainra {+} Rigene
.. Drainra {+} Ruba
.. Drainra {+} Salto
.. Drainra {+} Scan
.. Drainra {+} Scatto
.. Drainra {+} Stop
.. Drainra {+} Thundaga
.. Drainra {+} Thundara
.. Drainra {+} Thunder
.. Drainra {+} Tornado d'assalto
.. Drainra {+} Tornado Stop
.. Drainra {+} Tornado Veleno
.. Drainra {+} Tri-Fire
.. Drainra {+} Tri-Thundaga
.. Drainra {+} Turbo-magia SP
.. Drainra {+} Veleno [Drainra]
.. Drainra {+} Veleno volante
.. Elettroshock {+} Aspir
.. Elettroshock {+} Drain
.. Firaga (+) Aspir
.. Firaga (+) Drain
.. Firaga (+) Lama Aspir
.. Firaga (+) Lama Drain
.. Thundaga {+} Aspir
.. Thundaga {+} Drain
.. Thundaga {+} Lama Aspir
.. Thundaga {+} Lama Drain
.. § Ade {+} Drain potente
.. § Blizzaga {+} Drain potente
.. § Dark Blizzaga {+} Drain potente
.. § Dark Firaga {+} Drain potente
.. § Dark Thundaga {+} Drain potente
.. § Drain potente {+} Bonus MAG ++
.. § Drain potente {+} Bonus SPI ++

```

..	§	Drainra {+}	Ade	[Drainra]
..	§	Drainra {+}	Bonus AP ++	
..	§	Drainra {+}	Bonus HP ++	
..	§	Drainra {+}	Bonus MAG ++	
..	§	Drainra {+}	Bonus MP ++	
..	§	Drainra {+}	Bonus SPI ++	
..	§	Drainra {+}	Difesa elementale	
..	§	Drainra {+}	Drain potente	
..	§	Drainra {+}	Gransalto	
..	§	Drainra {+}	Lama Ade	
..	§	Drainra {+}	Lama Blizzaga	
..	§	Drainra {+}	Lama Firaga	
..	§	Drainra {+}	Lama Thundaga	
..	§	Drainra {+}	Mutismo volante	
..	§	Drainra {+}	Spazzata	
..	§	Drainra {+}	Turbo-attacco SP	
..	§	Firaga (+)	Drain potente	
..	§	Thundaga {+}	Drain potente	
M.		Antiga {+}	Aspir	
M.		Antiga {+}	Drain	[Drainra]
M.		Antiga {+}	Lama Aspir	
M.		Antiga {+}	Lama Drain	
M.		Pugno magico {+}	Aspir	
M.		Pugno magico {+}	Drain	
M.		Stop {+}	Aspir	
M.		Stop {+}	Drain	
M.		Stop {+}	Lama Aspir	
M.		Stop {+}	Lama Drain	
M.		Tri-Fire {+}	Aspir	
M.		Tri-Fire {+}	Drain	
MM		Aspir {+}	Antima	
MM		Aspir {+}	Aspir	
MM		Aspir {+}	Attacco potente	
MM		Aspir {+}	Barriera	
MM		Aspir {+}	Blizzara	
MM		Aspir {+}	Blizzard	
MM		Aspir {+}	Bonus AP	
MM		Aspir {+}	Bonus HP	
MM		Aspir {+}	Bonus MAG	[Drainra]
MM		Aspir {+}	Bonus MP	
MM		Aspir {+}	Bonus SPI	
MM		Aspir {+}	Dark Blizzara	
MM		Aspir {+}	Dark Blizzard	
MM		Aspir {+}	Dark Fira	
MM		Aspir {+}	Dark Fire	
MM		Aspir {+}	Dark Thundara	
MM		Aspir {+}	Dark Thunder	
MM		Aspir {+}	Dispel	
MM		Aspir {+}	Drain	
MM		Aspir {+}	Energia	
MM		Aspir {+}	Energira	
MM		Aspir {+}	Esna	
MM		Aspir {+}	Fira	
MM		Aspir {+}	Fire	
MM		Aspir {+}	Lama Blizzard	
MM		Aspir {+}	Lama Drain	
MM		Aspir {+}	Lama Fire	
MM		Aspir {+}	Lama Novox	[Drainra]
MM		Aspir {+}	Lama Thunder	
MM		Aspir {+}	Lama Veleno	

MM Aspir (+) Novox
MM Aspir (+) Pugno di ferro
MM Aspir (+) Pugno goblin
MM Aspir (+) Ruba
MM Aspir (+) Salto
MM Aspir (+) Scan
MM Aspir (+) Scatto
MM Aspir (+) Thundara
MM Aspir (+) Thunder
MM Aspir (+) Tornado Veleno
MM Aspir (+) Veleno
MM Blizzara (+) Drain
MM Blizzara (+) Lama Drain
MM Dark Blizzara (+) Drain
MM Dark Blizzara (+) Lama Drain
MM Dark Fira (+) Drain
MM Dark Fira (+) Lama Drain [Drainra]
MM Dark Thundara (+) Drain
MM Dark Thundara (+) Lama Drain
MM Fira (+) Drain
MM Fira (+) Lama Drain
MM Lama Aspir (+) Bonus MAG
MM Lama Aspir (+) Bonus SPI
MM Scatto (+) Drain
MM Thundara (+) Drain
MM Thundara (+) Lama Drain
MM \$ Aspir (+) Barriera Magica
MM \$ Aspir (+) Bonus AP +
MM \$ Aspir (+) Bonus HP +
MM \$ Aspir (+) Bonus MAG +
MM \$ Aspir (+) Bonus MP +
MM \$ Aspir (+) Bonus SPI +
MM \$ Aspir (+) Colpo vitale
MM \$ Aspir (+) Lama Aspir
MM \$ Aspir (+) Lama Blizzara
MM \$ Aspir (+) Lama Fira [Drainra]
MM \$ Aspir (+) Lama Thundara
MM \$ Aspir (+) Rigene
MM \$ Aspir (+) Tornado d'assalto
MM \$ Aspir (+) Tri-Thundaga
MM \$ Aspir (+) Veleno volante
MM \$ Blizzara (+) Lama Aspir
MM \$ Dark Blizzara (+) Lama Aspir
MM \$ Dark Fira (+) Lama Aspir
MM \$ Dark Thundara (+) Lama Aspir
MM \$ Fira (+) Lama Aspir
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus MAG +
MM \$ Lama Aspir (+) Bonus SPI +
MM \$ Thundara (+) Lama Aspir

----- ELEMOSINA

// B/OMD (+) Consumatore saggio
// B/OMD (+) Ruba
// B/OMD (+) Scippo
// Elemosina (+) Ade
// Elemosina (+) Antiga
// Elemosina (+) Antima
// Elemosina (+) Aspir
// Elemosina (+) Aspir potente
// Elemosina (+) Aspirga

```
//      Elemosina {+} Atroh
//      Elemosina {+} Attacco elementale
//      Elemosina {+} Attacco potente
//      Elemosina {+} B/OMD
//      Elemosina {+} Barriera
//      Elemosina {+} Barriera Magica
//      Elemosina {+} Barriera SP
//      Elemosina {+} Blizzaga
//      Elemosina {+} Blizzara
//      Elemosina {+} Blizzard [Elemosina]
//      Elemosina {+} Bonus AP
//      Elemosina {+} Bonus AP +
//      Elemosina {+} Bonus AP ++
//      Elemosina {+} Bonus ATT
//      Elemosina {+} Bonus ATT +
//      Elemosina {+} Bonus ATT ++
//      Elemosina {+} Bonus DIF
//      Elemosina {+} Bonus DIF +
//      Elemosina {+} Bonus DIF ++
//      Elemosina {+} Bonus HP
//      Elemosina {+} Bonus HP +
//      Elemosina {+} Bonus HP ++
//      Elemosina {+} Bonus MAG
//      Elemosina {+} Bonus MAG +
//      Elemosina {+} Bonus MAG ++
//      Elemosina {+} Bonus MP
//      Elemosina {+} Bonus MP +
//      Elemosina {+} Bonus MP ++
//      Elemosina {+} Bonus SPI [Elemosina]
//      Elemosina {+} Bonus SPI +
//      Elemosina {+} Bonus SPI ++
//      Elemosina {+} Colpo vitale
//      Elemosina {+} Consumatore saggio
//      Elemosina {+} Dark Blizzaga
//      Elemosina {+} Dark Blizzara
//      Elemosina {+} Dark Blizzard
//      Elemosina {+} Dark Fira
//      Elemosina {+} Dark Firaga
//      Elemosina {+} Dark Fire
//      Elemosina {+} Dark Thundaga
//      Elemosina {+} Dark Thundara
//      Elemosina {+} Dark Thunder
//      Elemosina {+} Difesa alterata
//      Elemosina {+} Difesa elementale
//      Elemosina {+} Dispel
//      Elemosina {+} Drain
//      Elemosina {+} Drain potente
//      Elemosina {+} Drainga [Elemosina]
//      Elemosina {+} Drainra
//      Elemosina {+} Elemosina
//      Elemosina {+} Elettroshock
//      Elemosina {+} Energia
//      Elemosina {+} Energiga
//      Elemosina {+} Energira
//      Elemosina {+} Esna
//      Elemosina {+} Fira
//      Elemosina {+} Firaga
//      Elemosina {+} Fire
//      Elemosina {+} Fusione
//      Elemosina {+} Gransalto
```

```
//      Elemosina {+} Hell Blizzaga
//      Elemosina {+} Hell Firaga
//      Elemosina {+} Hell Thundaga
//      Elemosina {+} Lama Ade
//      Elemosina {+} Lama Aspir
//      Elemosina {+} Lama Blizzaga
//      Elemosina {+} Lama Blizzara           [Elemosina]
//      Elemosina {+} Lama Blizzard
//      Elemosina {+} Lama Dispel
//      Elemosina {+} Lama Drain
//      Elemosina {+} Lama esplosiva
//      Elemosina {+} Lama Fira
//      Elemosina {+} Lama Firaga
//      Elemosina {+} Lama Fire
//      Elemosina {+} Lama Novox
//      Elemosina {+} Lama Stop
//      Elemosina {+} Lama Thundaga
//      Elemosina {+} Lama Thundara
//      Elemosina {+} Lama Thunder
//      Elemosina {+} Lama Veleno
//      Elemosina {+} Megaene
//      Elemosina {+} Mura
//      Elemosina {+} Mutismo volante
//      Elemosina {+} Novox
//      Elemosina {+} Pugno costoso
//      Elemosina {+} Pugno di ferro           [Elemosina]
//      Elemosina {+} Pugno goblin
//      Elemosina {+} Pugno magico
//      Elemosina {+} Pugno martello
//      Elemosina {+} Rigene
//      Elemosina {+} Ruba
//      Elemosina {+} Salto
//      Elemosina {+} Salto mortale
//      Elemosina {+} Scan
//      Elemosina {+} Scatto
//      Elemosina {+} Scippo
//      Elemosina {+} Sisma
//      Elemosina {+} Spazzata
//      Elemosina {+} Stop
//      Elemosina {+} Thundaga
//      Elemosina {+} Thundara
//      Elemosina {+} Thunder
//      Elemosina {+} Tornado Ade
//      Elemosina {+} Tornado d'assalto
//      Elemosina {+} Tornado d'assalto +     [Elemosina]
//      Elemosina {+} Tornado Stop
//      Elemosina {+} Tornado Veleno
//      Elemosina {+} Tri-Fire
//      Elemosina {+} Tri-Thundaga
//      Elemosina {+} Turbo SP
//      Elemosina {+} Turbo-attacco SP
//      Elemosina {+} Turbo-magia SP
//      Elemosina {+} Ultima
//      Elemosina {+} Veleno
//      Elemosina {+} Veleno volante
//      Elemosina {+} Vigore
//      Pugno costoso {+} Consumatore saggio
//      Pugno costoso {+} Ruba
//      Pugno costoso {+} Scippo
//      Ultima {+} Consumatore saggio
```

```

//      Ultima {+} Ruba
//      Ultima {+} Scippo
//      Vigore {+} Consumatore saggio
//      Vigore {+} Ruba                                     [Elemosina]
//      Vigore {+} Scippo
//      § Elemosina {+} Attacco alterato
//      § Elemosina {+} Drain aereo
//      § Elemosina {+} Master SP
M+     Fusione {+} Consumatore saggio
M+     Fusione {+} Ruba
M+     Pugno martello {+} Consumatore saggio
M+     Pugno martello {+} Ruba
M+     Scippo {+} Ade
M+     Scippo {+} Antiga
M+     Scippo {+} Antima
M+     Scippo {+} Aspir
M+     Scippo {+} Attacco potente
M+     Scippo {+} Barriera
M+     Scippo {+} Barriera Magica
M+     Scippo {+} Blizzaga
M+     Scippo {+} Blizzara
M+     Scippo {+} Blizzard
M+     Scippo {+} Bonus AP                               [Elemosina]
M+     Scippo {+} Bonus AP +
M+     Scippo {+} Bonus AP ++
M+     Scippo {+} Bonus ATT
M+     Scippo {+} Bonus ATT +
M+     Scippo {+} Bonus ATT ++
M+     Scippo {+} Bonus DIF
M+     Scippo {+} Bonus DIF +
M+     Scippo {+} Bonus DIF ++
M+     Scippo {+} Bonus HP
M+     Scippo {+} Bonus HP +
M+     Scippo {+} Bonus HP ++
M+     Scippo {+} Bonus MAG
M+     Scippo {+} Bonus MAG +
M+     Scippo {+} Bonus MAG ++
M+     Scippo {+} Bonus MP
M+     Scippo {+} Bonus MP +
M+     Scippo {+} Bonus MP ++
M+     Scippo {+} Bonus SPI
M+     Scippo {+} Bonus SPI +                             [Elemosina]
M+     Scippo {+} Bonus SPI ++
M+     Scippo {+} Colpo vitale
M+     Scippo {+} Consumatore saggio
M+     Scippo {+} Dark Blizzaga
M+     Scippo {+} Dark Blizzara
M+     Scippo {+} Dark Blizzard
M+     Scippo {+} Dark Fira
M+     Scippo {+} Dark Firaga
M+     Scippo {+} Dark Fire
M+     Scippo {+} Dark Thundaga
M+     Scippo {+} Dark Thundara
M+     Scippo {+} Dark Thunder
M+     Scippo {+} Difesa alterata
M+     Scippo {+} Difesa elementale
M+     Scippo {+} Dispel
M+     Scippo {+} Drain
M+     Scippo {+} Drain potente
M+     Scippo {+} Drainra

```

M+	Scippo {+}	Elettroshock	[Elemosina]
M+	Scippo {+}	Energia	
M+	Scippo {+}	Energiga	
M+	Scippo {+}	Energira	
M+	Scippo {+}	Esna	
M+	Scippo {+}	Fira	
M+	Scippo {+}	Firaga	
M+	Scippo {+}	Fire	
M+	Scippo {+}	Fusione	
M+	Scippo {+}	Gransalto	
M+	Scippo {+}	Lama Ade	
M+	Scippo {+}	Lama Aspir	
M+	Scippo {+}	Lama Blizzaga	
M+	Scippo {+}	Lama Blizzara	
M+	Scippo {+}	Lama Blizzard	
M+	Scippo {+}	Lama Drain	
M+	Scippo {+}	Lama Fira	
M+	Scippo {+}	Lama Firaga	
M+	Scippo {+}	Lama Fire	
M+	Scippo {+}	Lama Novox	[Elemosina]
M+	Scippo {+}	Lama Stop	
M+	Scippo {+}	Lama Thundaga	
M+	Scippo {+}	Lama Thundara	
M+	Scippo {+}	Lama Thunder	
M+	Scippo {+}	Lama Veleno	
M+	Scippo {+}	Mutismo volante	
M+	Scippo {+}	Novox	
M+	Scippo {+}	Pugno di ferro	
M+	Scippo {+}	Pugno goblin	
M+	Scippo {+}	Pugno magico	
M+	Scippo {+}	Pugno martello	
M+	Scippo {+}	Rigene	
M+	Scippo {+}	Ruba	
M+	Scippo {+}	Salto	
M+	Scippo {+}	Scan	
M+	Scippo {+}	Scatto	
M+	Scippo {+}	Scippo	
M+	Scippo {+}	Spazzata	
M+	Scippo {+}	Stop	[Elemosina]
M+	Scippo {+}	Thundaga	
M+	Scippo {+}	Thundara	
M+	Scippo {+}	Thunder	
M+	Scippo {+}	Tornado d'assalto	
M+	Scippo {+}	Tornado Stop	
M+	Scippo {+}	Tornado Veleno	
M+	Scippo {+}	Tri-Fire	
M+	Scippo {+}	Tri-Thundaga	
M+	Scippo {+}	Turbo-attacco SP	
M+	Scippo {+}	Turbo-magia SP	
M+	Scippo {+}	Veleno	
M+	Scippo {+}	Veleno volante	
M+	§ Scippo {+}	Aspir potente	
M+	§ Scippo {+}	Aspirga	
M+	§ Scippo {+}	Atroh	
M+	§ Scippo {+}	Lama esplosiva	
M+	§ Scippo {+}	Megaene	
M+	§ Scippo {+}	Salto mortale	
M+	§ Scippo {+}	Turbo SP	[Elemosina]
MM	Elettroshock {+}	Consumatore saggio	
MM	Elettroshock {+}	Ruba	

----- ELETTROSHOCK

.. Elettroshock (+) Elettroshock
 .. Elettroshock (+) Pugno di ferro
 .. Elettroshock (+) Pugno goblin
 .. Elettroshock (+) Pugno magico
 .. Elettroshock (+) Scan
 .. Elettroshock (+) Scatto
 .. Elettroshock (+) Tri-Fire
 .. Elettroshock (+) Tri-Thundaga
 M. Tri-Fire (+) Pugno di ferro
 M. Tri-Fire (+) Pugno goblin
 M. Tri-Fire (+) Scan
 M. Tri-Fire (+) Scatto
 M. Tri-Fire (+) Tri-Fire
 M. Tri-Fire (+) Tri-Thundaga
 M. § Tri-Fire (+) Pugno magico
 MM Tri-Thundaga (+) Pugno di ferro
 MM Tri-Thundaga (+) Pugno goblin
 MM Tri-Thundaga (+) Scan
 MM Tri-Thundaga (+) Tri-Thundaga
 MM § Tri-Thundaga (+) Scatto

----- ENERGIA

.. Energia (+) Energia
 .. Energia (+) Pugno goblin
 .. Energia (+) Scan
 .. Energia (+) Veleno
 .. § Energia (+) Attacco potente
 .. § Energia (+) Blizzard
 .. § Energia (+) Bonus AP
 .. § Energia (+) Bonus ATT
 .. § Energia (+) Bonus DIF
 .. § Energia (+) Bonus HP
 .. § Energia (+) Bonus MAG
 .. § Energia (+) Bonus MP
 .. § Energia (+) Bonus SPI
 .. § Energia (+) Dark Blizzard
 .. § Energia (+) Dark Fire
 .. § Energia (+) Dark Thunder
 .. § Energia (+) Esna
 .. § Energia (+) Fire
 .. § Energia (+) Lama Blizzard
 .. § Energia (+) Lama Fire
 .. § Energia (+) Lama Thunder
 .. § Energia (+) Lama Veleno
 .. § Energia (+) Salto
 .. § Energia (+) Thunder

----- ENERGIGA

// Ade (+) Energia
 // Ade (+) Energiga
 // Ade (+) Energira
 // Ade (+) Rigene
 // B/OMD (+) Energia
 // B/OMD (+) Energiga
 // B/OMD (+) Energira
 // B/OMD (+) Megaene
 // B/OMD (+) Rigene
 // Elettroshock (+) Energia


```
// Elettroshock (+) Energiga
// Elettroshock (+) Energira
// Elettroshock (+) Rigene
// Energiga (+) Antima
// Energiga (+) Aspir
// Energiga (+) Attacco potente
// Energiga (+) Barriera
// Energiga (+) Barriera Magica
// Energiga (+) Blizzara [Energiga]
// Energiga (+) Blizzard
// Energiga (+) Bonus AP
// Energiga (+) Bonus AP +
// Energiga (+) Bonus ATT
// Energiga (+) Bonus ATT +
// Energiga (+) Bonus DIF
// Energiga (+) Bonus DIF +
// Energiga (+) Bonus HP
// Energiga (+) Bonus HP +
// Energiga (+) Bonus MAG
// Energiga (+) Bonus MAG +
// Energiga (+) Bonus MP
// Energiga (+) Bonus MP +
// Energiga (+) Bonus SPI
// Energiga (+) Bonus SPI +
// Energiga (+) Colpo vitale
// Energiga (+) Dark Blizzara
// Energiga (+) Dark Blizzard
// Energiga (+) Dark Fira [Energiga]
// Energiga (+) Dark Fire
// Energiga (+) Dark Thundara
// Energiga (+) Dark Thunder
// Energiga (+) Dispel
// Energiga (+) Drain
// Energiga (+) Energia
// Energiga (+) Energiga
// Energiga (+) Energira
// Energiga (+) Esna
// Energiga (+) Fira
// Energiga (+) Fire
// Energiga (+) Lama Aspir
// Energiga (+) Lama Blizzara
// Energiga (+) Lama Blizzard
// Energiga (+) Lama Drain
// Energiga (+) Lama Fira
// Energiga (+) Lama Fire
// Energiga (+) Lama Novox
// Energiga (+) Lama Thundara [Energiga]
// Energiga (+) Lama Thunder
// Energiga (+) Lama Veleno
// Energiga (+) Novox
// Energiga (+) Pugno di ferro
// Energiga (+) Pugno goblin
// Energiga (+) Pugno magico
// Energiga (+) Rigene
// Energiga (+) Ruba
// Energiga (+) Salto
// Energiga (+) Scan
// Energiga (+) Scatto
// Energiga (+) Stop
// Energiga (+) Thundara
```

```
// Energiga {+} Thunder
// Energiga {+} Tornado d'assalto
// Energiga {+} Tornado Veleno
// Energiga {+} Tri-Fire
// Energiga {+} Tri-Thundaga
// Energiga {+} Veleno [Energiga]
// Energiga {+} Veleno volante
// Fusione {+} Energia
// Fusione {+} Energiga
// Fusione {+} Energira
// Fusione {+} Rigene
// Megaene {+} Ade
// Megaene {+} Antiga
// Megaene {+} Antima
// Megaene {+} Aspir
// Megaene {+} Attacco potente
// Megaene {+} Barriera
// Megaene {+} Barriera Magica
// Megaene {+} Blizzaga
// Megaene {+} Blizzara
// Megaene {+} Blizzard
// Megaene {+} Bonus AP
// Megaene {+} Bonus AP +
// Megaene {+} Bonus AP ++
// Megaene {+} Bonus ATT [Energiga]
// Megaene {+} Bonus ATT +
// Megaene {+} Bonus ATT ++
// Megaene {+} Bonus DIF
// Megaene {+} Bonus DIF +
// Megaene {+} Bonus DIF ++
// Megaene {+} Bonus HP
// Megaene {+} Bonus HP +
// Megaene {+} Bonus HP ++
// Megaene {+} Bonus MAG
// Megaene {+} Bonus MAG +
// Megaene {+} Bonus MAG ++
// Megaene {+} Bonus MP
// Megaene {+} Bonus MP +
// Megaene {+} Bonus MP ++
// Megaene {+} Bonus SPI
// Megaene {+} Bonus SPI +
// Megaene {+} Bonus SPI ++
// Megaene {+} Colpo vitale
// Megaene {+} Consumatore saggio [Energiga]
// Megaene {+} Dark Blizzaga
// Megaene {+} Dark Blizzara
// Megaene {+} Dark Blizzard
// Megaene {+} Dark Fira
// Megaene {+} Dark Firaga
// Megaene {+} Dark Fire
// Megaene {+} Dark Thundaga
// Megaene {+} Dark Thundara
// Megaene {+} Dark Thunder
// Megaene {+} Difesa alterata
// Megaene {+} Difesa elementale
// Megaene {+} Dispel
// Megaene {+} Drain
// Megaene {+} Drain potente
// Megaene {+} Drainra
// Megaene {+} Elettroshock
```

```

// Megaene {+} Energia
// Megaene {+} Energiga
// Megaene {+} Energira [Energiga]
// Megaene {+} Esna
// Megaene {+} Fira
// Megaene {+} Firaga
// Megaene {+} Fire
// Megaene {+} Fusione
// Megaene {+} Gransalto
// Megaene {+} Lama Ade
// Megaene {+} Lama Aspir
// Megaene {+} Lama Blizzaga
// Megaene {+} Lama Blizzara
// Megaene {+} Lama Blizzard
// Megaene {+} Lama Drain
// Megaene {+} Lama Fira
// Megaene {+} Lama Firaga
// Megaene {+} Lama Fire
// Megaene {+} Lama Novox
// Megaene {+} Lama Stop
// Megaene {+} Lama Thundaga
// Megaene {+} Lama Thundara [Energiga]
// Megaene {+} Lama Thunder
// Megaene {+} Lama Veleno
// Megaene {+} Megaene
// Megaene {+} Mutismo volante
// Megaene {+} Novox
// Megaene {+} Pugno di ferro
// Megaene {+} Pugno goblin
// Megaene {+} Pugno magico
// Megaene {+} Pugno martello
// Megaene {+} Rigene
// Megaene {+} Ruba
// Megaene {+} Salto
// Megaene {+} Scan
// Megaene {+} Scatto
// Megaene {+} Spazzata
// Megaene {+} Stop
// Megaene {+} Thundaga
// Megaene {+} Thundara
// Megaene {+} Thunder [Energiga]
// Megaene {+} Tornado d'assalto
// Megaene {+} Tornado Stop
// Megaene {+} Tornado Veleno
// Megaene {+} Tri-Fire
// Megaene {+} Tri-Thundaga
// Megaene {+} Turbo-attacco SP
// Megaene {+} Turbo-magia SP
// Megaene {+} Veleno
// Megaene {+} Veleno volante
// Pugno costoso {+} Energia
// Pugno costoso {+} Energiga
// Pugno costoso {+} Energira
// Pugno costoso {+} Megaene
// Pugno costoso {+} Rigene
// Pugno magico {+} Energia
// Pugno magico {+} Energira
// Pugno magico {+} Rigene
// Pugno martello {+} Energia
// Pugno martello {+} Energiga [Energiga]

```

```

// Pugno martello {+} Energira
// Pugno martello {+} Rigene
// Stop {+} Energia
// Stop {+} Energira
// Stop {+} Rigene
// Tri-Fire {+} Energia
// Tri-Fire {+} Energira
// Tri-Fire {+} Rigene
// Ultima {+} Energia
// Ultima {+} Energiga
// Ultima {+} Energira
// Ultima {+} Megaene
// Ultima {+} Rigene
// Vigore {+} Energia
// Vigore {+} Energiga
// Vigore {+} Energira
// Vigore {+} Megaene
// Vigore {+} Rigene
// $ Energiga {+} Antiga [Energiga]
// $ Energiga {+} Consumatore saggio
// $ Energiga {+} Difesa alterata
// $ Energiga {+} Lama Stop
// $ Energiga {+} Tornado Stop
// $ Energiga {+} Turbo-magia SP
// $ Megaene {+} Aspir potente
// $ Megaene {+} Aspirga
// $ Megaene {+} Atroh
// $ Megaene {+} Lama esplosiva
// $ Megaene {+} Salto mortale
// $ Megaene {+} Scippo
// $ Megaene {+} Turbo SP
M+ Rigene {+} Antima
M+ Rigene {+} Attacco potente
M+ Rigene {+} Barriera
M+ Rigene {+} Blizzard
M+ Rigene {+} Bonus AP
M+ Rigene {+} Bonus ATT
M+ Rigene {+} Bonus DIF [Energiga]
M+ Rigene {+} Bonus HP
M+ Rigene {+} Bonus MAG
M+ Rigene {+} Bonus MP
M+ Rigene {+} Bonus SPI
M+ Rigene {+} Dark Blizzard
M+ Rigene {+} Dark Fire
M+ Rigene {+} Dark Thunder
M+ Rigene {+} Dispel
M+ Rigene {+} Drain
M+ Rigene {+} Energia
M+ Rigene {+} Energira
M+ Rigene {+} Esna
M+ Rigene {+} Fire
M+ Rigene {+} Lama Blizzard
M+ Rigene {+} Lama Drain
M+ Rigene {+} Lama Fire
M+ Rigene {+} Lama Novox
M+ Rigene {+} Lama Thunder
M+ Rigene {+} Lama Veleno [Energiga]
M+ Rigene {+} Novox
M+ Rigene {+} Pugno di ferro
M+ Rigene {+} Pugno goblin

```

M+	Rigene {+} Rigene	
M+	Rigene {+} Ruba	
M+	Rigene {+} Salto	
M+	Rigene {+} Scan	
M+	Rigene {+} Scatto	
M+	Rigene {+} Thunder	
M+	Rigene {+} Tornado Veleno	
M+	Rigene {+} Tri-Thundaga	
M+	Rigene {+} Veleno	
M+	Scatto {+} Energia	
M+	Scatto {+} Energira	
M+	Tri-Thundaga {+} Energia	
M+	Tri-Thundaga {+} Energira	
M+	§ Rigene {+} Aspir	
M+	§ Rigene {+} Barriera Magica	
M+	§ Rigene {+} Blizzara	[Energiga]
M+	§ Rigene {+} Bonus AP +	
M+	§ Rigene {+} Bonus ATT +	
M+	§ Rigene {+} Bonus DIF +	
M+	§ Rigene {+} Bonus HP +	
M+	§ Rigene {+} Bonus MAG +	
M+	§ Rigene {+} Bonus MP +	
M+	§ Rigene {+} Bonus SPI +	
M+	§ Rigene {+} Colpo vitale	
M+	§ Rigene {+} Dark Blizzara	
M+	§ Rigene {+} Dark Fira	
M+	§ Rigene {+} Dark Thundara	
M+	§ Rigene {+} Fira	
M+	§ Rigene {+} Lama Aspir	
M+	§ Rigene {+} Lama Blizzara	
M+	§ Rigene {+} Lama Fira	
M+	§ Rigene {+} Lama Thundara	
M+	§ Rigene {+} Thundara	
M+	§ Rigene {+} Tornado d'assalto	
M+	§ Rigene {+} Veleno volante	[Energiga]
MM	Energira {+} Attacco potente	
MM	Energira {+} Blizzard	
MM	Energira {+} Bonus AP	
MM	Energira {+} Bonus ATT	
MM	Energira {+} Bonus DIF	
MM	Energira {+} Bonus HP	
MM	Energira {+} Bonus MAG	
MM	Energira {+} Bonus MP	
MM	Energira {+} Bonus SPI	
MM	Energira {+} Dark Blizzard	
MM	Energira {+} Dark Fire	
MM	Energira {+} Dark Thunder	
MM	Energira {+} Energia	
MM	Energira {+} Energira	
MM	Energira {+} Esna	
MM	Energira {+} Fire	
MM	Energira {+} Lama Blizzard	
MM	Energira {+} Lama Fire	
MM	Energira {+} Lama Thunder	[Energiga]
MM	Energira {+} Lama Veleno	
MM	Energira {+} Novox	
MM	Energira {+} Pugno di ferro	
MM	Energira {+} Pugno goblin	
MM	Energira {+} Salto	
MM	Energira {+} Scan	

MM Energira (+) Thunder
MM Energira (+) Veleno
MM Novox (+) Energia
MM Pugno di ferro (+) Energia
MM \$ Energira (+) Antima
MM \$ Energira (+) Barriera
MM \$ Energira (+) Dispel
MM \$ Energira (+) Drain
MM \$ Energira (+) Lama Drain
MM \$ Energira (+) Lama Novox
MM \$ Energira (+) Ruba
MM \$ Energira (+) Tornado Veleno

----- ENERGIRA

.. Energira (+) Attacco potente
.. Energira (+) Blizzard
.. Energira (+) Bonus AP
.. Energira (+) Bonus ATT
.. Energira (+) Bonus DIF
.. Energira (+) Bonus HP
.. Energira (+) Bonus MAG
.. Energira (+) Bonus MP
.. Energira (+) Bonus SPI
.. Energira (+) Dark Blizzard
.. Energira (+) Dark Fire
.. Energira (+) Dark Thunder
.. Energira (+) Energia
.. Energira (+) Energira
.. Energira (+) Esna
.. Energira (+) Fire
.. Energira (+) Lama Blizzard
.. Energira (+) Lama Fire
.. Energira (+) Lama Thunder
.. Energira (+) Lama Veleno
.. Energira (+) Novox
.. Energira (+) Pugno di ferro
.. Energira (+) Pugno goblin
.. Energira (+) Salto
.. Energira (+) Scan
.. Energira (+) Thunder
.. Energira (+) Veleno
.. Novox (+) Energia
.. Pugno di ferro (+) Energia
.. \$ Energira (+) Antima
.. \$ Energira (+) Barriera
.. \$ Energira (+) Dispel
.. \$ Energira (+) Drain
.. \$ Energira (+) Lama Drain
.. \$ Energira (+) Lama Novox
.. \$ Energira (+) Ruba
.. \$ Energira (+) Tornado Veleno
M. \$ Pugno goblin (+) Energia
M. \$ Scan (+) Energia

----- ESNA

.. Barriera Magica (+) Dark Blizzard
.. Barriera Magica (+) Dark Fire
.. Barriera Magica (+) Dark Thunder
.. Barriera Magica (+) Lama Novox
.. Barriera Magica (+) Lama Veleno

```

..   Barriera Magica {+} Novox
..   Barriera Magica {+} Tornado Veleno
..   Barriera Magica {+} Veleno
..   Dark Blizzara {+} Bonus DIF
..   Dark Blizzara {+} Bonus HP
..   Dark Blizzara {+} Bonus SPI
..   Dark Fira {+} Bonus DIF
..   Dark Fira {+} Bonus HP
..   Dark Fira {+} Bonus SPI
..   Dark Thundara {+} Bonus DIF
..   Dark Thundara {+} Bonus HP
..   Dark Thundara {+} Bonus SPI
..   Lama Blizzara {+} Bonus DIF
..   Lama Blizzara {+} Bonus HP           [Esna]
..   Lama Blizzara {+} Bonus SPI
..   Lama Fira {+} Bonus DIF
..   Lama Fira {+} Bonus HP
..   Lama Fira {+} Bonus SPI
..   Lama Thundara {+} Bonus DIF
..   Lama Thundara {+} Bonus HP
..   Lama Thundara {+} Bonus SPI
..   Scatto {+} Dispel
..   Scatto {+} Esna
..   Tri-Thundaga {+} Dispel
..   Tri-Thundaga {+} Esna
..   Veleno volante {+} Bonus DIF
..   Veleno volante {+} Bonus HP
..   Veleno volante {+} Bonus SPI
..   § Barriera Magica {+} Dark Blizzara
..   § Barriera Magica {+} Dark Fira
..   § Barriera Magica {+} Dark Thundara
..   § Barriera Magica {+} Veleno volante
..   § Dark Blizzara {+} Bonus DIF +           [Esna]
..   § Dark Blizzara {+} Bonus HP +
..   § Dark Blizzara {+} Bonus SPI +
..   § Dark Fira {+} Bonus DIF +
..   § Dark Fira {+} Bonus HP +
..   § Dark Fira {+} Bonus SPI +
..   § Dark Thundara {+} Bonus DIF +
..   § Dark Thundara {+} Bonus HP +
..   § Dark Thundara {+} Bonus SPI +
..   § Lama Blizzara {+} Bonus DIF +
..   § Lama Blizzara {+} Bonus HP +
..   § Lama Blizzara {+} Bonus SPI +
..   § Lama Fira {+} Bonus DIF +
..   § Lama Fira {+} Bonus HP +
..   § Lama Fira {+} Bonus SPI +
..   § Lama Thundara {+} Bonus DIF +
..   § Lama Thundara {+} Bonus HP +
..   § Lama Thundara {+} Bonus SPI +
..   § Veleno volante {+} Bonus DIF +
..   § Veleno volante {+} Bonus HP +           [Esna]
..   § Veleno volante {+} Bonus SPI +
M.   Barriera {+} Dark Blizzard
M.   Barriera {+} Dark Fire
M.   Barriera {+} Dark Thunder
M.   Barriera {+} Lama Veleno
M.   Barriera {+} Veleno
M.   Dispel {+} Blizzard
M.   Dispel {+} Bonus AP

```

M. Dispel {+} Bonus ATT
M. Dispel {+} Bonus DIF
M. Dispel {+} Bonus HP
M. Dispel {+} Bonus MAG
M. Dispel {+} Bonus MP
M. Dispel {+} Bonus SPI
M. Dispel {+} Dark Blizzard
M. Dispel {+} Dark Fire
M. Dispel {+} Dark Thunder
M. Dispel {+} Dispel
M. Dispel {+} Energia [Esna]
M. Dispel {+} Esna
M. Dispel {+} Fire
M. Dispel {+} Lama Veleno
M. Dispel {+} Pugno di ferro
M. Dispel {+} Pugno goblin
M. Dispel {+} Scan
M. Dispel {+} Thunder
M. Dispel {+} Veleno
M. Lama Novox {+} Bonus DIF
M. Lama Novox {+} Bonus HP
M. Lama Novox {+} Bonus SPI
M. Novox {+} Bonus DIF
M. Novox {+} Bonus HP
M. Novox {+} Bonus SPI
M. Pugno di ferro {+} Esna
M. Tornado Veleno {+} Bonus DIF
M. Tornado Veleno {+} Bonus HP
M. Tornado Veleno {+} Bonus SPI
M. § Barriera {+} Lama Novox [Esna]
M. § Barriera {+} Novox
M. § Barriera {+} Tornado Veleno
M. § Dispel {+} Antima
M. § Dispel {+} Drain
M. § Dispel {+} Energira
M. § Dispel {+} Lama Drain
M. § Dispel {+} Lama Novox
M. § Dispel {+} Novox
M. § Dispel {+} Ruba
M. § Dispel {+} Tornado Veleno
<> Esna {+} Esna
<> Esna {+} Pugno goblin
<> Esna {+} Scan
<> § Dark Blizzard {+} Bonus DIF
<> § Dark Blizzard {+} Bonus HP
<> § Dark Blizzard {+} Bonus SPI
<> § Dark Fire {+} Bonus DIF
<> § Dark Fire {+} Bonus HP
<> § Dark Fire {+} Bonus SPI [Esna]
<> § Dark Thunder {+} Bonus DIF
<> § Dark Thunder {+} Bonus HP
<> § Dark Thunder {+} Bonus SPI
<> § Esna {+} Blizzard
<> § Esna {+} Bonus AP
<> § Esna {+} Bonus ATT
<> § Esna {+} Bonus DIF
<> § Esna {+} Bonus HP
<> § Esna {+} Bonus MAG
<> § Esna {+} Bonus MP
<> § Esna {+} Bonus SPI

<> \$ Esna {+} Dark Blizzard
 <> \$ Esna {+} Dark Fire
 <> \$ Esna {+} Dark Thunder
 <> \$ Esna {+} Energia
 <> \$ Esna {+} Fire
 <> \$ Esna {+} Lama Veleno
 <> \$ Esna {+} Thunder
 <> \$ Esna {+} Veleno
 <> \$ Lama Blizzard {+} Bonus DIF
 <> \$ Lama Blizzard {+} Bonus HP
 <> \$ Lama Blizzard {+} Bonus SPI
 <> \$ Lama Fire {+} Bonus DIF
 <> \$ Lama Fire {+} Bonus HP
 <> \$ Lama Fire {+} Bonus SPI
 <> \$ Lama Thunder {+} Bonus DIF
 <> \$ Lama Thunder {+} Bonus HP
 <> \$ Lama Thunder {+} Bonus SPI
 <> \$ Lama Veleno {+} Bonus DIF
 <> \$ Lama Veleno {+} Bonus HP
 <> \$ Lama Veleno {+} Bonus SPI
 <> \$ Veleno {+} Bonus DIF
 <> \$ Veleno {+} Bonus HP
 <> \$ Veleno {+} Bonus SPI

[Esna]

----- FIRA

.. Pugno magico {+} Fira
 .. Pugno magico {+} Fire
 .. Tri-Fire {+} Fira
 .. Tri-Fire {+} Fire
 .+ Blizzara {+} Thundara
 .+ Blizzara {+} Thunder
 .+ Dark Fira {+} Dispel
 .+ Dark Fira {+} Energia
 .+ Dark Fira {+} Energira
 .+ Dark Fira {+} Esna
 .+ Fira {+} Antima
 .+ Fira {+} Barriera
 .+ Fira {+} Bonus AP
 .+ Fira {+} Bonus MAG
 .+ Fira {+} Bonus MP
 .+ Fira {+} Energia
 .+ Fira {+} Energira
 .+ Fira {+} Fira
 .+ Fira {+} Fire
 .+ Fira {+} Pugno di ferro
 .+ Fira {+} Pugno goblin
 .+ Fira {+} Ruba
 .+ Fira {+} Scan
 .+ Fira {+} Scatto
 .+ Fira {+} Tri-Thundaga
 .+ Scatto {+} Fire
 .+ Thundara {+} Blizzard
 .+ Tri-Thundaga {+} Fire
 .+ \$ Dark Fira {+} Rigene
 .+ \$ Fira {+} Barriera Magica
 .+ \$ Fira {+} Bonus AP +
 .+ \$ Fira {+} Bonus MAG +
 .+ \$ Fira {+} Bonus MP +
 .+ \$ Fira {+} Rigene
 M+ Pugno di ferro {+} Fire

[Fira]

MM Blizzard (+) Thunder
MM Fire (+) Fire
MM Fire (+) Pugno goblin [Fira]
MM Fire (+) Scan
MM \$ Dark Fire (+) Energia
MM \$ Dark Fire (+) Esna
MM \$ Fire (+) Bonus AP
MM \$ Fire (+) Bonus MAG
MM \$ Fire (+) Bonus MP
MM \$ Fire (+) Energia

----- FIRAGA

// B/OMD (+) Fira
// B/OMD (+) Firaga
// B/OMD (+) Fire
// Blizzaga (+) Thundaga
// Blizzaga (+) Thundara
// Blizzaga (+) Thunder
// Dark Firaga (+) Difesa alterata
// Dark Firaga (+) Dispel
// Dark Firaga (+) Energia
// Dark Firaga (+) Energiga
// Dark Firaga (+) Energira
// Dark Firaga (+) Esna
// Dark Firaga (+) Rigene
// Elettroshock (+) Fira
// Elettroshock (+) Fire
// Firaga (+) Antiga
// Firaga (+) Antima
// Firaga (+) Barriera
// Firaga (+) Barriera Magica [Firaga]
// Firaga (+) Bonus AP
// Firaga (+) Bonus AP +
// Firaga (+) Bonus MAG
// Firaga (+) Bonus MAG +
// Firaga (+) Bonus MP
// Firaga (+) Bonus MP +
// Firaga (+) Consumatore saggio
// Firaga (+) Elettroshock
// Firaga (+) Energia
// Firaga (+) Energiga
// Firaga (+) Energira
// Firaga (+) Fira
// Firaga (+) Firaga
// Firaga (+) Fire
// Firaga (+) Pugno di ferro
// Firaga (+) Pugno goblin
// Firaga (+) Pugno magico
// Firaga (+) Rigene
// Firaga (+) Ruba [Firaga]
// Firaga (+) Scan
// Firaga (+) Scatto
// Firaga (+) Tri-Fire
// Firaga (+) Tri-Thundaga
// Firaga (+) Turbo-magia SP
// Fusione (+) Fira
// Fusione (+) Firaga
// Fusione (+) Fire
// Hell Firaga (+) Difesa alterata
// Hell Firaga (+) Dispel

```

// Hell Firaga (+) Energia
// Hell Firaga (+) Energiga
// Hell Firaga (+) Energira
// Hell Firaga (+) Esna
// Hell Firaga (+) Megaene
// Hell Firaga (+) Rigene
// Pugno costoso (+) Fira
// Pugno costoso (+) Firaga
// Pugno costoso (+) Fire [Firaga]
// Pugno martello (+) Fira
// Pugno martello (+) Firaga
// Pugno martello (+) Fire
// Thundaga (+) Blizzara
// Thundaga (+) Blizzard
// Ultima (+) Fira
// Ultima (+) Firaga
// Ultima (+) Fire
// Vigore (+) Fira
// Vigore (+) Firaga
// Vigore (+) Fire
// $ Firaga (+) Bonus AP ++
// $ Firaga (+) Bonus MAG ++
// $ Firaga (+) Bonus MP ++
// $ Firaga (+) Difesa elementale
// $ Firaga (+) Turbo-attacco SP
M+ Pugno magico (+) Fira
M+ Pugno magico (+) Fire
M+ Tri-Fire (+) Fira [Firaga]
M+ Tri-Fire (+) Fire
MM Blizzara (+) Thundara
MM Blizzara (+) Thunder
MM Dark Fira (+) Dispel
MM Dark Fira (+) Energia
MM Dark Fira (+) Energira
MM Dark Fira (+) Esna
MM Fira (+) Antima
MM Fira (+) Barriera
MM Fira (+) Bonus AP
MM Fira (+) Bonus MAG
MM Fira (+) Bonus MP
MM Fira (+) Energia
MM Fira (+) Energira
MM Fira (+) Fira
MM Fira (+) Fire
MM Fira (+) Pugno di ferro
MM Fira (+) Pugno goblin
MM Fira (+) Ruba [Firaga]
MM Fira (+) Scan
MM Fira (+) Scatto
MM Fira (+) Tri-Thundaga
MM Scatto (+) Fire
MM Thundara (+) Blizzard
MM Tri-Thundaga (+) Fire
MM $ Dark Fira (+) Rigene
MM $ Fira (+) Barriera Magica
MM $ Fira (+) Bonus AP +
MM $ Fira (+) Bonus MAG +
MM $ Fira (+) Bonus MP +
MM $ Fira (+) Rigene

```

----- FIRE

.. Pugno di ferro (+) Fire
 .+ Blizzard (+) Thunder
 .+ Fire (+) Fire
 .+ Fire (+) Pugno goblin
 .+ Fire (+) Scan
 .+ \$ Dark Fire (+) Energia
 .+ \$ Dark Fire (+) Esna
 .+ \$ Fire (+) Bonus AP
 .+ \$ Fire (+) Bonus MAG
 .+ \$ Fire (+) Bonus MP
 .+ \$ Fire (+) Energia

----- FUSIONE

.. Fusione (+) Elettroshock
 .. Fusione (+) Fusione
 .. Fusione (+) Pugno di ferro
 .. Fusione (+) Pugno goblin
 .. Fusione (+) Pugno magico
 .. Fusione (+) Scan
 .. Fusione (+) Scatto
 .. Fusione (+) Tri-Fire
 .. Fusione (+) Tri-Thundaga
 .. \$ Fusione (+) Pugno martello
 M. Elettroshock (+) Elettroshock
 M. Elettroshock (+) Pugno di ferro
 M. Elettroshock (+) Pugno goblin
 M. Elettroshock (+) Pugno magico
 M. Elettroshock (+) Scan
 M. Elettroshock (+) Scatto
 M. Elettroshock (+) Tri-Fire
 M. Elettroshock (+) Tri-Thundaga
 MM Tri-Fire (+) Pugno di ferro
 MM Tri-Fire (+) Pugno goblin
 MM Tri-Fire (+) Scan
 MM Tri-Fire (+) Scatto
 MM Tri-Fire (+) Tri-Fire
 MM Tri-Fire (+) Tri-Thundaga
 MM \$ Tri-Fire (+) Pugno magico

----- GRANSALTO

.. Atroh (+) Bonus AP
 .. Atroh (+) Bonus AP +
 .. Atroh (+) Bonus AP ++
 .. Fusione (+) Gransalto
 .. Fusione (+) Salto
 .. Fusione (+) Tornado d'assalto
 .. Lama esplosiva (+) Bonus AP
 .. Lama esplosiva (+) Bonus AP +
 .. Lama esplosiva (+) Bonus AP ++
 .. Pugno martello (+) Gransalto
 .. Pugno martello (+) Salto
 .. Pugno martello (+) Tornado d'assalto
 .. Salto mortale (+) Bonus AP
 .. Salto mortale (+) Bonus AP +
 .. Salto mortale (+) Bonus AP ++
 .+ Elettroshock (+) Salto
 .+ Elettroshock (+) Tornado d'assalto
 .+ Gransalto (+) Antiga
 .+ Gransalto (+) Antima

[Gransalto]

.+ Gransalto (+) Attacco potente
 .+ Gransalto (+) Barriera
 .+ Gransalto (+) Barriera Magica
 .+ Gransalto (+) Bonus AP
 .+ Gransalto (+) Bonus AP +
 .+ Gransalto (+) Bonus ATT
 .+ Gransalto (+) Bonus ATT +
 .+ Gransalto (+) Bonus DIF
 .+ Gransalto (+) Bonus DIF +
 .+ Gransalto (+) Bonus HP
 .+ Gransalto (+) Bonus HP +
 .+ Gransalto (+) Bonus MAG
 .+ Gransalto (+) Bonus MAG +
 .+ Gransalto (+) Bonus MP
 .+ Gransalto (+) Bonus MP +
 .+ Gransalto (+) Bonus SPI
 .+ Gransalto (+) Bonus SPI +
 .+ Gransalto (+) Colpo vitale
 .+ Gransalto (+) Consumatore saggio [Gransalto]
 .+ Gransalto (+) Difesa alterata
 .+ Gransalto (+) Dispel
 .+ Gransalto (+) Elettroshock
 .+ Gransalto (+) Energia
 .+ Gransalto (+) Energiga
 .+ Gransalto (+) Energira
 .+ Gransalto (+) Esna
 .+ Gransalto (+) Gransalto
 .+ Gransalto (+) Pugno di ferro
 .+ Gransalto (+) Pugno goblin
 .+ Gransalto (+) Pugno magico
 .+ Gransalto (+) Rigene
 .+ Gransalto (+) Ruba
 .+ Gransalto (+) Salto
 .+ Gransalto (+) Scan
 .+ Gransalto (+) Scatto
 .+ Gransalto (+) Tornado d'assalto
 .+ Gransalto (+) Tri-Fire
 .+ Gransalto (+) Tri-Thundaga [Gransalto]
 .+ Gransalto (+) Turbo-magia SP
 .+ Lama Ade (+) Bonus AP
 .+ Lama Ade (+) Bonus AP +
 .+ Lama Blizzaga (+) Antiga
 .+ Lama Blizzaga (+) Antima
 .+ Lama Blizzaga (+) Bonus AP
 .+ Lama Blizzaga (+) Bonus AP +
 .+ Lama Firaga (+) Antiga
 .+ Lama Firaga (+) Antima
 .+ Lama Firaga (+) Bonus AP
 .+ Lama Firaga (+) Bonus AP +
 .+ Lama Thundaga (+) Antiga
 .+ Lama Thundaga (+) Antima
 .+ Lama Thundaga (+) Bonus AP
 .+ Lama Thundaga (+) Bonus AP +
 .+ Mutismo volante (+) Bonus AP
 .+ Mutismo volante (+) Bonus AP +
 .+ Spazzata (+) Bonus AP
 .+ Spazzata (+) Bonus AP + [Gransalto]
 .+ § Gransalto (+) Bonus AP ++
 .+ § Gransalto (+) Bonus ATT ++
 .+ § Gransalto (+) Bonus DIF ++

.+ \$ Gransalto (+) Bonus HP ++
 .+ \$ Gransalto (+) Bonus MAG ++
 .+ \$ Gransalto (+) Bonus MP ++
 .+ \$ Gransalto (+) Bonus SPI ++
 .+ \$ Gransalto (+) Difesa elementale
 .+ \$ Gransalto (+) Spazzata
 .+ \$ Gransalto (+) Turbo-attacco SP
 .+ \$ Lama Ade (+) Bonus AP ++
 .+ \$ Lama Blizzaga (+) Bonus AP ++
 .+ \$ Lama Firaga (+) Bonus AP ++
 .+ \$ Lama Thundaga (+) Bonus AP ++
 .+ \$ Mutismo volante (+) Bonus AP ++
 .+ \$ Spazzata (+) Bonus AP ++
 M+ Antiga (+) Bonus AP
 M+ Antiga (+) Bonus AP +
 M+ Pugno magico (+) Salto [Gransalto]
 M+ Pugno magico (+) Tornado d'assalto
 M+ Tornado Stop (+) Bonus AP
 M+ Tornado Stop (+) Bonus AP +
 M+ Tri-Fire (+) Salto
 M+ Tri-Fire (+) Tornado d'assalto
 MM Colpo vitale (+) Bonus AP
 MM Lama Blizzara (+) Antima
 MM Lama Blizzara (+) Bonus AP
 MM Lama Fira (+) Antima
 MM Lama Fira (+) Bonus AP
 MM Lama Stop (+) Bonus AP
 MM Lama Stop (+) Bonus AP +
 MM Lama Thundara (+) Antima
 MM Lama Thundara (+) Bonus AP
 MM Scatto (+) Salto
 MM Tornado d'assalto (+) Antima
 MM Tornado d'assalto (+) Attacco potente
 MM Tornado d'assalto (+) Barriera
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus AP [Gransalto]
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus ATT
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus DIF
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus HP
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus MAG
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus MP
 MM Tornado d'assalto (+) Bonus SPI
 MM Tornado d'assalto (+) Dispel
 MM Tornado d'assalto (+) Energia
 MM Tornado d'assalto (+) Energira
 MM Tornado d'assalto (+) Esna
 MM Tornado d'assalto (+) Pugno di ferro
 MM Tornado d'assalto (+) Pugno goblin
 MM Tornado d'assalto (+) Ruba
 MM Tornado d'assalto (+) Salto
 MM Tornado d'assalto (+) Scan
 MM Tornado d'assalto (+) Scatto
 MM Tornado d'assalto (+) Tornado d'assalto
 MM Tornado d'assalto (+) Tri-Thundaga
 MM Tri-Thundaga (+) Salto [Gransalto]
 MM Veleno volante (+) Bonus AP
 MM \$ Colpo vitale (+) Bonus AP +
 MM \$ Lama Blizzara (+) Bonus AP +
 MM \$ Lama Fira (+) Bonus AP +
 MM \$ Lama Thundara (+) Bonus AP +
 MM \$ Tornado d'assalto (+) Barriera Magica

MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus AP +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus ATT +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus DIF +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus HP +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus MAG +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus MP +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Bonus SPI +
MM \$ Tornado d'assalto {+} Colpo vitale
MM \$ Tornado d'assalto {+} Rigene
MM \$ Veleno volante {+} Bonus AP +

----- HELL BLIZZAGA

// B/OMD {+} Dark Blizzaga
// B/OMD {+} Dark Blizzara
// B/OMD {+} Dark Blizzard
// B/OMD {+} Hell Blizzaga
// Hell Blizzaga {+} Ade
// Hell Blizzaga {+} Antiga
// Hell Blizzaga {+} Antima
// Hell Blizzaga {+} Atroh
// Hell Blizzaga {+} Barriera
// Hell Blizzaga {+} Barriera Magica
// Hell Blizzaga {+} Blizzaga
// Hell Blizzaga {+} Blizzara
// Hell Blizzaga {+} Blizzard
// Hell Blizzaga {+} Bonus AP
// Hell Blizzaga {+} Bonus AP +
// Hell Blizzaga {+} Bonus AP ++
// Hell Blizzaga {+} Bonus MAG
// Hell Blizzaga {+} Bonus MAG +
// Hell Blizzaga {+} Bonus MAG ++ [Hell Blizzaga]
// Hell Blizzaga {+} Bonus MP
// Hell Blizzaga {+} Bonus MP +
// Hell Blizzaga {+} Bonus MP ++
// Hell Blizzaga {+} Consumatore saggio
// Hell Blizzaga {+} Dark Blizzaga
// Hell Blizzaga {+} Dark Blizzara
// Hell Blizzaga {+} Dark Blizzard
// Hell Blizzaga {+} Difesa elementale
// Hell Blizzaga {+} Elettroshock
// Hell Blizzaga {+} Fusione
// Hell Blizzaga {+} Hell Blizzaga
// Hell Blizzaga {+} Lama Ade
// Hell Blizzaga {+} Lama Blizzaga
// Hell Blizzaga {+} Lama Blizzara
// Hell Blizzaga {+} Lama Blizzard
// Hell Blizzaga {+} Lama Novox
// Hell Blizzaga {+} Lama Stop
// Hell Blizzaga {+} Lama Veleno
// Hell Blizzaga {+} Mutismo volante [Hell Blizzaga]
// Hell Blizzaga {+} Novox
// Hell Blizzaga {+} Pugno di ferro
// Hell Blizzaga {+} Pugno goblin
// Hell Blizzaga {+} Pugno magico
// Hell Blizzaga {+} Pugno martello
// Hell Blizzaga {+} Ruba
// Hell Blizzaga {+} Salto mortale
// Hell Blizzaga {+} Scan
// Hell Blizzaga {+} Scatto
// Hell Blizzaga {+} Scippo

```

// Hell Blizzaga (+) Stop
// Hell Blizzaga (+) Tornado Stop
// Hell Blizzaga (+) Tornado Veleno
// Hell Blizzaga (+) Tri-Fire
// Hell Blizzaga (+) Tri-Thundaga
// Hell Blizzaga (+) Turbo SP
// Hell Blizzaga (+) Turbo-attacco SP
// Hell Blizzaga (+) Turbo-magia SP
// Hell Blizzaga (+) Veleno [Hell Blizzaga]
// Hell Blizzaga (+) Veleno volante
// Hell Blizzaga (+) Vigore
// Hell Firaga (+) Dark Thundaga
// Hell Firaga (+) Dark Thundara
// Hell Firaga (+) Dark Thunder
// Hell Firaga (+) Hell Thundaga
// Hell Firaga (+) Lama Thundaga
// Hell Firaga (+) Lama Thundara
// Hell Firaga (+) Lama Thunder
// Hell Firaga (+) Thundaga
// Hell Firaga (+) Thundara
// Hell Firaga (+) Thunder
// Hell Thundaga (+) Dark Fira
// Hell Thundaga (+) Dark Firaga
// Hell Thundaga (+) Dark Fire
// Hell Thundaga (+) Fira
// Hell Thundaga (+) Firaga
// Hell Thundaga (+) Fire
// Hell Thundaga (+) Lama Fira [Hell Blizzaga]
// Hell Thundaga (+) Lama Firaga
// Hell Thundaga (+) Lama Fire
// Pugno costoso (+) Dark Blizzaga
// Pugno costoso (+) Dark Blizzara
// Pugno costoso (+) Dark Blizzard
// Pugno costoso (+) Hell Blizzaga
// Ultima (+) Dark Blizzaga
// Ultima (+) Dark Blizzara
// Ultima (+) Dark Blizzard
// Ultima (+) Hell Blizzaga
// Vigore (+) Dark Blizzaga
// Vigore (+) Dark Blizzara
// Vigore (+) Dark Blizzard
// $ Hell Blizzaga (+) Barriera SP
// $ Hell Blizzaga (+) Lama Dispel
// $ Hell Blizzaga (+) Mura
// $ Hell Blizzaga (+) Sisma
// $ Hell Blizzaga (+) Tornado Ade
M+ Fusione (+) Dark Blizzaga [Hell Blizzaga]
M+ Fusione (+) Dark Blizzara
M+ Fusione (+) Dark Blizzard
M+ Pugno martello (+) Dark Blizzaga
M+ Pugno martello (+) Dark Blizzara
M+ Pugno martello (+) Dark Blizzard
MM Ade (+) Blizzara
MM Ade (+) Blizzard
MM Ade (+) Dark Blizzara
MM Ade (+) Dark Blizzard
MM Blizzaga (+) Ade
MM Blizzaga (+) Dark Blizzara
MM Blizzaga (+) Dark Blizzard
MM Blizzaga (+) Difesa alterata

```


MM Blizzaga (+) Dispel
MM Blizzaga (+) Esna
MM Blizzaga (+) Lama Novox
MM Blizzaga (+) Lama Stop
MM Blizzaga (+) Lama Veleno
MM Blizzaga (+) Novox [Hell Blizzaga]
MM Blizzaga (+) Stop
MM Blizzaga (+) Tornado Stop
MM Blizzaga (+) Tornado Veleno
MM Blizzaga (+) Veleno
MM Blizzaga (+) Veleno volante
MM Dark Blizzaga (+) Ade
MM Dark Blizzaga (+) Antiga
MM Dark Blizzaga (+) Antima
MM Dark Blizzaga (+) Barriera
MM Dark Blizzaga (+) Barriera Magica
MM Dark Blizzaga (+) Blizzaga
MM Dark Blizzaga (+) Blizzara
MM Dark Blizzaga (+) Blizzard
MM Dark Blizzaga (+) Bonus AP
MM Dark Blizzaga (+) Bonus AP +
MM Dark Blizzaga (+) Bonus MAG
MM Dark Blizzaga (+) Bonus MAG +
MM Dark Blizzaga (+) Bonus MP
MM Dark Blizzaga (+) Bonus MP + [Hell Blizzaga]
MM Dark Blizzaga (+) Consumatore saggio
MM Dark Blizzaga (+) Dark Blizzaga
MM Dark Blizzaga (+) Dark Blizzara
MM Dark Blizzaga (+) Dark Blizzard
MM Dark Blizzaga (+) Elettroshock
MM Dark Blizzaga (+) Lama Blizzara
MM Dark Blizzaga (+) Lama Blizzard
MM Dark Blizzaga (+) Lama Novox
MM Dark Blizzaga (+) Lama Stop
MM Dark Blizzaga (+) Lama Veleno
MM Dark Blizzaga (+) Novox
MM Dark Blizzaga (+) Pugno di ferro
MM Dark Blizzaga (+) Pugno goblin
MM Dark Blizzaga (+) Pugno magico
MM Dark Blizzaga (+) Ruba
MM Dark Blizzaga (+) Scan
MM Dark Blizzaga (+) Scatto
MM Dark Blizzaga (+) Stop
MM Dark Blizzaga (+) Tornado Stop [Hell Blizzaga]
MM Dark Blizzaga (+) Tornado Veleno
MM Dark Blizzaga (+) Tri-Fire
MM Dark Blizzaga (+) Tri-Thundaga
MM Dark Blizzaga (+) Turbo-magia SP
MM Dark Blizzaga (+) Veleno
MM Dark Blizzaga (+) Veleno volante
MM Dark Firaga (+) Dark Thundaga
MM Dark Firaga (+) Dark Thundara
MM Dark Firaga (+) Dark Thunder
MM Dark Firaga (+) Lama Thundara
MM Dark Firaga (+) Lama Thunder
MM Dark Firaga (+) Thundaga
MM Dark Firaga (+) Thundara
MM Dark Firaga (+) Thunder
MM Dark Thundaga (+) Dark Fira
MM Dark Thundaga (+) Dark Fire

MM Dark Thundaga (+) Fira
 MM Dark Thundaga (+) Firaga
 MM Dark Thundaga (+) Fire [Hell Blizzaga]
 MM Dark Thundaga (+) Lama Fira
 MM Dark Thundaga (+) Lama Fire
 MM Elettroshock (+) Dark Blizzara
 MM Elettroshock (+) Dark Blizzard
 MM Firaga (+) Dark Thundara
 MM Firaga (+) Dark Thunder
 MM Lama Blizzaga (+) Bonus MAG
 MM Lama Blizzaga (+) Bonus MAG +
 MM Lama Blizzaga (+) Bonus MP
 MM Lama Blizzaga (+) Bonus MP +
 MM Lama Blizzaga (+) Dark Thundara
 MM Lama Blizzaga (+) Dark Thunder
 MM Lama Firaga (+) Dark Blizzara
 MM Lama Firaga (+) Dark Blizzard
 MM Lama Thundaga (+) Dark Blizzara
 MM Lama Thundaga (+) Dark Blizzard
 MM Thundaga (+) Dark Fira
 MM Thundaga (+) Dark Fire
 MM § Blizzaga (+) Lama Ade [Hell Blizzaga]
 MM § Blizzaga (+) Mutismo volante
 MM § Dark Blizzaga (+) Bonus AP ++
 MM § Dark Blizzaga (+) Bonus MAG ++
 MM § Dark Blizzaga (+) Bonus MP ++
 MM § Dark Blizzaga (+) Difesa elementale
 MM § Dark Blizzaga (+) Lama Ade
 MM § Dark Blizzaga (+) Lama Blizzaga
 MM § Dark Blizzaga (+) Mutismo volante
 MM § Dark Blizzaga (+) Turbo-attacco SP
 MM § Dark Firaga (+) Lama Thundaga
 MM § Dark Thundaga (+) Lama Firaga
 MM § Lama Blizzaga (+) Bonus MAG ++
 MM § Lama Blizzaga (+) Bonus MP ++
 MM § Lama Blizzaga (+) Dark Thundaga
 MM § Lama Firaga (+) Dark Blizzaga
 MM § Lama Thundaga (+) Dark Blizzaga

----- HELL FIRAGA

// B/OMD (+) Dark Fira
 // B/OMD (+) Dark Firaga
 // B/OMD (+) Dark Fire
 // B/OMD (+) Hell Firaga
 // Hell Blizzaga (+) Dark Thundaga
 // Hell Blizzaga (+) Dark Thundara
 // Hell Blizzaga (+) Dark Thunder
 // Hell Blizzaga (+) Hell Thundaga
 // Hell Blizzaga (+) Lama Thundaga
 // Hell Blizzaga (+) Lama Thundara
 // Hell Blizzaga (+) Lama Thunder
 // Hell Blizzaga (+) Thundaga
 // Hell Blizzaga (+) Thundara
 // Hell Blizzaga (+) Thunder
 // Hell Firaga (+) Ade
 // Hell Firaga (+) Antiga
 // Hell Firaga (+) Antima
 // Hell Firaga (+) Atroh
 // Hell Firaga (+) Barriera [Hell Firaga]
 // Hell Firaga (+) Barriera Magica

```
// Hell Firaga {+} Bonus AP
// Hell Firaga {+} Bonus AP +
// Hell Firaga {+} Bonus AP ++
// Hell Firaga {+} Bonus MAG
// Hell Firaga {+} Bonus MAG +
// Hell Firaga {+} Bonus MAG ++
// Hell Firaga {+} Bonus MP
// Hell Firaga {+} Bonus MP +
// Hell Firaga {+} Bonus MP ++
// Hell Firaga {+} Consumatore saggio
// Hell Firaga {+} Dark Fira
// Hell Firaga {+} Dark Firaga
// Hell Firaga {+} Dark Fire
// Hell Firaga {+} Difesa elementale
// Hell Firaga {+} Elettroshock
// Hell Firaga {+} Fira
// Hell Firaga {+} Firaga
// Hell Firaga {+} Fire [Hell Firaga]
// Hell Firaga {+} Fusione
// Hell Firaga {+} Hell Firaga
// Hell Firaga {+} Lama Ade
// Hell Firaga {+} Lama Fira
// Hell Firaga {+} Lama Firaga
// Hell Firaga {+} Lama Fire
// Hell Firaga {+} Lama Novox
// Hell Firaga {+} Lama Stop
// Hell Firaga {+} Lama Veleno
// Hell Firaga {+} Mutismo volante
// Hell Firaga {+} Novox
// Hell Firaga {+} Pugno di ferro
// Hell Firaga {+} Pugno goblin
// Hell Firaga {+} Pugno magico
// Hell Firaga {+} Pugno martello
// Hell Firaga {+} Ruba
// Hell Firaga {+} Salto mortale
// Hell Firaga {+} Scan
// Hell Firaga {+} Scatto [Hell Firaga]
// Hell Firaga {+} Scippo
// Hell Firaga {+} Stop
// Hell Firaga {+} Tornado Stop
// Hell Firaga {+} Tornado Veleno
// Hell Firaga {+} Tri-Fire
// Hell Firaga {+} Tri-Thundaga
// Hell Firaga {+} Turbo SP
// Hell Firaga {+} Turbo-attacco SP
// Hell Firaga {+} Turbo-magia SP
// Hell Firaga {+} Veleno
// Hell Firaga {+} Veleno volante
// Hell Firaga {+} Vigore
// Hell Thundaga {+} Blizzaga
// Hell Thundaga {+} Blizzara
// Hell Thundaga {+} Blizzard
// Hell Thundaga {+} Dark Blizzaga
// Hell Thundaga {+} Dark Blizzara
// Hell Thundaga {+} Dark Blizzard
// Hell Thundaga {+} Lama Blizzaga [Hell Firaga]
// Hell Thundaga {+} Lama Blizzara
// Hell Thundaga {+} Lama Blizzard
// Pugno costoso {+} Dark Fira
// Pugno costoso {+} Dark Firaga
```

```

//      Pugno costoso (+) Dark Fire
//      Pugno costoso (+) Hell Firaga
//      Ultima (+) Dark Fira
//      Ultima (+) Dark Firaga
//      Ultima (+) Dark Fire
//      Ultima (+) Hell Firaga
//      Vigore (+) Dark Fira
//      Vigore (+) Dark Firaga
//      Vigore (+) Dark Fire
//  $    Hell Firaga (+) Barriera SP
//  $    Hell Firaga (+) Lama Dispel
//  $    Hell Firaga (+) Mura
//  $    Hell Firaga (+) Sisma
//  $    Hell Firaga (+) Tornado Ade
M+      Fusione (+) Dark Fira           [Hell Firaga]
M+      Fusione (+) Dark Firaga
M+      Fusione (+) Dark Fire
M+      Pugno martello (+) Dark Fira
M+      Pugno martello (+) Dark Firaga
M+      Pugno martello (+) Dark Fire
MM      Ade (+) Dark Fira
MM      Ade (+) Dark Fire
MM      Ade (+) Fira
MM      Ade (+) Fire
MM      Blizzaga (+) Dark Thundara
MM      Blizzaga (+) Dark Thunder
MM      Dark Blizzaga (+) Dark Thundaga
MM      Dark Blizzaga (+) Dark Thundara
MM      Dark Blizzaga (+) Dark Thunder
MM      Dark Blizzaga (+) Lama Thundara
MM      Dark Blizzaga (+) Lama Thunder
MM      Dark Blizzaga (+) Thundaga
MM      Dark Blizzaga (+) Thundara
MM      Dark Blizzaga (+) Thunder           [Hell Firaga]
MM      Dark Firaga (+) Ade
MM      Dark Firaga (+) Antiga
MM      Dark Firaga (+) Antima
MM      Dark Firaga (+) Barriera
MM      Dark Firaga (+) Barriera Magica
MM      Dark Firaga (+) Bonus AP
MM      Dark Firaga (+) Bonus AP +
MM      Dark Firaga (+) Bonus MAG
MM      Dark Firaga (+) Bonus MAG +
MM      Dark Firaga (+) Bonus MP
MM      Dark Firaga (+) Bonus MP +
MM      Dark Firaga (+) Consumatore saggio
MM      Dark Firaga (+) Dark Fira
MM      Dark Firaga (+) Dark Firaga
MM      Dark Firaga (+) Dark Fire
MM      Dark Firaga (+) Elettroshock
MM      Dark Firaga (+) Fira
MM      Dark Firaga (+) Firaga
MM      Dark Firaga (+) Fire           [Hell Firaga]
MM      Dark Firaga (+) Lama Fira
MM      Dark Firaga (+) Lama Firaga
MM      Dark Firaga (+) Lama Fire
MM      Dark Firaga (+) Lama Novox
MM      Dark Firaga (+) Lama Stop
MM      Dark Firaga (+) Lama Veleno
MM      Dark Firaga (+) Novox

```

MM	Dark Firaga (+) Pugno di ferro	
MM	Dark Firaga (+) Pugno goblin	
MM	Dark Firaga (+) Pugno magico	
MM	Dark Firaga (+) Ruba	
MM	Dark Firaga (+) Scan	
MM	Dark Firaga (+) Scatto	
MM	Dark Firaga (+) Stop	
MM	Dark Firaga (+) Tornado Stop	
MM	Dark Firaga (+) Tornado Veleno	
MM	Dark Firaga (+) Tri-Fire	
MM	Dark Firaga (+) Tri-Thundaga	
MM	Dark Firaga (+) Turbo-magia SP	[Hell Firaga]
MM	Dark Firaga (+) Veleno	
MM	Dark Firaga (+) Veleno volante	
MM	Dark Thundaga (+) Blizzaga	
MM	Dark Thundaga (+) Blizzara	
MM	Dark Thundaga (+) Blizzard	
MM	Dark Thundaga (+) Dark Blizzara	
MM	Dark Thundaga (+) Dark Blizzard	
MM	Dark Thundaga (+) Lama Blizzara	
MM	Dark Thundaga (+) Lama Blizzard	
MM	Elettroshock (+) Dark Fira	
MM	Elettroshock (+) Dark Fire	
MM	Firaga (+) Ade	
MM	Firaga (+) Dark Fira	
MM	Firaga (+) Dark Fire	
MM	Firaga (+) Difesa alterata	
MM	Firaga (+) Dispel	
MM	Firaga (+) Esna	
MM	Firaga (+) Lama Novox	
MM	Firaga (+) Lama Stop	[Hell Firaga]
MM	Firaga (+) Lama Veleno	
MM	Firaga (+) Novox	
MM	Firaga (+) Stop	
MM	Firaga (+) Tornado Stop	
MM	Firaga (+) Tornado Veleno	
MM	Firaga (+) Veleno	
MM	Firaga (+) Veleno volante	
MM	Lama Firaga (+) Bonus MAG	
MM	Lama Firaga (+) Bonus MAG +	
MM	Lama Firaga (+) Bonus MP	
MM	Lama Firaga (+) Bonus MP +	
MM	Lama Firaga (+) Dark Fira	
MM	Lama Firaga (+) Dark Fire	
MM	Lama Thundaga (+) Dark Thundara	
MM	Lama Thundaga (+) Dark Thunder	
MM	Thundaga (+) Dark Blizzara	
MM	Thundaga (+) Dark Blizzard	
MM	§ Dark Blizzaga (+) Lama Thundaga	
MM	§ Dark Firaga (+) Bonus AP ++	[Hell Firaga]
MM	§ Dark Firaga (+) Bonus MAG ++	
MM	§ Dark Firaga (+) Bonus MP ++	
MM	§ Dark Firaga (+) Difesa elementale	
MM	§ Dark Firaga (+) Lama Ade	
MM	§ Dark Firaga (+) Mutismo volante	
MM	§ Dark Firaga (+) Turbo-attacco SP	
MM	§ Dark Thundaga (+) Lama Blizzaga	
MM	§ Firaga (+) Lama Ade	
MM	§ Firaga (+) Mutismo volante	
MM	§ Lama Firaga (+) Bonus MAG ++	

MM \$ Lama Firaga {+} Bonus MP ++
MM \$ Lama Thundaga {+} Dark Thundaga

----- HELL THUNDAGA

// B/OMD {+} Dark Thundaga
// B/OMD {+} Dark Thundara
// B/OMD {+} Dark Thunder
// B/OMD {+} Hell Thundaga
// Hell Blizzaga {+} Dark Fira
// Hell Blizzaga {+} Dark Firaga
// Hell Blizzaga {+} Dark Fire
// Hell Blizzaga {+} Fira
// Hell Blizzaga {+} Firaga
// Hell Blizzaga {+} Fire
// Hell Blizzaga {+} Hell Firaga
// Hell Blizzaga {+} Lama Fira
// Hell Blizzaga {+} Lama Firaga
// Hell Blizzaga {+} Lama Fire
// Hell Firaga {+} Blizzaga
// Hell Firaga {+} Blizzara
// Hell Firaga {+} Blizzard
// Hell Firaga {+} Dark Blizzaga
// Hell Firaga {+} Dark Blizzara [Hell Thundaga]
// Hell Firaga {+} Dark Blizzard
// Hell Firaga {+} Lama Blizzaga
// Hell Firaga {+} Lama Blizzara
// Hell Firaga {+} Lama Blizzard
// Hell Thundaga {+} Ade
// Hell Thundaga {+} Antiga
// Hell Thundaga {+} Antima
// Hell Thundaga {+} Atroh
// Hell Thundaga {+} Barriera
// Hell Thundaga {+} Barriera Magica
// Hell Thundaga {+} Bonus AP
// Hell Thundaga {+} Bonus AP +
// Hell Thundaga {+} Bonus AP ++
// Hell Thundaga {+} Bonus MAG
// Hell Thundaga {+} Bonus MAG +
// Hell Thundaga {+} Bonus MAG ++
// Hell Thundaga {+} Bonus MP
// Hell Thundaga {+} Bonus MP +
// Hell Thundaga {+} Bonus MP++ [Hell Thundaga]
// Hell Thundaga {+} Consumatore saggio
// Hell Thundaga {+} Dark Thundaga
// Hell Thundaga {+} Dark Thundara
// Hell Thundaga {+} Dark Thunder
// Hell Thundaga {+} Difesa elementale
// Hell Thundaga {+} Elettroshock
// Hell Thundaga {+} Fusione
// Hell Thundaga {+} Hell Thundaga
// Hell Thundaga {+} Lama Ade
// Hell Thundaga {+} Lama Novox
// Hell Thundaga {+} Lama Stop
// Hell Thundaga {+} Lama Thundaga
// Hell Thundaga {+} Lama Thundara
// Hell Thundaga {+} Lama Thunder
// Hell Thundaga {+} Lama Veleno
// Hell Thundaga {+} Mutismo volante
// Hell Thundaga {+} Novox
// Hell Thundaga {+} Pugno di ferro

```

//      Hell Thundaga {+} Pugno goblin                [Hell Thundaga]
//      Hell Thundaga {+} Pugno magico
//      Hell Thundaga {+} Pugno martello
//      Hell Thundaga {+} Ruba
//      Hell Thundaga {+} Salto mortale
//      Hell Thundaga {+} Scan
//      Hell Thundaga {+} Scatto
//      Hell Thundaga {+} Scippo
//      Hell Thundaga {+} Stop
//      Hell Thundaga {+} Thundaga
//      Hell Thundaga {+} Thundara
//      Hell Thundaga {+} Thunder
//      Hell Thundaga {+} Tornado Stop
//      Hell Thundaga {+} Tornado Veleno
//      Hell Thundaga {+} Tri-Fire
//      Hell Thundaga {+} Tri-Thundaga
//      Hell Thundaga {+} Turbo SP
//      Hell Thundaga {+} Turbo-attacco SP
//      Hell Thundaga {+} Turbo-magia SP
//      Hell Thundaga {+} Veleno                        [Hell Thundaga]
//      Hell Thundaga {+} Veleno volante
//      Hell Thundaga {+} Vigore
//      Pugno costoso {+} Dark Thundaga
//      Pugno costoso {+} Dark Thundara
//      Pugno costoso {+} Dark Thunder
//      Pugno costoso {+} Hell Thundaga
//      Ultima {+} Dark Thundaga
//      Ultima {+} Dark Thundara
//      Ultima {+} Dark Thunder
//      Ultima {+} Hell Thundaga
//      Vigore {+} Dark Thundaga
//      Vigore {+} Dark Thundara
//      Vigore {+} Dark Thunder
//      § Hell Thundaga {+} Barriera SP
//      § Hell Thundaga {+} Lama Dispel
//      § Hell Thundaga {+} Mura
//      § Hell Thundaga {+} Sisma
//      § Hell Thundaga {+} Tornado Ade
M+     Fusione {+} Dark Thundaga                      [Hell Thundaga]
M+     Fusione {+} Dark Thundara
M+     Fusione {+} Dark Thunder
M+     Pugno martello {+} Dark Thundaga
M+     Pugno martello {+} Dark Thundara
M+     Pugno martello {+} Dark Thunder
MM     Ade {+} Dark Thundara
MM     Ade {+} Dark Thunder
MM     Ade {+} Thundara
MM     Ade {+} Thunder
MM     Blizzaga {+} Dark Fira
MM     Blizzaga {+} Dark Fire
MM     Dark Blizzaga {+} Dark Fira
MM     Dark Blizzaga {+} Dark Firaga
MM     Dark Blizzaga {+} Dark Fire
MM     Dark Blizzaga {+} Fira
MM     Dark Blizzaga {+} Firaga
MM     Dark Blizzaga {+} Fire
MM     Dark Blizzaga {+} Lama Fira
MM     Dark Blizzaga {+} Lama Fire                    [Hell Thundaga]
MM     Dark Firaga {+} Blizzaga
MM     Dark Firaga {+} Blizzara

```

MM Dark Firaga (+) Blizzard
MM Dark Firaga (+) Dark Blizzara
MM Dark Firaga (+) Dark Blizzard
MM Dark Firaga (+) Lama Blizzaga
MM Dark Firaga (+) Lama Blizzara
MM Dark Firaga (+) Lama Blizzard
MM Dark Thundaga (+) Ade
MM Dark Thundaga (+) Antiga
MM Dark Thundaga (+) Antima
MM Dark Thundaga (+) Barriera
MM Dark Thundaga (+) Barriera Magica
MM Dark Thundaga (+) Bonus AP
MM Dark Thundaga (+) Bonus AP +
MM Dark Thundaga (+) Bonus MAG
MM Dark Thundaga (+) Bonus MAG +
MM Dark Thundaga (+) Bonus MP
MM Dark Thundaga (+) Bonus MP + [Hell Thundaga]
MM Dark Thundaga (+) Consumatore saggio
MM Dark Thundaga (+) Dark Thundaga
MM Dark Thundaga (+) Dark Thundara
MM Dark Thundaga (+) Dark Thunder
MM Dark Thundaga (+) Elettroshock
MM Dark Thundaga (+) Lama Novox
MM Dark Thundaga (+) Lama Stop
MM Dark Thundaga (+) Lama Thundara
MM Dark Thundaga (+) Lama Thunder
MM Dark Thundaga (+) Lama Veleno
MM Dark Thundaga (+) Novox
MM Dark Thundaga (+) Pugno di ferro
MM Dark Thundaga (+) Pugno goblin
MM Dark Thundaga (+) Pugno magico
MM Dark Thundaga (+) Ruba
MM Dark Thundaga (+) Scan
MM Dark Thundaga (+) Scatto
MM Dark Thundaga (+) Stop
MM Dark Thundaga (+) Thundaga [Hell Thundaga]
MM Dark Thundaga (+) Thundara
MM Dark Thundaga (+) Thunder
MM Dark Thundaga (+) Tornado Stop
MM Dark Thundaga (+) Tornado Veleno
MM Dark Thundaga (+) Tri-Fire
MM Dark Thundaga (+) Tri-Thundaga
MM Dark Thundaga (+) Turbo-magia SP
MM Dark Thundaga (+) Veleno
MM Dark Thundaga (+) Veleno volante
MM Elettroshock (+) Dark Thundara
MM Elettroshock (+) Dark Thunder
MM Firaga (+) Dark Blizzara
MM Firaga (+) Dark Blizzard
MM Lama Blizzaga (+) Dark Blizzara
MM Lama Blizzaga (+) Dark Blizzard
MM Lama Blizzaga (+) Dark Fira
MM Lama Blizzaga (+) Dark Fire
MM Lama Firaga (+) Dark Thundara
MM Lama Firaga (+) Dark Thunder [Hell Thundaga]
MM Lama Thundaga (+) Bonus MAG
MM Lama Thundaga (+) Bonus MAG +
MM Lama Thundaga (+) Bonus MP
MM Lama Thundaga (+) Bonus MP +
MM Lama Thundaga (+) Dark Fira

MM Lama Thundaga {+} Dark Fire
 MM Thundaga {+} Ade
 MM Thundaga {+} Dark Thundara
 MM Thundaga {+} Dark Thunder
 MM Thundaga {+} Difesa alterata
 MM Thundaga {+} Dispel
 MM Thundaga {+} Esna
 MM Thundaga {+} Lama Novox
 MM Thundaga {+} Lama Stop
 MM Thundaga {+} Lama Veleno
 MM Thundaga {+} Novox
 MM Thundaga {+} Stop
 MM Thundaga {+} Tornado Stop
 MM Thundaga {+} Tornado Veleno [Hell Thundaga]
 MM Thundaga {+} Veleno
 MM Thundaga {+} Veleno volante
 MM § Dark Blizzaga {+} Lama Firaga
 MM § Dark Thundaga {+} Bonus AP ++
 MM § Dark Thundaga {+} Bonus MAG ++
 MM § Dark Thundaga {+} Bonus MP ++
 MM § Dark Thundaga {+} Difesa elementale
 MM § Dark Thundaga {+} Lama Ade
 MM § Dark Thundaga {+} Lama Thundaga
 MM § Dark Thundaga {+} Mutismo volante
 MM § Dark Thundaga {+} Turbo-attacco SP
 MM § Lama Blizzaga {+} Dark Blizzaga
 MM § Lama Firaga {+} Dark Thundaga
 MM § Lama Thundaga {+} Bonus MAG ++
 MM § Lama Thundaga {+} Bonus MP ++
 MM § Lama Thundaga {+} Dark Firaga
 MM § Thundaga {+} Lama Ade
 MM § Thundaga {+} Mutismo volante

----- LAMA ADE

.. Fusione {+} Lama Ade
 .. Fusione {+} Lama Novox
 .. Fusione {+} Lama Stop
 .. Fusione {+} Lama Veleno
 .. Lama esplosiva {+} Ade
 .. Lama esplosiva {+} Lama Ade
 .. Lama esplosiva {+} Lama Novox
 .. Lama esplosiva {+} Lama Stop
 .. Lama esplosiva {+} Lama Veleno
 .. Lama esplosiva {+} Novox
 .. Lama esplosiva {+} Stop
 .. Lama esplosiva {+} Veleno
 .. Pugno martello {+} Lama Ade
 .. Pugno martello {+} Lama Novox
 .. Pugno martello {+} Lama Stop
 .. Pugno martello {+} Lama Veleno
 .+ Ade {+} Attacco potente
 .+ Ade {+} Bonus ATT
 .+ Ade {+} Bonus ATT + [Lama Ade]
 .+ Ade {+} Colpo vitale
 .+ Ade {+} Gransalto
 .+ Ade {+} Lama Blizzara
 .+ Ade {+} Lama Blizzard
 .+ Ade {+} Lama Fira
 .+ Ade {+} Lama Fire
 .+ Ade {+} Lama Thundara

.+ Ade {+} Lama Thunder
.+ Ade {+} Salto
.+ Ade {+} Spazzata
.+ Ade {+} Tornado d'assalto
.+ Elettroshock {+} Lama Novox
.+ Elettroshock {+} Lama Stop
.+ Elettroshock {+} Lama Veleno
.+ Gransalto {+} Lama Novox
.+ Gransalto {+} Lama Stop
.+ Gransalto {+} Lama Veleno
.+ Gransalto {+} Novox
.+ Gransalto {+} Stop [Lama Ade]
.+ Gransalto {+} Veleno
.+ Lama Ade {+} Antiga
.+ Lama Ade {+} Antima
.+ Lama Ade {+} Attacco potente
.+ Lama Ade {+} Barriera
.+ Lama Ade {+} Barriera Magica
.+ Lama Ade {+} Blizzara
.+ Lama Ade {+} Blizzard
.+ Lama Ade {+} Bonus ATT
.+ Lama Ade {+} Bonus ATT +
.+ Lama Ade {+} Colpo vitale
.+ Lama Ade {+} Consumatore saggio
.+ Lama Ade {+} Dark Blizzara
.+ Lama Ade {+} Dark Blizzard
.+ Lama Ade {+} Dark Fira
.+ Lama Ade {+} Dark Fire
.+ Lama Ade {+} Dark Thundara
.+ Lama Ade {+} Dark Thunder
.+ Lama Ade {+} Difesa alterata [Lama Ade]
.+ Lama Ade {+} Dispel
.+ Lama Ade {+} Elettroshock
.+ Lama Ade {+} Energia
.+ Lama Ade {+} Energiga
.+ Lama Ade {+} Energira
.+ Lama Ade {+} Esna
.+ Lama Ade {+} Fira
.+ Lama Ade {+} Fire
.+ Lama Ade {+} Gransalto
.+ Lama Ade {+} Lama Ade
.+ Lama Ade {+} Lama Blizzara
.+ Lama Ade {+} Lama Blizzard
.+ Lama Ade {+} Lama Fira
.+ Lama Ade {+} Lama Fire
.+ Lama Ade {+} Lama Novox
.+ Lama Ade {+} Lama Stop
.+ Lama Ade {+} Lama Thundara
.+ Lama Ade {+} Lama Thunder
.+ Lama Ade {+} Lama Veleno [Lama Ade]
.+ Lama Ade {+} Novox
.+ Lama Ade {+} Pugno di ferro
.+ Lama Ade {+} Pugno goblin
.+ Lama Ade {+} Pugno magico
.+ Lama Ade {+} Rigene
.+ Lama Ade {+} Ruba
.+ Lama Ade {+} Salto
.+ Lama Ade {+} Scan
.+ Lama Ade {+} Scatto
.+ Lama Ade {+} Spazzata

.+ Lama Ade {+} Stop
 .+ Lama Ade {+} Thundara
 .+ Lama Ade {+} Thunder
 .+ Lama Ade {+} Tornado d'assalto
 .+ Lama Ade {+} Tornado Stop
 .+ Lama Ade {+} Tornado Veleno
 .+ Lama Ade {+} Tri-Fire
 .+ Lama Ade {+} Tri-Thundaga
 .+ Lama Ade {+} Turbo-magia SP [Lama Ade]
 .+ Lama Ade {+} Veleno
 .+ Lama Ade {+} Veleno volante
 .+ Spazzata (+) Lama Novox
 .+ Spazzata (+) Lama Stop
 .+ Spazzata (+) Lama Veleno
 .+ Spazzata (+) Novox
 .+ Spazzata (+) Stop
 .+ Spazzata (+) Veleno
 .+ § Ade {+} Bonus ATT ++
 .+ § Ade {+} Lama Blizzaga
 .+ § Ade {+} Lama Firaga
 .+ § Ade {+} Lama Thundaga
 .+ § Lama Ade {+} Ade
 .+ § Lama Ade {+} Blizzaga
 .+ § Lama Ade {+} Bonus ATT ++
 .+ § Lama Ade {+} Dark Blizzaga
 .+ § Lama Ade {+} Dark Firaga
 .+ § Lama Ade {+} Dark Thundaga
 .+ § Lama Ade {+} Difesa elementale [Lama Ade]
 .+ § Lama Ade {+} Firaga
 .+ § Lama Ade {+} Lama Blizzaga
 .+ § Lama Ade {+} Lama Firaga
 .+ § Lama Ade {+} Lama Thundaga
 .+ § Lama Ade {+} Mutismo volante
 .+ § Lama Ade {+} Thundaga
 .+ § Lama Ade {+} Turbo-attacco SP
 M+ Lama Stop {+} Pugno magico
 M+ Lama Stop {+} Tri-Fire
 M+ Pugno magico {+} Lama Novox
 M+ Pugno magico {+} Lama Veleno
 M+ Stop {+} Attacco potente
 M+ Stop {+} Bonus ATT
 M+ Stop {+} Bonus ATT +
 M+ Stop {+} Colpo vitale
 M+ Stop {+} Lama Blizzaga
 M+ Stop {+} Lama Blizzard
 M+ Stop {+} Lama Fira
 M+ Stop {+} Lama Fire [Lama Ade]
 M+ Stop {+} Lama Thundara
 M+ Stop {+} Lama Thunder
 M+ Stop {+} Salto
 M+ Stop {+} Tornado d'assalto
 M+ Tri-Fire {+} Lama Novox
 M+ Tri-Fire {+} Lama Veleno
 M+ § Lama Stop {+} Antiga
 M+ § Lama Stop {+} Consumatore saggio
 M+ § Lama Stop {+} Difesa alterata
 M+ § Lama Stop {+} Energiga
 M+ § Lama Stop {+} Stop
 M+ § Lama Stop {+} Tornado Stop
 M+ § Lama Stop {+} Turbo-magia SP

MM	Colpo vitale {+} Lama Novox	
MM	Colpo vitale {+} Lama Veleno	
MM	Colpo vitale {+} Novox	
MM	Colpo vitale {+} Veleno	
MM	Lama Stop {+} Antima	
MM	Lama Stop {+} Attacco potente	[Lama Ade]
MM	Lama Stop {+} Barriera	
MM	Lama Stop {+} Barriera Magica	
MM	Lama Stop {+} Blizzara	
MM	Lama Stop {+} Blizzard	
MM	Lama Stop {+} Bonus ATT	
MM	Lama Stop {+} Bonus ATT +	
MM	Lama Stop {+} Colpo vitale	
MM	Lama Stop {+} Dark Blizzara	
MM	Lama Stop {+} Dark Blizzard	
MM	Lama Stop {+} Dark Fira	
MM	Lama Stop {+} Dark Fire	
MM	Lama Stop {+} Dark Thundara	
MM	Lama Stop {+} Dark Thunder	
MM	Lama Stop {+} Dispel	
MM	Lama Stop {+} Energia	
MM	Lama Stop {+} Energira	
MM	Lama Stop {+} Esna	
MM	Lama Stop {+} Fira	
MM	Lama Stop {+} Fire	[Lama Ade]
MM	Lama Stop {+} Lama Blizzara	
MM	Lama Stop {+} Lama Blizzard	
MM	Lama Stop {+} Lama Fira	
MM	Lama Stop {+} Lama Fire	
MM	Lama Stop {+} Lama Novox	
MM	Lama Stop {+} Lama Stop	
MM	Lama Stop {+} Lama Thundara	
MM	Lama Stop {+} Lama Thunder	
MM	Lama Stop {+} Lama Veleno	
MM	Lama Stop {+} Novox	
MM	Lama Stop {+} Pugno di ferro	
MM	Lama Stop {+} Pugno goblin	
MM	Lama Stop {+} Rigene	
MM	Lama Stop {+} Ruba	
MM	Lama Stop {+} Salto	
MM	Lama Stop {+} Scan	
MM	Lama Stop {+} Scatto	
MM	Lama Stop {+} Thundara	
MM	Lama Stop {+} Thunder	[Lama Ade]
MM	Lama Stop {+} Tornado d'assalto	
MM	Lama Stop {+} Tornado Veleno	
MM	Lama Stop {+} Tri-Thundaga	
MM	Lama Stop {+} Veleno	
MM	Lama Stop {+} Veleno volante	
MM	Scatto {+} Lama Novox	
MM	Scatto {+} Lama Veleno	
MM	Tornado d'assalto {+} Lama Novox	
MM	Tornado d'assalto {+} Lama Veleno	
MM	Tornado d'assalto {+} Novox	
MM	Tornado d'assalto {+} Veleno	
MM	Tri-Thundaga {+} Lama Novox	
MM	Tri-Thundaga {+} Lama Veleno	

----- LAMA ASPIR

.. Drain {+} Bonus ATT

```

.. Drain (+) Bonus DIF
.. Lama Drain (+) Attacco potente
.. Lama Drain (+) Blizzard
.. Lama Drain (+) Bonus AP
.. Lama Drain (+) Bonus ATT
.. Lama Drain (+) Bonus DIF
.. Lama Drain (+) Bonus HP
.. Lama Drain (+) Bonus MP
.. Lama Drain (+) Dark Blizzard
.. Lama Drain (+) Dark Fire
.. Lama Drain (+) Dark Thunder
.. Lama Drain (+) Energia
.. Lama Drain (+) Esna
.. Lama Drain (+) Fire
.. Lama Drain (+) Lama Blizzard
.. Lama Drain (+) Lama Drain
.. Lama Drain (+) Lama Fire
.. Lama Drain (+) Lama Novox
.. Lama Drain (+) Lama Thunder
.. Lama Drain (+) Lama Veleno
.. Lama Drain (+) Pugno di ferro
.. Lama Drain (+) Pugno goblin
.. Lama Drain (+) Salto
.. Lama Drain (+) Scan
.. Lama Drain (+) Thunder
.. Lama Drain (+) Tornado Veleno
.. Lama Drain (+) Veleno
.. $ Lama Drain (+) Antima
.. $ Lama Drain (+) Barriera
.. $ Lama Drain (+) Dispel
.. $ Lama Drain (+) Drain
.. $ Lama Drain (+) Energira
.. $ Lama Drain (+) Novox
.. $ Lama Drain (+) Ruba
.. $ Lama Novox (+) Drain
.. $ Tornado Veleno (+) Drain

```

----- LAMA BLIZZAGA

```

.. Fusione (+) Lama Blizzaga
.. Fusione (+) Lama Blizzara
.. Fusione (+) Lama Blizzard
.. Lama esplosiva (+) Blizzaga
.. Lama esplosiva (+) Blizzara
.. Lama esplosiva (+) Blizzard
.. Lama esplosiva (+) Dark Blizzaga
.. Lama esplosiva (+) Dark Blizzara
.. Lama esplosiva (+) Dark Blizzard
.. Lama esplosiva (+) Lama Blizzaga
.. Lama esplosiva (+) Lama Blizzara
.. Lama esplosiva (+) Lama Blizzard
.. Pugno martello (+) Lama Blizzaga
.. Pugno martello (+) Lama Blizzara
.. Pugno martello (+) Lama Blizzard
.+ Blizzaga (+) Attacco potente
.+ Blizzaga (+) Bonus ATT
.+ Blizzaga (+) Bonus ATT +
.+ Blizzaga (+) Colpo vitale
.+ Blizzaga (+) Gransalto
.+ Blizzaga (+) Lama Blizzara
.+ Blizzaga (+) Lama Blizzard

```

[Lama Blizzaga]

.+ Blizzaga {+} Salto
.+ Blizzaga {+} Spazzata
.+ Blizzaga {+} Tornado d'assalto
.+ Dark Blizzaga {+} Attacco potente
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus ATT
.+ Dark Blizzaga {+} Bonus ATT +
.+ Dark Blizzaga {+} Colpo vitale
.+ Dark Blizzaga {+} Gransalto
.+ Dark Blizzaga {+} Salto
.+ Dark Blizzaga {+} Spazzata
.+ Dark Blizzaga {+} Tornado d'assalto
.+ Elettroshock {+} Lama Blizzara
.+ Elettroshock {+} Lama Blizzard
.+ Firaga (+) Lama Thundara
.+ Firaga (+) Lama Thunder
.+ Gransalto {+} Blizzara [Lama Blizzaga]
.+ Gransalto {+} Blizzard
.+ Gransalto {+} Dark Blizzara
.+ Gransalto {+} Dark Blizzard
.+ Gransalto {+} Lama Blizzara
.+ Gransalto {+} Lama Blizzard
.+ Lama Blizzaga {+} Aspir
.+ Lama Blizzaga {+} Attacco potente
.+ Lama Blizzaga {+} Barriera
.+ Lama Blizzaga {+} Barriera Magica
.+ Lama Blizzaga {+} Blizzaga
.+ Lama Blizzaga {+} Blizzara
.+ Lama Blizzaga {+} Blizzard
.+ Lama Blizzaga {+} Bonus ATT
.+ Lama Blizzaga {+} Bonus ATT +
.+ Lama Blizzaga {+} Colpo vitale
.+ Lama Blizzaga {+} Consumatore saggio
.+ Lama Blizzaga {+} Difesa alterata
.+ Lama Blizzaga {+} Dispel
.+ Lama Blizzaga {+} Drain [Lama Blizzaga]
.+ Lama Blizzaga {+} Elettroshock
.+ Lama Blizzaga {+} Energia
.+ Lama Blizzaga {+} Energiga
.+ Lama Blizzaga {+} Energira
.+ Lama Blizzaga {+} Esna
.+ Lama Blizzaga {+} Gransalto
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Aspir
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Blizzaga
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Blizzara
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Blizzard
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Drain
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Novox
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Stop
.+ Lama Blizzaga {+} Lama Veleno
.+ Lama Blizzaga {+} Pugno di ferro
.+ Lama Blizzaga {+} Pugno goblin
.+ Lama Blizzaga {+} Pugno magico
.+ Lama Blizzaga {+} Rigene
.+ Lama Blizzaga {+} Ruba [Lama Blizzaga]
.+ Lama Blizzaga {+} Salto
.+ Lama Blizzaga {+} Scan
.+ Lama Blizzaga {+} Scatto
.+ Lama Blizzaga {+} Spazzata
.+ Lama Blizzaga {+} Tornado d'assalto
.+ Lama Blizzaga {+} Tornado Stop

.+ Lama Blizzaga {+} Tornado Veleno
 .+ Lama Blizzaga {+} Tri-Fire
 .+ Lama Blizzaga {+} Tri-Thundaga
 .+ Lama Blizzaga {+} Turbo-magia SP
 .+ Lama Blizzaga {+} Veleno volante
 .+ Lama Firaga {+} Lama Thundaga
 .+ Lama Firaga {+} Lama Thundara
 .+ Lama Firaga {+} Lama Thunder
 .+ Lama Firaga {+} Thundaga
 .+ Lama Firaga {+} Thundara
 .+ Lama Firaga {+} Thunder
 .+ Lama Thundaga {+} Fira
 .+ Lama Thundaga {+} Firaga [Lama Blizzaga]
 .+ Lama Thundaga {+} Fire
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Fira
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Fire
 .+ Lama Thundaga {+} Novox
 .+ Lama Thundaga {+} Stop
 .+ Lama Thundaga {+} Veleno
 .+ Spazzata (+) Blizzara
 .+ Spazzata (+) Blizzard
 .+ Spazzata (+) Dark Blizzara
 .+ Spazzata (+) Dark Blizzard
 .+ Spazzata (+) Lama Blizzara
 .+ Spazzata (+) Lama Blizzard
 .+ Thundaga {+} Lama Fira
 .+ Thundaga {+} Lama Fire
 .+ § Blizzaga {+} Bonus ATT ++
 .+ § Dark Blizzaga {+} Bonus ATT ++
 .+ § Lama Blizzaga {+} Bonus ATT ++
 .+ § Lama Blizzaga {+} Difesa elementale
 .+ § Lama Blizzaga {+} Drain potente [Lama Blizzaga]
 .+ § Lama Blizzaga {+} Drainra
 .+ § Lama Blizzaga {+} Lama Ade
 .+ § Lama Blizzaga {+} Mutismo volante
 .+ § Lama Blizzaga {+} Turbo-attacco SP
 .+ § Lama Thundaga {+} Ade
 M+ Pugno magico {+} Lama Blizzara
 M+ Pugno magico {+} Lama Blizzard
 M+ Tri-Fire {+} Lama Blizzara
 M+ Tri-Fire {+} Lama Blizzard
 MM Blizzara {+} Attacco potente
 MM Blizzara {+} Bonus ATT
 MM Blizzara {+} Colpo vitale
 MM Blizzara {+} Lama Blizzard
 MM Blizzara {+} Salto
 MM Blizzara {+} Tornado d'assalto
 MM Colpo vitale {+} Blizzard
 MM Colpo vitale {+} Dark Blizzara
 MM Colpo vitale {+} Dark Blizzard
 MM Colpo vitale {+} Lama Blizzard [Lama Blizzaga]
 MM Dark Blizzara {+} Attacco potente
 MM Dark Blizzara {+} Bonus ATT
 MM Dark Blizzara {+} Salto
 MM Dark Blizzara {+} Tornado d'assalto
 MM Fira {+} Lama Thunder
 MM Lama Blizzara {+} Attacco potente
 MM Lama Blizzara {+} Barriera
 MM Lama Blizzara {+} Blizzara
 MM Lama Blizzara {+} Blizzard

MM Lama Blizzara {+} Bonus ATT
MM Lama Blizzara {+} Colpo vitale
MM Lama Blizzara {+} Dispel
MM Lama Blizzara {+} Drain
MM Lama Blizzara {+} Energia
MM Lama Blizzara {+} Energira
MM Lama Blizzara {+} Esna
MM Lama Blizzara {+} Lama Blizzara
MM Lama Blizzara {+} Lama Blizzard
MM Lama Blizzara {+} Lama Drain [Lama Blizzaga]
MM Lama Blizzara {+} Lama Novox
MM Lama Blizzara {+} Lama Veleno
MM Lama Blizzara {+} Pugno di ferro
MM Lama Blizzara {+} Pugno goblin
MM Lama Blizzara {+} Ruba
MM Lama Blizzara {+} Salto
MM Lama Blizzara {+} Scan
MM Lama Blizzara {+} Scatto
MM Lama Blizzara {+} Tornado d'assalto
MM Lama Blizzara {+} Tornado Veleno
MM Lama Blizzara {+} Tri-Thundaga
MM Lama Fira {+} Lama Thundara
MM Lama Fira {+} Lama Thunder
MM Lama Fira {+} Thundara
MM Lama Fira {+} Thunder
MM Lama Thundara {+} Fira
MM Lama Thundara {+} Fire
MM Lama Thundara {+} Lama Fire
MM Lama Thundara {+} Novox [Lama Blizzaga]
MM Lama Thundara {+} Veleno
MM Scatto {+} Lama Blizzard
MM Thundara {+} Lama Fire
MM Tornado d'assalto {+} Blizzard
MM Tornado d'assalto {+} Dark Blizzard
MM Tornado d'assalto {+} Lama Blizzard
MM Tri-Thundaga {+} Lama Blizzard
MM § Blizzara {+} Bonus ATT +
MM § Dark Blizzara {+} Bonus ATT +
MM § Lama Blizzara {+} Aspir
MM § Lama Blizzara {+} Barriera Magica
MM § Lama Blizzara {+} Bonus ATT +
MM § Lama Blizzara {+} Lama Aspir
MM § Lama Blizzara {+} Rigene
MM § Lama Blizzara {+} Veleno volante

----- LAMA BLIZZARA

.. Pugno magico {+} Lama Blizzara
.. Pugno magico {+} Lama Blizzard
.. Tri-Fire {+} Lama Blizzara
.. Tri-Fire {+} Lama Blizzard
.+ Blizzara {+} Attacco potente
.+ Blizzara {+} Bonus ATT
.+ Blizzara {+} Colpo vitale
.+ Blizzara {+} Lama Blizzard
.+ Blizzara {+} Salto
.+ Blizzara {+} Tornado d'assalto
.+ Colpo vitale {+} Blizzard
.+ Colpo vitale {+} Dark Blizzard
.+ Colpo vitale {+} Lama Blizzard
.+ Dark Blizzara {+} Attacco potente


```

.+ Dark Blizzara (+) Bonus ATT
.+ Dark Blizzara (+) Colpo vitale
.+ Dark Blizzara (+) Salto
.+ Dark Blizzara (+) Tornado d'assalto
.+ Fira (+) Lama Thunder [Lama Blizzara]
.+ Lama Blizzara (+) Attacco potente
.+ Lama Blizzara (+) Barriera
.+ Lama Blizzara (+) Blizzara
.+ Lama Blizzara (+) Blizzard
.+ Lama Blizzara (+) Bonus ATT
.+ Lama Blizzara (+) Colpo vitale
.+ Lama Blizzara (+) Dispel
.+ Lama Blizzara (+) Drain
.+ Lama Blizzara (+) Energia
.+ Lama Blizzara (+) Energira
.+ Lama Blizzara (+) Esna
.+ Lama Blizzara (+) Lama Blizzara
.+ Lama Blizzara (+) Lama Blizzard
.+ Lama Blizzara (+) Lama Drain
.+ Lama Blizzara (+) Lama Novox
.+ Lama Blizzara (+) Lama Veleno
.+ Lama Blizzara (+) Pugno di ferro
.+ Lama Blizzara (+) Pugno goblin
.+ Lama Blizzara (+) Ruba [Lama Blizzara]
.+ Lama Blizzara (+) Salto
.+ Lama Blizzara (+) Scan
.+ Lama Blizzara (+) Scatto
.+ Lama Blizzara (+) Tornado d'assalto
.+ Lama Blizzara (+) Tornado Veleno
.+ Lama Blizzara (+) Tri-Thundaga
.+ Lama Fira (+) Lama Thundara
.+ Lama Fira (+) Lama Thunder
.+ Lama Fira (+) Thundara
.+ Lama Fira (+) Thunder
.+ Lama Thundara (+) Fira
.+ Lama Thundara (+) Fire
.+ Lama Thundara (+) Lama Fire
.+ Lama Thundara (+) Novox
.+ Lama Thundara (+) Veleno
.+ Scatto (+) Lama Blizzard
.+ Thundara (+) Lama Fire
.+ Tornado d'assalto (+) Blizzard
.+ Tornado d'assalto (+) Dark Blizzard [Lama Blizzara]
.+ Tornado d'assalto (+) Lama Blizzard
.+ Tri-Thundaga (+) Lama Blizzard
.+ $ Blizzara (+) Bonus ATT +
.+ $ Dark Blizzara (+) Bonus ATT +
.+ $ Lama Blizzara (+) Aspir
.+ $ Lama Blizzara (+) Barriera Magica
.+ $ Lama Blizzara (+) Bonus ATT +
.+ $ Lama Blizzara (+) Lama Aspir
.+ $ Lama Blizzara (+) Rigene
.+ $ Lama Blizzara (+) Veleno volante
M+ Pugno di ferro (+) Lama Blizzard
MM Blizzard (+) Attacco potente
MM Blizzard (+) Salto
MM Dark Blizzard (+) Attacco potente
MM Dark Blizzard (+) Salto
MM Lama Blizzard (+) Attacco potente
MM Lama Blizzard (+) Blizzard

```

MM Lama Blizzard (+) Lama Blizzard
MM Lama Blizzard (+) Pugno goblin [Lama Blizzara]
MM Lama Blizzard (+) Salto
MM Lama Blizzard (+) Scan
MM Lama Fire (+) Lama Thunder
MM Lama Fire (+) Thunder
MM Lama Thunder (+) Fire
MM \$ Blizzard (+) Bonus ATT
MM \$ Dark Blizzard (+) Bonus ATT
MM \$ Lama Blizzard (+) Bonus ATT
MM \$ Lama Blizzard (+) Energia
MM \$ Lama Blizzard (+) Esna
MM \$ Lama Blizzard (+) Lama Veleno
MM \$ Lama Thunder (+) Veleno

----- LAMA BLIZZARD

.. Pugno di ferro (+) Lama Blizzard
.+ Blizzard (+) Attacco potente
.+ Blizzard (+) Salto
.+ Dark Blizzard (+) Attacco potente
.+ Dark Blizzard (+) Salto
.+ Lama Blizzard (+) Attacco potente
.+ Lama Blizzard (+) Lama Blizzard
.+ Lama Blizzard (+) Pugno goblin
.+ Lama Blizzard (+) Salto
.+ Lama Blizzard (+) Scan
.+ Lama Fire (+) Lama Thunder
.+ Lama Fire (+) Thunder
.+ \$ Blizzard (+) Bonus ATT
.+ \$ Blizzard (+) Lama Blizzard
.+ \$ Dark Blizzard (+) Bonus ATT
.+ \$ Fire (+) Lama Thunder
.+ \$ Lama Blizzard (+) Blizzard
.+ \$ Lama Blizzard (+) Bonus ATT
.+ \$ Lama Blizzard (+) Energia
.+ \$ Lama Blizzard (+) Esna
.+ \$ Lama Blizzard (+) Lama Veleno
.+ \$ Lama Thunder (+) Fire
.+ \$ Lama Thunder (+) Veleno

----- LAMA DISPEL

// Attacco elementale (+) Ade
// Attacco elementale (+) Lama Ade
// Attacco elementale (+) Lama Novox
// Attacco elementale (+) Lama Stop
// Attacco elementale (+) Lama Veleno
// Attacco elementale (+) Novox
// Attacco elementale (+) Stop
// Attacco elementale (+) Veleno
// B/OMD (+) Lama Ade
// B/OMD (+) Lama Dispel
// B/OMD (+) Lama Novox
// B/OMD (+) Lama Stop
// B/OMD (+) Lama Veleno
// Lama Dispel (+) Ade
// Lama Dispel (+) Antiga
// Lama Dispel (+) Antima
// Lama Dispel (+) Atroh
// Lama Dispel (+) Attacco elementale
// Lama Dispel (+) Attacco potente

[Lama Dispel]

```
// Lama Dispel (+) Barriera
// Lama Dispel (+) Barriera Magica
// Lama Dispel (+) Blizzaga
// Lama Dispel (+) Blizzara
// Lama Dispel (+) Blizzard
// Lama Dispel (+) Bonus ATT
// Lama Dispel (+) Bonus ATT +
// Lama Dispel (+) Bonus ATT ++
// Lama Dispel (+) Colpo vitale
// Lama Dispel (+) Consumatore saggio
// Lama Dispel (+) Dark Blizzaga
// Lama Dispel (+) Dark Blizzara
// Lama Dispel (+) Dark Blizzard
// Lama Dispel (+) Dark Fira
// Lama Dispel (+) Dark Firaga
// Lama Dispel (+) Dark Fire
// Lama Dispel (+) Dark Thundaga
// Lama Dispel (+) Dark Thundara
// Lama Dispel (+) Dark Thunder [Lama Dispel]
// Lama Dispel (+) Difesa alterata
// Lama Dispel (+) Difesa elementale
// Lama Dispel (+) Dispel
// Lama Dispel (+) Elettroshock
// Lama Dispel (+) Energia
// Lama Dispel (+) Energiga
// Lama Dispel (+) Energira
// Lama Dispel (+) Esna
// Lama Dispel (+) Fira
// Lama Dispel (+) Firaga
// Lama Dispel (+) Fire
// Lama Dispel (+) Fusione
// Lama Dispel (+) Gransalto
// Lama Dispel (+) Lama Ade
// Lama Dispel (+) Lama Blizzaga
// Lama Dispel (+) Lama Blizzard
// Lama Dispel (+) Lama Dispel
// Lama Dispel (+) Lama esplosiva [Lama Dispel]
// Lama Dispel (+) Lama Fira
// Lama Dispel (+) Lama Firaga
// Lama Dispel (+) Lama Fire
// Lama Dispel (+) Lama Novox
// Lama Dispel (+) Lama Stop
// Lama Dispel (+) Lama Thundaga
// Lama Dispel (+) Lama Thundara
// Lama Dispel (+) Lama Thunder
// Lama Dispel (+) Lama Veleno
// Lama Dispel (+) Megaene
// Lama Dispel (+) Mutismo volante
// Lama Dispel (+) Novox
// Lama Dispel (+) Pugno di ferro
// Lama Dispel (+) Pugno goblin
// Lama Dispel (+) Pugno magico
// Lama Dispel (+) Pugno martello
// Lama Dispel (+) Rigene
// Lama Dispel (+) Ruba
// Lama Dispel (+) Salto [Lama Dispel]
// Lama Dispel (+) Salto mortale
// Lama Dispel (+) Scan
// Lama Dispel (+) Scatto
```

```

// Lama Dispel (+) Scippo
// Lama Dispel (+) Spazzata
// Lama Dispel (+) Stop
// Lama Dispel (+) Thundaga
// Lama Dispel (+) Thundara
// Lama Dispel (+) Thunder
// Lama Dispel (+) Tornado d'assalto
// Lama Dispel (+) Tornado Stop
// Lama Dispel (+) Tornado Veleno
// Lama Dispel (+) Tri-Fire
// Lama Dispel (+) Tri-Thundaga
// Lama Dispel (+) Turbo SP
// Lama Dispel (+) Turbo-attacco SP
// Lama Dispel (+) Turbo-magia SP
// Lama Dispel (+) Veleno
// Lama Dispel (+) Veleno volante [Lama Dispel]
// Lama Dispel (+) Vigore
// Pugno costoso (+) Lama Ade
// Pugno costoso (+) Lama Dispel
// Pugno costoso (+) Lama Novox
// Pugno costoso (+) Lama Stop
// Pugno costoso (+) Lama Veleno
// Tornado d'assalto + (+) Ade
// Tornado d'assalto + (+) Novox
// Tornado d'assalto + (+) Stop
// Tornado d'assalto + (+) Veleno
// Ultima (+) Lama Ade
// Ultima (+) Lama Dispel
// Ultima (+) Lama Novox
// Ultima (+) Lama Stop
// Ultima (+) Lama Veleno
// Vigore (+) Lama Ade
// Vigore (+) Lama Novox
// Vigore (+) Lama Stop
// Vigore (+) Lama Veleno [Lama Dispel]
// § Lama Dispel (+) Barriera SP
// § Lama Dispel (+) Hell Blizzaga
// § Lama Dispel (+) Hell Firaga
// § Lama Dispel (+) Hell Thundaga
// § Lama Dispel (+) Mura
// § Lama Dispel (+) Sisma
// § Lama Dispel (+) Tornado Ade
// § Lama Dispel (+) Tornado d'assalto +
M+ Fusione (+) Lama Ade
M+ Fusione (+) Lama Novox
M+ Fusione (+) Lama Stop
M+ Fusione (+) Lama Veleno
M+ Lama esplosiva (+) Ade
M+ Lama esplosiva (+) Lama Ade
M+ Lama esplosiva (+) Lama Novox
M+ Lama esplosiva (+) Lama Stop
M+ Lama esplosiva (+) Lama Veleno
M+ Lama esplosiva (+) Novox
M+ Lama esplosiva (+) Stop [Lama Dispel]
M+ Lama esplosiva (+) Veleno
M+ Pugno martello (+) Lama Ade
M+ Pugno martello (+) Lama Novox
M+ Pugno martello (+) Lama Stop
M+ Pugno martello (+) Lama Veleno
MM Ade (+) Attacco potente

```

MM	Ade {+} Bonus ATT	
MM	Ade {+} Bonus ATT +	
MM	Ade {+} Colpo vitale	
MM	Ade {+} Gransalto	
MM	Ade {+} Lama Blizzara	
MM	Ade {+} Lama Blizzard	
MM	Ade {+} Lama Fira	
MM	Ade {+} Lama Fire	
MM	Ade {+} Lama Thundara	
MM	Ade {+} Lama Thunder	
MM	Ade {+} Salto	
MM	Ade {+} Tornado d'assalto	
MM	Elettroshock {+} Lama Novox	[Lama Dispel]
MM	Elettroshock {+} Lama Stop	
MM	Elettroshock {+} Lama Veleno	
MM	Gransalto {+} Lama Novox	
MM	Gransalto {+} Lama Stop	
MM	Gransalto {+} Lama Veleno	
MM	Gransalto {+} Novox	
MM	Gransalto {+} Stop	
MM	Gransalto {+} Veleno	
MM	Lama Ade {+} Antiga	
MM	Lama Ade {+} Antima	
MM	Lama Ade {+} Attacco potente	
MM	Lama Ade {+} Barriera	
MM	Lama Ade {+} Barriera Magica	
MM	Lama Ade {+} Blizzara	
MM	Lama Ade {+} Blizzard	
MM	Lama Ade {+} Bonus ATT	
MM	Lama Ade {+} Bonus ATT +	
MM	Lama Ade {+} Colpo vitale	
MM	Lama Ade {+} Consumatore saggio	[Lama Dispel]
MM	Lama Ade {+} Dark Blizzara	
MM	Lama Ade {+} Dark Blizzard	
MM	Lama Ade {+} Dark Fira	
MM	Lama Ade {+} Dark Fire	
MM	Lama Ade {+} Dark Thundara	
MM	Lama Ade {+} Dark Thunder	
MM	Lama Ade {+} Difesa alterata	
MM	Lama Ade {+} Dispel	
MM	Lama Ade {+} Elettroshock	
MM	Lama Ade {+} Energia	
MM	Lama Ade {+} Energiga	
MM	Lama Ade {+} Energira	
MM	Lama Ade {+} Esna	
MM	Lama Ade {+} Fira	
MM	Lama Ade {+} Fire	
MM	Lama Ade {+} Gransalto	
MM	Lama Ade {+} Lama Ade	
MM	Lama Ade {+} Lama Blizzara	
MM	Lama Ade {+} Lama Blizzard	[Lama Dispel]
MM	Lama Ade {+} Lama Fira	
MM	Lama Ade {+} Lama Fire	
MM	Lama Ade {+} Lama Novox	
MM	Lama Ade {+} Lama Stop	
MM	Lama Ade {+} Lama Thundara	
MM	Lama Ade {+} Lama Thunder	
MM	Lama Ade {+} Lama Veleno	
MM	Lama Ade {+} Novox	
MM	Lama Ade {+} Pugno di ferro	

MM Lama Ade {+} Pugno goblin
MM Lama Ade {+} Pugno magico
MM Lama Ade {+} Rigene
MM Lama Ade {+} Ruba
MM Lama Ade {+} Salto
MM Lama Ade {+} Scan
MM Lama Ade {+} Scatto
MM Lama Ade {+} Stop
MM Lama Ade {+} Thundara
MM Lama Ade {+} Thunder [Lama Dispel]
MM Lama Ade {+} Tornado d'assalto
MM Lama Ade {+} Tornado Stop
MM Lama Ade {+} Tornado Veleno
MM Lama Ade {+} Tri-Fire
MM Lama Ade {+} Tri-Thundaga
MM Lama Ade {+} Turbo-magia SP
MM Lama Ade {+} Veleno
MM Lama Ade {+} Veleno volante
MM Spazzata {+} Lama Novox
MM Spazzata {+} Lama Stop
MM Spazzata {+} Lama Veleno
MM Spazzata {+} Novox
MM Spazzata {+} Stop
MM Spazzata {+} Veleno
MM \$ Ade {+} Bonus ATT ++
MM \$ Ade {+} Lama Blizzaga
MM \$ Ade {+} Lama Firaga
MM \$ Ade {+} Lama Thundaga
MM \$ Ade {+} Spazzata [Lama Dispel]
MM \$ Lama Ade {+} Ade
MM \$ Lama Ade {+} Blizzaga
MM \$ Lama Ade {+} Bonus ATT ++
MM \$ Lama Ade {+} Dark Blizzaga
MM \$ Lama Ade {+} Dark Firaga
MM \$ Lama Ade {+} Dark Thundaga
MM \$ Lama Ade {+} Difesa elementale
MM \$ Lama Ade {+} Firaga
MM \$ Lama Ade {+} Lama Blizzaga
MM \$ Lama Ade {+} Lama Firaga
MM \$ Lama Ade {+} Lama Thundaga
MM \$ Lama Ade {+} Mutismo volante
MM \$ Lama Ade {+} Spazzata
MM \$ Lama Ade {+} Thundaga
MM \$ Lama Ade {+} Turbo-attacco SP
MM \$ Spazzata {+} Ade
MM \$ Spazzata {+} Lama Ade

----- LAMA DRAIN

.. Aspir {+} Bonus ATT
.. Aspir {+} Bonus DIF
.. Colpo vitale {+} Drain
.. Colpo vitale {+} Lama Drain
.. Lama Aspir {+} Antima
.. Lama Aspir {+} Attacco potente
.. Lama Aspir {+} Barriera
.. Lama Aspir {+} Blizzard
.. Lama Aspir {+} Bonus AP
.. Lama Aspir {+} Bonus ATT
.. Lama Aspir {+} Bonus DIF
.. Lama Aspir {+} Bonus HP

.. Lama Aspir (+) Bonus MP
 .. Lama Aspir (+) Colpo vitale
 .. Lama Aspir (+) Dark Blizzard
 .. Lama Aspir (+) Dark Fire
 .. Lama Aspir (+) Dark Thunder
 .. Lama Aspir (+) Dispel
 .. Lama Aspir (+) Drain [Lama Drain]
 .. Lama Aspir (+) Energia
 .. Lama Aspir (+) Energira
 .. Lama Aspir (+) Esna
 .. Lama Aspir (+) Fire
 .. Lama Aspir (+) Lama Aspir
 .. Lama Aspir (+) Lama Blizzard
 .. Lama Aspir (+) Lama Drain
 .. Lama Aspir (+) Lama Fire
 .. Lama Aspir (+) Lama Novox
 .. Lama Aspir (+) Lama Thunder
 .. Lama Aspir (+) Lama Veleno
 .. Lama Aspir (+) Novox
 .. Lama Aspir (+) Pugno di ferro
 .. Lama Aspir (+) Pugno goblin
 .. Lama Aspir (+) Ruba
 .. Lama Aspir (+) Salto
 .. Lama Aspir (+) Scan
 .. Lama Aspir (+) Scatto
 .. Lama Aspir (+) Thunder [Lama Drain]
 .. Lama Aspir (+) Tornado d'assalto
 .. Lama Aspir (+) Tornado Veleno
 .. Lama Aspir (+) Veleno
 .. Lama Aspir (+) Veleno volante
 .. Scatto (+) Lama Drain
 .. Tornado d'assalto (+) Drain
 .. Tornado d'assalto (+) Lama Drain
 .. Tri-Thundaga (+) Lama Drain
 .. Veleno volante (+) Drain
 .. Veleno volante (+) Lama Drain
 .. \$ Aspir (+) Bonus ATT +
 .. \$ Aspir (+) Bonus DIF +
 .. \$ Colpo vitale (+) Aspir
 .. \$ Lama Aspir (+) Aspir
 .. \$ Lama Aspir (+) Barriera Magica
 .. \$ Lama Aspir (+) Blizzara
 .. \$ Lama Aspir (+) Bonus AP +
 .. \$ Lama Aspir (+) Bonus ATT +
 .. \$ Lama Aspir (+) Bonus DIF + [Lama Drain]
 .. \$ Lama Aspir (+) Bonus HP +
 .. \$ Lama Aspir (+) Bonus MP +
 .. \$ Lama Aspir (+) Dark Blizzara
 .. \$ Lama Aspir (+) Dark Fira
 .. \$ Lama Aspir (+) Dark Thundara
 .. \$ Lama Aspir (+) Fira
 .. \$ Lama Aspir (+) Lama Blizzara
 .. \$ Lama Aspir (+) Lama Fira
 .. \$ Lama Aspir (+) Lama Thundara
 .. \$ Lama Aspir (+) Rigene
 .. \$ Lama Aspir (+) Thundara
 .. \$ Lama Aspir (+) Tri-Thundaga
 .. \$ Tornado d'assalto (+) Aspir
 .. \$ Tri-Thundaga (+) Lama Aspir
 .. \$ Veleno volante (+) Aspir

M. Drain (+) Bonus ATT
M. Drain (+) Bonus DIF
M. Lama Drain (+) Attacco potente
M. Lama Drain (+) Blizzard [Lama Drain]
M. Lama Drain (+) Bonus AP
M. Lama Drain (+) Bonus ATT
M. Lama Drain (+) Bonus DIF
M. Lama Drain (+) Bonus HP
M. Lama Drain (+) Bonus MP
M. Lama Drain (+) Dark Blizzard
M. Lama Drain (+) Dark Fire
M. Lama Drain (+) Dark Thunder
M. Lama Drain (+) Energia
M. Lama Drain (+) Esna
M. Lama Drain (+) Fire
M. Lama Drain (+) Lama Blizzard
M. Lama Drain (+) Lama Drain
M. Lama Drain (+) Lama Fire
M. Lama Drain (+) Lama Novox
M. Lama Drain (+) Lama Thunder
M. Lama Drain (+) Lama Veleno
M. Lama Drain (+) Pugno di ferro
M. Lama Drain (+) Pugno goblin [Lama Drain]
M. Lama Drain (+) Salto
M. Lama Drain (+) Scan
M. Lama Drain (+) Thunder
M. Lama Drain (+) Tornado Veleno
M. Lama Drain (+) Veleno
M. § Lama Drain (+) Antima
M. § Lama Drain (+) Barriera
M. § Lama Drain (+) Dispel
M. § Lama Drain (+) Drain
M. § Lama Drain (+) Energira
M. § Lama Drain (+) Novox
M. § Lama Drain (+) Ruba
M. § Lama Novox (+) Drain
M. § Tornado Veleno (+) Drain

----- LAMA ESPLOSIVA

// Atroh (+) Attacco potente
// Atroh (+) Bonus ATT
// Atroh (+) Bonus ATT +
// Atroh (+) Bonus ATT ++
// Atroh (+) Colpo vitale
// Atroh (+) Gransalto
// Atroh (+) Lama Blizzaga
// Atroh (+) Lama Blizzara
// Atroh (+) Lama Blizzard
// Atroh (+) Lama Fira
// Atroh (+) Lama Firaga
// Atroh (+) Lama Fire
// Atroh (+) Lama Thundaga
// Atroh (+) Lama Thundara
// Atroh (+) Lama Thunder
// Atroh (+) Salto
// Atroh (+) Spazzata
// Atroh (+) Tornado d'assalto
// Attacco elementale (+) Antiga [Lama esplosiva]
// Attacco elementale (+) Antima
// Attacco elementale (+) Atroh


```
// Attacco elementale {+} Attacco elementale
// Attacco elementale {+} Attacco potente
// Attacco elementale {+} Barriera
// Attacco elementale {+} Barriera Magica
// Attacco elementale {+} Bonus ATT
// Attacco elementale {+} Bonus ATT +
// Attacco elementale {+} Bonus ATT ++
// Attacco elementale {+} Bonus DIF
// Attacco elementale {+} Bonus DIF +
// Attacco elementale {+} Bonus DIF ++
// Attacco elementale {+} Bonus HP
// Attacco elementale {+} Bonus HP +
// Attacco elementale {+} Bonus HP ++
// Attacco elementale {+} Bonus MAG
// Attacco elementale {+} Bonus MAG +
// Attacco elementale {+} Bonus MAG ++
// Attacco elementale {+} Bonus MP [Lama esplosiva]
// Attacco elementale {+} Bonus MP +
// Attacco elementale {+} Bonus MP ++
// Attacco elementale {+} Bonus SPI
// Attacco elementale {+} Bonus SPI +
// Attacco elementale {+} Bonus SPI ++
// Attacco elementale {+} Colpo vitale
// Attacco elementale {+} Consumatore saggio
// Attacco elementale {+} Difesa alterata
// Attacco elementale {+} Difesa elementale
// Attacco elementale {+} Dispel
// Attacco elementale {+} Elettroshock
// Attacco elementale {+} Energia
// Attacco elementale {+} Energiga
// Attacco elementale {+} Energira
// Attacco elementale {+} Esna
// Attacco elementale {+} Fusione
// Attacco elementale {+} Gransalto
// Attacco elementale {+} Lama esplosiva
// Attacco elementale {+} Megaene [Lama esplosiva]
// Attacco elementale {+} Mutismo volante
// Attacco elementale {+} Pugno di ferro
// Attacco elementale {+} Pugno goblin
// Attacco elementale {+} Pugno magico
// Attacco elementale {+} Pugno martello
// Attacco elementale {+} Rigene
// Attacco elementale {+} Ruba
// Attacco elementale {+} Salto
// Attacco elementale {+} Salto mortale
// Attacco elementale {+} Scan
// Attacco elementale {+} Scatto
// Attacco elementale {+} Scippo
// Attacco elementale {+} Sisma
// Attacco elementale {+} Spazzata
// Attacco elementale {+} Tornado d'assalto
// Attacco elementale {+} Tornado Stop
// Attacco elementale {+} Tornado Veleno
// Attacco elementale {+} Tri-Fire
// Attacco elementale {+} Tri-Thundaga [Lama esplosiva]
// Attacco elementale {+} Turbo SP
// Attacco elementale {+} Turbo-attacco SP
// Attacco elementale {+} Turbo-magia SP
// Attacco elementale {+} Veleno volante
// Attacco elementale {+} Vigore
```

```
// B/OMD {+} Attacco elementale
// B/OMD {+} Attacco potente
// B/OMD {+} Colpo vitale
// B/OMD {+} Lama esplosiva
// B/OMD {+} Spazzata
// Fusione {+} Attacco potente
// Fusione {+} Colpo vitale
// Fusione {+} Spazzata
// Lama esplosiva {+} Antiga
// Lama esplosiva {+} Antima
// Lama esplosiva {+} Atroh
// Lama esplosiva {+} Attacco potente
// Lama esplosiva {+} Barriera
// Lama esplosiva {+} Barriera Magica [Lama esplosiva]
// Lama esplosiva {+} Bonus ATT
// Lama esplosiva {+} Bonus ATT +
// Lama esplosiva {+} Bonus ATT ++
// Lama esplosiva {+} Bonus DIF
// Lama esplosiva {+} Bonus DIF +
// Lama esplosiva {+} Bonus DIF ++
// Lama esplosiva {+} Bonus HP
// Lama esplosiva {+} Bonus HP +
// Lama esplosiva {+} Bonus HP ++
// Lama esplosiva {+} Bonus MAG
// Lama esplosiva {+} Bonus MAG +
// Lama esplosiva {+} Bonus MAG ++
// Lama esplosiva {+} Bonus MP
// Lama esplosiva {+} Bonus MP +
// Lama esplosiva {+} Bonus MP ++
// Lama esplosiva {+} Bonus SPI
// Lama esplosiva {+} Bonus SPI +
// Lama esplosiva {+} Bonus SPI ++
// Lama esplosiva {+} Colpo vitale [Lama esplosiva]
// Lama esplosiva {+} Consumatore saggio
// Lama esplosiva {+} Difesa alterata
// Lama esplosiva {+} Difesa elementale
// Lama esplosiva {+} Dispel
// Lama esplosiva {+} Elettroshock
// Lama esplosiva {+} Energia
// Lama esplosiva {+} Energiga
// Lama esplosiva {+} Energira
// Lama esplosiva {+} Esna
// Lama esplosiva {+} Fusione
// Lama esplosiva {+} Gransalto
// Lama esplosiva {+} Lama esplosiva
// Lama esplosiva {+} Mutismo volante
// Lama esplosiva {+} Pugno di ferro
// Lama esplosiva {+} Pugno goblin
// Lama esplosiva {+} Pugno magico
// Lama esplosiva {+} Pugno martello
// Lama esplosiva {+} Rigene
// Lama esplosiva {+} Ruba [Lama esplosiva]
// Lama esplosiva {+} Salto
// Lama esplosiva {+} Scan
// Lama esplosiva {+} Scatto
// Lama esplosiva {+} Spazzata
// Lama esplosiva {+} Tornado d'assalto
// Lama esplosiva {+} Tornado Stop
// Lama esplosiva {+} Tornado Veleno
// Lama esplosiva {+} Tri-Fire
```

```

// Lama esplosiva {+} Tri-Thundaga
// Lama esplosiva {+} Turbo-attacco SP
// Lama esplosiva {+} Turbo-magia SP
// Lama esplosiva {+} Veleno volante
// Pugno costoso {+} Attacco elementale
// Pugno costoso {+} Attacco potente
// Pugno costoso {+} Colpo vitale
// Pugno costoso {+} Lama esplosiva
// Pugno costoso {+} Spazzata
// Pugno martello {+} Attacco potente
// Pugno martello {+} Colpo vitale [Lama esplosiva]
// Pugno martello {+} Spazzata
// Sisma {+} Attacco potente
// Sisma {+} Bonus ATT
// Sisma {+} Bonus ATT +
// Sisma {+} Bonus ATT ++
// Sisma {+} Colpo vitale
// Sisma {+} Gransalto
// Sisma {+} Lama Blizzaga
// Sisma {+} Lama Blizzara
// Sisma {+} Lama Blizzard
// Sisma {+} Lama esplosiva
// Sisma {+} Lama Fira
// Sisma {+} Lama Firaga
// Sisma {+} Lama Fire
// Sisma {+} Lama Thundaga
// Sisma {+} Lama Thundara
// Sisma {+} Lama Thunder
// Sisma {+} Salto
// Sisma {+} Spazzata [Lama esplosiva]
// Sisma {+} Tornado d'assalto
// Tornado d'assalto + {+} Lama Ade
// Tornado d'assalto + {+} Lama Novox
// Tornado d'assalto + {+} Lama Stop
// Tornado d'assalto + {+} Lama Veleno
// Ultima {+} Attacco elementale
// Ultima {+} Attacco potente
// Ultima {+} Colpo vitale
// Ultima {+} Lama esplosiva
// Ultima {+} Spazzata
// Vigore {+} Attacco potente
// Vigore {+} Colpo vitale
// Vigore {+} Lama esplosiva
// Vigore {+} Spazzata
// § Attacco elementale {+} Barriera SP
// § Attacco elementale {+} Mura
// § Attacco elementale {+} Tornado Ade
// § Attacco elementale {+} Tornado d'assalto +
// § Lama esplosiva {+} Megaene [Lama esplosiva]
// § Lama esplosiva {+} Salto mortale
// § Lama esplosiva {+} Scippo
// § Lama esplosiva {+} Turbo SP
// § Sisma {+} Tornado d'assalto +
// § Tornado d'assalto + {+} Lama Dispel
M+ Elettroshock {+} Attacco potente
M+ Elettroshock {+} Colpo vitale
M+ Spazzata {+} Antiga
M+ Spazzata {+} Antima
M+ Spazzata {+} Attacco potente
M+ Spazzata {+} Barriera

```

M+	Spazzata {+}	Barriera Magica	
M+	Spazzata {+}	Bonus ATT	
M+	Spazzata {+}	Bonus ATT +	
M+	Spazzata {+}	Bonus DIF	
M+	Spazzata {+}	Bonus DIF +	
M+	Spazzata {+}	Bonus HP	
M+	Spazzata {+}	Bonus HP +	
M+	Spazzata {+}	Bonus MAG	[Lama esplosiva]
M+	Spazzata {+}	Bonus MAG +	
M+	Spazzata {+}	Bonus MP	
M+	Spazzata {+}	Bonus MP +	
M+	Spazzata {+}	Bonus SPI	
M+	Spazzata {+}	Bonus SPI +	
M+	Spazzata {+}	Colpo vitale	
M+	Spazzata {+}	Consumatore saggio	
M+	Spazzata {+}	Difesa alterata	
M+	Spazzata {+}	Dispel	
M+	Spazzata {+}	Elettroshock	
M+	Spazzata {+}	Energia	
M+	Spazzata {+}	Energiga	
M+	Spazzata {+}	Energira	
M+	Spazzata {+}	Eсна	
M+	Spazzata {+}	Pugno di ferro	
M+	Spazzata {+}	Pugno goblin	
M+	Spazzata {+}	Pugno magico	
M+	Spazzata {+}	Rigene	
M+	Spazzata {+}	Ruba	[Lama esplosiva]
M+	Spazzata {+}	Salto	
M+	Spazzata {+}	Scan	
M+	Spazzata {+}	Scatto	
M+	Spazzata {+}	Spazzata	
M+	Spazzata {+}	Tornado d'assalto	
M+	Spazzata {+}	Tornado Stop	
M+	Spazzata {+}	Tornado Veleno	
M+	Spazzata {+}	Tri-Fire	
M+	Spazzata {+}	Tri-Thundaga	
M+	Spazzata {+}	Turbo-magia SP	
M+	Spazzata {+}	Veleno volante	
M+	§ Spazzata {+}	Bonus ATT ++	
M+	§ Spazzata {+}	Bonus DIF ++	
M+	§ Spazzata {+}	Bonus HP ++	
M+	§ Spazzata {+}	Bonus MAG ++	
M+	§ Spazzata {+}	Bonus MP ++	
M+	§ Spazzata {+}	Bonus SPI ++	
M+	§ Spazzata {+}	Difesa elementale	
M+	§ Spazzata {+}	Gransalto	[Lama esplosiva]
M+	§ Spazzata {+}	Mutismo volante	
M+	§ Spazzata {+}	Turbo-attacco SP	
MM	Antiga {+}	Attacco potente	
MM	Antiga {+}	Bonus ATT	
MM	Antiga {+}	Bonus ATT +	
MM	Antiga {+}	Colpo vitale	
MM	Antiga {+}	Lama Blizzara	
MM	Antiga {+}	Lama Blizzard	
MM	Antiga {+}	Lama Fira	
MM	Antiga {+}	Lama Fire	
MM	Antiga {+}	Lama Thundara	
MM	Antiga {+}	Lama Thunder	
MM	Antiga {+}	Salto	
MM	Antiga {+}	Tornado d'assalto	

MM Pugno magico (+) Attacco potente
MM Pugno magico (+) Colpo vitale
MM Tri-Fire (+) Attacco potente
MM Tri-Fire (+) Colpo vitale

----- LAMA FIRA

.. Pugno magico (+) Lama Fira
.. Pugno magico (+) Lama Fire
.. Tri-Fire (+) Lama Fira
.. Tri-Fire (+) Lama Fire
.+ Blizzara (+) Lama Thundara
.+ Blizzara (+) Lama Thunder
.+ Colpo vitale (+) Dark Fire
.+ Colpo vitale (+) Fire
.+ Colpo vitale (+) Lama Fire
.+ Dark Fira (+) Attacco potente
.+ Dark Fira (+) Bonus ATT
.+ Dark Fira (+) Colpo vitale
.+ Dark Fira (+) Salto
.+ Dark Fira (+) Tornado d'assalto
.+ Fira (+) Attacco potente
.+ Fira (+) Bonus ATT
.+ Fira (+) Colpo vitale
.+ Fira (+) Lama Fire
.+ Fira (+) Salto [Lama Fira]
.+ Fira (+) Tornado d'assalto
.+ Lama Blizzara (+) Lama Thundara
.+ Lama Blizzara (+) Lama Thunder
.+ Lama Blizzara (+) Thundara
.+ Lama Blizzara (+) Thunder
.+ Lama Fira (+) Attacco potente
.+ Lama Fira (+) Barriera
.+ Lama Fira (+) Bonus ATT
.+ Lama Fira (+) Colpo vitale
.+ Lama Fira (+) Dispel
.+ Lama Fira (+) Drain
.+ Lama Fira (+) Energia
.+ Lama Fira (+) Energira
.+ Lama Fira (+) Esna
.+ Lama Fira (+) Fira
.+ Lama Fira (+) Fire
.+ Lama Fira (+) Lama Drain
.+ Lama Fira (+) Lama Fira
.+ Lama Fira (+) Lama Fire [Lama Fira]
.+ Lama Fira (+) Lama Novox
.+ Lama Fira (+) Lama Veleno
.+ Lama Fira (+) Novox
.+ Lama Fira (+) Pugno di ferro
.+ Lama Fira (+) Pugno goblin
.+ Lama Fira (+) Ruba
.+ Lama Fira (+) Salto
.+ Lama Fira (+) Scan
.+ Lama Fira (+) Scatto
.+ Lama Fira (+) Tornado d'assalto
.+ Lama Fira (+) Tornado Veleno
.+ Lama Fira (+) Tri-Thundaga
.+ Lama Fira (+) Veleno
.+ Lama Thundara (+) Blizzard
.+ Lama Thundara (+) Lama Blizzard
.+ Scatto (+) Lama Fire

```

.+      Thundara {+} Lama Blizzard
.+      Tornado d'assalto {+} Dark Fire
.+      Tornado d'assalto {+} Fire [Lama Fira]
.+      Tornado d'assalto {+} Lama Fire
.+      Tri-Thundaga {+} Lama Fire
.+      $ Dark Fira {+} Bonus ATT +
.+      $ Fira {+} Bonus ATT +
.+      $ Lama Fira {+} Aspir
.+      $ Lama Fira {+} Barriera Magica
.+      $ Lama Fira {+} Bonus ATT +
.+      $ Lama Fira {+} Lama Aspir
.+      $ Lama Fira {+} Rigene
.+      $ Lama Fira {+} Veleno volante
M+      Pugno di ferro {+} Lama Fire
MM      Blizzard {+} Lama Thunder
MM      Dark Fire {+} Attacco potente
MM      Dark Fire {+} Salto
MM      Fire {+} Attacco potente
MM      Fire {+} Salto
MM      Lama Blizzard {+} Lama Thunder
MM      Lama Blizzard {+} Thunder
MM      Lama Fire {+} Attacco potente [Lama Fira]
MM      Lama Fire {+} Fire
MM      Lama Fire {+} Lama Fire
MM      Lama Fire {+} Pugno goblin
MM      Lama Fire {+} Salto
MM      Lama Fire {+} Scan
MM      $ Dark Fire {+} Bonus ATT
MM      $ Fire {+} Bonus ATT
MM      $ Lama Blizzard {+} Fire
MM      $ Lama Fire {+} Bonus ATT
MM      $ Lama Fire {+} Energia
MM      $ Lama Fire {+} Esna
MM      $ Lama Fire {+} Lama Veleno
MM      $ Lama Fire {+} Veleno

```

----- LAMA FIRAGA

```

..      Fusione {+} Lama Fira
..      Fusione {+} Lama Firaga
..      Fusione {+} Lama Fire
..      Lama esplosiva {+} Dark Fira
..      Lama esplosiva {+} Dark Firaga
..      Lama esplosiva {+} Dark Fire
..      Lama esplosiva {+} Fira
..      Lama esplosiva {+} Firaga
..      Lama esplosiva {+} Fire
..      Lama esplosiva {+} Lama Fira
..      Lama esplosiva {+} Lama Firaga
..      Lama esplosiva {+} Lama Fire
..      Pugno martello {+} Lama Fira
..      Pugno martello {+} Lama Firaga
..      Pugno martello {+} Lama Fire
.+      Blizzaga {+} Lama Thundara
.+      Blizzaga {+} Lama Thunder
.+      Dark Firaga {+} Attacco potente
.+      Dark Firaga {+} Bonus ATT [Lama Firaga]
.+      Dark Firaga {+} Bonus ATT +
.+      Dark Firaga {+} Colpo vitale
.+      Dark Firaga {+} Gransalto
.+      Dark Firaga {+} Salto

```

.+ Dark Firaga (+) Spazzata
.+ Dark Firaga (+) Tornado d'assalto
.+ Elettroshock (+) Lama Fira
.+ Elettroshock (+) Lama Fire
.+ Firaga (+) Attacco potente
.+ Firaga (+) Bonus ATT
.+ Firaga (+) Bonus ATT +
.+ Firaga (+) Colpo vitale
.+ Firaga (+) Gransalto
.+ Firaga (+) Lama Fira
.+ Firaga (+) Lama Fire
.+ Firaga (+) Salto
.+ Firaga (+) Spazzata
.+ Firaga (+) Tornado d'assalto
.+ Gransalto (+) Dark Fira [Lama Firaga]
.+ Gransalto (+) Dark Fire
.+ Gransalto (+) Fira
.+ Gransalto (+) Fire
.+ Gransalto (+) Lama Fira
.+ Gransalto (+) Lama Fire
.+ Lama Blizzaga (+) Lama Thundaga
.+ Lama Blizzaga (+) Lama Thundara
.+ Lama Blizzaga (+) Lama Thunder
.+ Lama Blizzaga (+) Thundaga
.+ Lama Blizzaga (+) Thundara
.+ Lama Blizzaga (+) Thunder
.+ Lama Firaga (+) Aspir
.+ Lama Firaga (+) Attacco potente
.+ Lama Firaga (+) Barriera
.+ Lama Firaga (+) Barriera Magica
.+ Lama Firaga (+) Bonus ATT
.+ Lama Firaga (+) Bonus ATT +
.+ Lama Firaga (+) Colpo vitale
.+ Lama Firaga (+) Consumatore saggio [Lama Firaga]
.+ Lama Firaga (+) Difesa alterata
.+ Lama Firaga (+) Dispel
.+ Lama Firaga (+) Drain
.+ Lama Firaga (+) Elettroshock
.+ Lama Firaga (+) Energia
.+ Lama Firaga (+) Energiga
.+ Lama Firaga (+) Energira
.+ Lama Firaga (+) Esna
.+ Lama Firaga (+) Fira
.+ Lama Firaga (+) Firaga
.+ Lama Firaga (+) Fire
.+ Lama Firaga (+) Gransalto
.+ Lama Firaga (+) Lama Aspir
.+ Lama Firaga (+) Lama Drain
.+ Lama Firaga (+) Lama Fira
.+ Lama Firaga (+) Lama Firaga
.+ Lama Firaga (+) Lama Fire
.+ Lama Firaga (+) Lama Novox
.+ Lama Firaga (+) Lama Stop [Lama Firaga]
.+ Lama Firaga (+) Lama Veleno
.+ Lama Firaga (+) Novox
.+ Lama Firaga (+) Pugno di ferro
.+ Lama Firaga (+) Pugno goblin
.+ Lama Firaga (+) Pugno magico
.+ Lama Firaga (+) Rigene
.+ Lama Firaga (+) Ruba

.+ Lama Firaga {+} Salto
 .+ Lama Firaga {+} Scan
 .+ Lama Firaga {+} Scatto
 .+ Lama Firaga {+} Spazzata
 .+ Lama Firaga {+} Stop
 .+ Lama Firaga {+} Tornado d'assalto
 .+ Lama Firaga {+} Tornado Stop
 .+ Lama Firaga {+} Tornado Veleno
 .+ Lama Firaga {+} Tri-Fire
 .+ Lama Firaga {+} Tri-Thundaga
 .+ Lama Firaga {+} Turbo-magia SP
 .+ Lama Firaga {+} Veleno [Lama Firaga]
 .+ Lama Firaga {+} Veleno volante
 .+ Lama Thundaga {+} Blizzaga
 .+ Lama Thundaga {+} Blizzara
 .+ Lama Thundaga {+} Blizzard
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Blizzara
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Blizzard
 .+ Spazzata (+) Dark Fira
 .+ Spazzata (+) Dark Fire
 .+ Spazzata (+) Fira
 .+ Spazzata (+) Fire
 .+ Spazzata (+) Lama Fira
 .+ Spazzata (+) Lama Fire
 .+ Thundaga {+} Lama Blizzara
 .+ Thundaga {+} Lama Blizzard
 .+ § Dark Firaga {+} Bonus ATT ++
 .+ § Firaga (+) Bonus ATT ++
 .+ § Lama Firaga {+} Ade
 .+ § Lama Firaga {+} Bonus ATT ++
 .+ § Lama Firaga {+} Difesa elementale [Lama Firaga]
 .+ § Lama Firaga {+} Drain potente
 .+ § Lama Firaga {+} Drainra
 .+ § Lama Firaga {+} Lama Ade
 .+ § Lama Firaga {+} Mutismo volante
 .+ § Lama Firaga {+} Turbo-attacco SP
 M+ Pugno magico {+} Lama Fira
 M+ Pugno magico {+} Lama Fire
 M+ Tri-Fire {+} Lama Fira
 M+ Tri-Fire {+} Lama Fire
 MM Blizzara {+} Lama Thunder
 MM Colpo vitale {+} Dark Fire
 MM Colpo vitale {+} Fire
 MM Colpo vitale {+} Lama Fire
 MM Dark Fira {+} Attacco potente
 MM Dark Fira {+} Bonus ATT
 MM Dark Fira {+} Colpo vitale
 MM Dark Fira {+} Salto
 MM Dark Fira {+} Tornado d'assalto
 MM Fira {+} Attacco potente [Lama Firaga]
 MM Fira {+} Bonus ATT
 MM Fira {+} Colpo vitale
 MM Fira {+} Lama Fire
 MM Fira {+} Salto
 MM Fira {+} Tornado d'assalto
 MM Lama Blizzara {+} Lama Thundara
 MM Lama Blizzara {+} Lama Thunder
 MM Lama Blizzara {+} Thundara
 MM Lama Blizzara {+} Thunder
 MM Lama Fira {+} Attacco potente

MM Lama Fira (+) Barriera
 MM Lama Fira (+) Bonus ATT
 MM Lama Fira (+) Colpo vitale
 MM Lama Fira (+) Dispel
 MM Lama Fira (+) Drain
 MM Lama Fira (+) Energia
 MM Lama Fira (+) Energira
 MM Lama Fira (+) Esna
 MM Lama Fira (+) Fira [Lama Firaga]
 MM Lama Fira (+) Fire
 MM Lama Fira (+) Lama Drain
 MM Lama Fira (+) Lama Fira
 MM Lama Fira (+) Lama Fire
 MM Lama Fira (+) Lama Novox
 MM Lama Fira (+) Lama Veleno
 MM Lama Fira (+) Novox
 MM Lama Fira (+) Pugno di ferro
 MM Lama Fira (+) Pugno goblin
 MM Lama Fira (+) Ruba
 MM Lama Fira (+) Salto
 MM Lama Fira (+) Scan
 MM Lama Fira (+) Scatto
 MM Lama Fira (+) Tornado d'assalto
 MM Lama Fira (+) Tornado Veleno
 MM Lama Fira (+) Tri-Thundaga
 MM Lama Fira (+) Veleno
 MM Lama Thundara (+) Blizzara
 MM Lama Thundara (+) Blizzard [Lama Firaga]
 MM Lama Thundara (+) Lama Blizzard
 MM Scatto (+) Lama Fire
 MM Thundara (+) Lama Blizzard
 MM Tornado d'assalto (+) Dark Fire
 MM Tornado d'assalto (+) Fire
 MM Tornado d'assalto (+) Lama Fire
 MM Tri-Thundaga (+) Lama Fire
 MM § Dark Fira (+) Bonus ATT +
 MM § Fira (+) Bonus ATT +
 MM § Lama Fira (+) Aspir
 MM § Lama Fira (+) Barriera Magica
 MM § Lama Fira (+) Bonus ATT +
 MM § Lama Fira (+) Lama Aspir
 MM § Lama Fira (+) Rigene
 MM § Lama Fira (+) Veleno volante

----- LAMA FIRE

.. Pugno di ferro (+) Lama Fire
 .+ Blizzard (+) Lama Thunder
 .+ Dark Fire (+) Attacco potente
 .+ Dark Fire (+) Salto
 .+ Fire (+) Attacco potente
 .+ Fire (+) Salto
 .+ Lama Blizzard (+) Lama Thunder
 .+ Lama Blizzard (+) Thunder
 .+ Lama Fire (+) Attacco potente
 .+ Lama Fire (+) Lama Fire
 .+ Lama Fire (+) Pugno goblin
 .+ Lama Fire (+) Salto
 .+ § Dark Fire (+) Bonus ATT
 .+ § Fire (+) Bonus ATT
 .+ § Fire (+) Lama Fire

.+ \$ Lama Blizzard (+) Fire
.+ \$ Lama Fire (+) Bonus ATT
.+ \$ Lama Fire (+) Energia
.+ \$ Lama Fire (+) Esna
.+ \$ Lama Fire (+) Fire
.+ \$ Lama Fire (+) Lama Veleno
.+ \$ Lama Fire (+) Veleno

----- LAMA NOVOX

.. Colpo vitale (+) Lama Novox
.. Colpo vitale (+) Lama Veleno
.. Colpo vitale (+) Novox
.. Colpo vitale (+) Veleno
.. Scatto (+) Lama Novox
.. Scatto (+) Lama Veleno
.. Tornado d'assalto (+) Lama Novox
.. Tornado d'assalto (+) Lama Veleno
.. Tornado d'assalto (+) Novox
.. Tornado d'assalto (+) Veleno
.. Tri-Thundaga (+) Lama Novox
.. Tri-Thundaga (+) Lama Veleno
.+ Lama Novox (+) Attacco potente
.+ Lama Novox (+) Blizzard
.+ Lama Novox (+) Bonus ATT
.+ Lama Novox (+) Dark Blizzard
.+ Lama Novox (+) Dark Fire
.+ Lama Novox (+) Dark Thunder
.+ Lama Novox (+) Energia [Lama Novox]
.+ Lama Novox (+) Esna
.+ Lama Novox (+) Fire
.+ Lama Novox (+) Lama Blizzard
.+ Lama Novox (+) Lama Fire
.+ Lama Novox (+) Lama Thunder
.+ Lama Novox (+) Lama Veleno
.+ Lama Novox (+) Pugno di ferro
.+ Lama Novox (+) Pugno goblin
.+ Lama Novox (+) Salto
.+ Lama Novox (+) Scan
.+ Lama Novox (+) Thunder
.+ Lama Novox (+) Veleno
.+ Novox (+) Attacco potente
.+ Novox (+) Bonus ATT
.+ Novox (+) Lama Blizzard
.+ Novox (+) Lama Fire
.+ Novox (+) Lama Thunder
.+ Novox (+) Salto
.+ Pugno di ferro (+) Lama Veleno [Lama Novox]
.+ \$ Lama Novox (+) Antima
.+ \$ Lama Novox (+) Barriera
.+ \$ Lama Novox (+) Dispel
.+ \$ Lama Novox (+) Energira
.+ \$ Lama Novox (+) Lama Novox
.+ \$ Lama Novox (+) Novox
.+ \$ Lama Novox (+) Ruba
.+ \$ Lama Novox (+) Tornado Veleno
M+ Lama Veleno (+) Attacco potente
M+ Lama Veleno (+) Lama Veleno
M+ Lama Veleno (+) Pugno goblin
M+ Lama Veleno (+) Salto
M+ Lama Veleno (+) Scan

M+ Veleno (+) Attacco potente
M+ Veleno (+) Salto
M+ \$ Lama Veleno (+) Blizzard
M+ \$ Lama Veleno (+) Bonus ATT
M+ \$ Lama Veleno (+) Dark Blizzard
M+ \$ Lama Veleno (+) Dark Fire
M+ \$ Lama Veleno (+) Dark Thunder
M+ \$ Lama Veleno (+) Energia
M+ \$ Lama Veleno (+) Esna
M+ \$ Lama Veleno (+) Fire
M+ \$ Lama Veleno (+) Lama Blizzard
M+ \$ Lama Veleno (+) Lama Fire
M+ \$ Lama Veleno (+) Lama Thunder
M+ \$ Lama Veleno (+) Thunder
M+ \$ Lama Veleno (+) Veleno
M+ \$ Veleno (+) Bonus ATT
M+ \$ Veleno (+) Lama Blizzard
M+ \$ Veleno (+) Lama Fire
M+ \$ Veleno (+) Lama Thunder

[Lama Novox]

----- LAMA STOP

.. Lama Stop (+) Antima
.. Lama Stop (+) Attacco potente
.. Lama Stop (+) Barriera
.. Lama Stop (+) Barriera Magica
.. Lama Stop (+) Blizzara
.. Lama Stop (+) Blizzard
.. Lama Stop (+) Bonus ATT
.. Lama Stop (+) Bonus ATT +
.. Lama Stop (+) Colpo vitale
.. Lama Stop (+) Dark Blizzara
.. Lama Stop (+) Dark Blizzard
.. Lama Stop (+) Dark Fira
.. Lama Stop (+) Dark Fire
.. Lama Stop (+) Dark Thundara
.. Lama Stop (+) Dark Thunder
.. Lama Stop (+) Dispel
.. Lama Stop (+) Energia
.. Lama Stop (+) Energira
.. Lama Stop (+) Esna
.. Lama Stop (+) Fira
.. Lama Stop (+) Fire
.. Lama Stop (+) Lama Blizzara
.. Lama Stop (+) Lama Blizzard
.. Lama Stop (+) Lama Fira
.. Lama Stop (+) Lama Fire
.. Lama Stop (+) Lama Novox
.. Lama Stop (+) Lama Stop
.. Lama Stop (+) Lama Thundara
.. Lama Stop (+) Lama Thunder
.. Lama Stop (+) Lama Veleno
.. Lama Stop (+) Novox
.. Lama Stop (+) Pugno di ferro
.. Lama Stop (+) Pugno goblin
.. Lama Stop (+) Pugno magico
.. Lama Stop (+) Rigene
.. Lama Stop (+) Ruba
.. Lama Stop (+) Salto
.. Lama Stop (+) Scan
.. Lama Stop (+) Scatto

[Lama Stop]

[Lama Stop]

.. Lama Stop (+) Thundara
 .. Lama Stop (+) Thunder
 .. Lama Stop (+) Tornado d'assalto
 .. Lama Stop (+) Tornado Veleno
 .. Lama Stop (+) Tri-Fire
 .. Lama Stop (+) Tri-Thundaga
 .. Lama Stop (+) Veleno
 .. Lama Stop (+) Veleno volante
 .. Pugno magico (+) Lama Novox
 .. Pugno magico (+) Lama Veleno
 .. Stop (+) Attacco potente
 .. Stop (+) Bonus ATT
 .. Stop (+) Bonus ATT +
 .. Stop (+) Colpo vitale
 .. Stop (+) Lama Blizzara
 .. Stop (+) Lama Blizzard
 .. Stop (+) Lama Fira
 .. Stop (+) Lama Fire [Lama Stop]
 .. Stop (+) Lama Thundara
 .. Stop (+) Lama Thunder
 .. Stop (+) Salto
 .. Stop (+) Tornado d'assalto
 .. Tri-Fire (+) Lama Novox
 .. Tri-Fire (+) Lama Veleno
 .. § Lama Stop (+) Antiga
 .. § Lama Stop (+) Consumatore saggio
 .. § Lama Stop (+) Difesa alterata
 .. § Lama Stop (+) Energiga
 .. § Lama Stop (+) Stop
 .. § Lama Stop (+) Tornado Stop
 .. § Lama Stop (+) Turbo-magia SP
 M. Colpo vitale (+) Lama Novox
 M. Colpo vitale (+) Lama Veleno
 M. Colpo vitale (+) Novox
 M. Colpo vitale (+) Veleno
 M. Scatto (+) Lama Novox
 M. Scatto (+) Lama Veleno [Lama Stop]
 M. Tornado d'assalto (+) Lama Novox
 M. Tornado d'assalto (+) Lama Veleno
 M. Tornado d'assalto (+) Novox
 M. Tornado d'assalto (+) Veleno
 M. Tri-Thundaga (+) Lama Novox
 M. Tri-Thundaga (+) Lama Veleno
 MM Lama Novox (+) Attacco potente
 MM Lama Novox (+) Blizzard
 MM Lama Novox (+) Bonus ATT
 MM Lama Novox (+) Dark Blizzard
 MM Lama Novox (+) Dark Fire
 MM Lama Novox (+) Dark Thunder
 MM Lama Novox (+) Energia
 MM Lama Novox (+) Esna
 MM Lama Novox (+) Fire
 MM Lama Novox (+) Lama Blizzard
 MM Lama Novox (+) Lama Fire
 MM Lama Novox (+) Lama Novox
 MM Lama Novox (+) Lama Thunder [Lama Stop]
 MM Lama Novox (+) Lama Veleno
 MM Lama Novox (+) Pugno di ferro
 MM Lama Novox (+) Pugno goblin
 MM Lama Novox (+) Salto

MM Lama Novox {+} Scan
 MM Lama Novox {+} Thunder
 MM Lama Novox {+} Veleno
 MM Novox {+} Attacco potente
 MM Novox {+} Bonus ATT
 MM Novox {+} Lama Blizzard
 MM Novox {+} Lama Fire
 MM Novox {+} Lama Thunder
 MM Novox {+} Salto
 MM Pugno di ferro {+} Lama Veleno
 MM § Lama Novox {+} Antima
 MM § Lama Novox {+} Barriera
 MM § Lama Novox {+} Dispel
 MM § Lama Novox {+} Energira
 MM § Lama Novox {+} Novox [Lama Stop]
 MM § Lama Novox {+} Ruba
 MM § Lama Novox {+} Tornado Veleno

----- LAMA THUNDAGA

.. Fusione {+} Lama Thundaga
 .. Fusione {+} Lama Thundara
 .. Fusione {+} Lama Thunder
 .. Lama esplosiva {+} Dark Thundaga
 .. Lama esplosiva {+} Dark Thundara
 .. Lama esplosiva {+} Dark Thunder
 .. Lama esplosiva {+} Lama Thundaga
 .. Lama esplosiva {+} Lama Thundara
 .. Lama esplosiva {+} Lama Thunder
 .. Lama esplosiva {+} Thundaga
 .. Lama esplosiva {+} Thundara
 .. Lama esplosiva {+} Thunder
 .. Pugno martello {+} Lama Thundaga
 .. Pugno martello {+} Lama Thundara
 .. Pugno martello {+} Lama Thunder
 .+ Blizzaga {+} Lama Fira
 .+ Blizzaga {+} Lama Fire
 .+ Dark Thundaga {+} Attacco potente
 .+ Dark Thundaga {+} Bonus ATT [Lama Thundaga]
 .+ Dark Thundaga {+} Bonus ATT +
 .+ Dark Thundaga {+} Colpo vitale
 .+ Dark Thundaga {+} Gransalto
 .+ Dark Thundaga {+} Salto
 .+ Dark Thundaga {+} Spazzata
 .+ Dark Thundaga {+} Tornado d'assalto
 .+ Elettroshock {+} Lama Thundara
 .+ Elettroshock {+} Lama Thunder
 .+ Firaga (+) Lama Blizzara
 .+ Firaga (+) Lama Blizzard
 .+ Gransalto {+} Dark Thundara
 .+ Gransalto {+} Dark Thunder
 .+ Gransalto {+} Lama Thundara
 .+ Gransalto {+} Lama Thunder
 .+ Gransalto {+} Thundara
 .+ Gransalto {+} Thunder
 .+ Lama Blizzaga {+} Fira
 .+ Lama Blizzaga {+} Firaga
 .+ Lama Blizzaga {+} Fire [Lama Thundaga]
 .+ Lama Blizzaga {+} Lama Fira
 .+ Lama Blizzaga {+} Lama Firaga
 .+ Lama Blizzaga {+} Lama Fire

.+ Lama Blizzaga {+} Novox
 .+ Lama Blizzaga {+} Stop
 .+ Lama Blizzaga {+} Veleno
 .+ Lama Firaga {+} Blizzaga
 .+ Lama Firaga {+} Blizzara
 .+ Lama Firaga {+} Blizzard
 .+ Lama Firaga {+} Lama Blizzara
 .+ Lama Firaga {+} Lama Blizzard
 .+ Lama Thundaga {+} Aspir
 .+ Lama Thundaga {+} Attacco potente
 .+ Lama Thundaga {+} Barriera
 .+ Lama Thundaga {+} Barriera Magica
 .+ Lama Thundaga {+} Bonus ATT
 .+ Lama Thundaga {+} Bonus ATT +
 .+ Lama Thundaga {+} Colpo vitale
 .+ Lama Thundaga {+} Consumatore saggio [Lama Thundaga]
 .+ Lama Thundaga {+} Difesa alterata
 .+ Lama Thundaga {+} Dispel
 .+ Lama Thundaga {+} Drain
 .+ Lama Thundaga {+} Elettroshock
 .+ Lama Thundaga {+} Energia
 .+ Lama Thundaga {+} Energiga
 .+ Lama Thundaga {+} Energira
 .+ Lama Thundaga {+} Esna
 .+ Lama Thundaga {+} Gransalto
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Aspir
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Drain
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Novox
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Stop
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Thundaga
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Thundara
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Thunder
 .+ Lama Thundaga {+} Lama Veleno
 .+ Lama Thundaga {+} Pugno di ferro
 .+ Lama Thundaga {+} Pugno goblin [Lama Thundaga]
 .+ Lama Thundaga {+} Pugno magico
 .+ Lama Thundaga {+} Rigene
 .+ Lama Thundaga {+} Ruba
 .+ Lama Thundaga {+} Salto
 .+ Lama Thundaga {+} Scan
 .+ Lama Thundaga {+} Scatto
 .+ Lama Thundaga {+} Spazzata
 .+ Lama Thundaga {+} Thundaga
 .+ Lama Thundaga {+} Thundara
 .+ Lama Thundaga {+} Thunder
 .+ Lama Thundaga {+} Tornado d'assalto
 .+ Lama Thundaga {+} Tornado Stop
 .+ Lama Thundaga {+} Tornado Veleno
 .+ Lama Thundaga {+} Tri-Fire
 .+ Lama Thundaga {+} Tri-Thundaga
 .+ Lama Thundaga {+} Turbo-magia SP
 .+ Lama Thundaga {+} Veleno volante
 .+ Spazzata (+) Dark Thundara
 .+ Spazzata (+) Dark Thunder [Lama Thundaga]
 .+ Spazzata (+) Lama Thundara
 .+ Spazzata (+) Lama Thunder
 .+ Spazzata (+) Thundara
 .+ Spazzata (+) Thunder
 .+ Thundaga {+} Attacco potente
 .+ Thundaga {+} Bonus ATT

.+ Thundaga (+) Bonus ATT +
 .+ Thundaga (+) Colpo vitale
 .+ Thundaga (+) Gransalto
 .+ Thundaga (+) Lama Thundara
 .+ Thundaga (+) Lama Thunder
 .+ Thundaga (+) Salto
 .+ Thundaga (+) Spazzata
 .+ Thundaga (+) Tornado d'assalto
 .+ § Dark Thundaga (+) Bonus ATT ++
 .+ § Lama Blizzaga (+) Ade
 .+ § Lama Thundaga (+) Bonus ATT ++
 .+ § Lama Thundaga (+) Difesa elementale
 .+ § Lama Thundaga (+) Drain potente [Lama Thundaga]
 .+ § Lama Thundaga (+) Drainra
 .+ § Lama Thundaga (+) Lama Ade
 .+ § Lama Thundaga (+) Mutismo volante
 .+ § Lama Thundaga (+) Turbo-attacco SP
 .+ § Thundaga (+) Bonus ATT ++
 M+ Pugno magico (+) Lama Thundara
 M+ Pugno magico (+) Lama Thunder
 M+ Tri-Fire (+) Lama Thundara
 M+ Tri-Fire (+) Lama Thunder
 MM Blizzara (+) Lama Fira
 MM Blizzara (+) Lama Fire
 MM Colpo vitale (+) Dark Thunder
 MM Colpo vitale (+) Lama Thunder
 MM Colpo vitale (+) Thunder
 MM Dark Thundara (+) Attacco potente
 MM Dark Thundara (+) Bonus ATT
 MM Dark Thundara (+) Colpo vitale
 MM Dark Thundara (+) Salto
 MM Dark Thundara (+) Tornado d'assalto [Lama Thundaga]
 MM Fira (+) Lama Blizzard
 MM Lama Blizzara (+) Fira
 MM Lama Blizzara (+) Fire
 MM Lama Blizzara (+) Lama Fira
 MM Lama Blizzara (+) Lama Fire
 MM Lama Blizzara (+) Novox
 MM Lama Blizzara (+) Veleno
 MM Lama Fira (+) Blizzard
 MM Lama Fira (+) Lama Blizzard
 MM Lama Thundara (+) Attacco potente
 MM Lama Thundara (+) Barriera
 MM Lama Thundara (+) Bonus ATT
 MM Lama Thundara (+) Colpo vitale
 MM Lama Thundara (+) Dispel
 MM Lama Thundara (+) Drain
 MM Lama Thundara (+) Energia
 MM Lama Thundara (+) Energira
 MM Lama Thundara (+) Esna
 MM Lama Thundara (+) Lama Drain [Lama Thundaga]
 MM Lama Thundara (+) Lama Novox
 MM Lama Thundara (+) Lama Thundara
 MM Lama Thundara (+) Lama Thunder
 MM Lama Thundara (+) Lama Veleno
 MM Lama Thundara (+) Pugno di ferro
 MM Lama Thundara (+) Pugno goblin
 MM Lama Thundara (+) Ruba
 MM Lama Thundara (+) Salto
 MM Lama Thundara (+) Scan

MM Lama Thundara (+) Scatto
 MM Lama Thundara (+) Thundara
 MM Lama Thundara (+) Thunder
 MM Lama Thundara (+) Tornado d'assalto
 MM Lama Thundara (+) Tornado Veleno
 MM Lama Thundara (+) Tri-Thundaga
 MM Scatto (+) Lama Thunder
 MM Thundara (+) Attacco potente
 MM Thundara (+) Bonus ATT
 MM Thundara (+) Colpo vitale [Lama Thundaga]
 MM Thundara (+) Lama Thunder
 MM Thundara (+) Salto
 MM Thundara (+) Tornado d'assalto
 MM Tornado d'assalto (+) Dark Thunder
 MM Tornado d'assalto (+) Lama Thunder
 MM Tornado d'assalto (+) Thunder
 MM Tri-Thundaga (+) Lama Thunder
 MM § Dark Thundara (+) Bonus ATT +
 MM § Lama Thundara (+) Aspir
 MM § Lama Thundara (+) Barriera Magica
 MM § Lama Thundara (+) Bonus ATT +
 MM § Lama Thundara (+) Lama Aspir
 MM § Lama Thundara (+) Rigene
 MM § Lama Thundara (+) Veleno volante
 MM § Thundara (+) Bonus ATT +

----- LAMA THUNDARA

.. Pugno magico (+) Lama Thundara
 .. Pugno magico (+) Lama Thunder
 .. Tri-Fire (+) Lama Thundara
 .. Tri-Fire (+) Lama Thunder
 .+ Blizzara (+) Lama Fira
 .+ Blizzara (+) Lama Fire
 .+ Colpo vitale (+) Dark Thunder
 .+ Colpo vitale (+) Lama Thunder
 .+ Colpo vitale (+) Thunder
 .+ Dark Thundara (+) Attacco potente
 .+ Dark Thundara (+) Bonus ATT
 .+ Dark Thundara (+) Colpo vitale
 .+ Dark Thundara (+) Salto
 .+ Dark Thundara (+) Tornado d'assalto
 .+ Fira (+) Lama Blizzard
 .+ Lama Blizzara (+) Fira
 .+ Lama Blizzara (+) Fire
 .+ Lama Blizzara (+) Lama Fira
 .+ Lama Blizzara (+) Lama Fire [Lama Thundara]
 .+ Lama Blizzara (+) Novox
 .+ Lama Blizzara (+) Veleno
 .+ Lama Fira (+) Blizzard
 .+ Lama Fira (+) Lama Blizzard
 .+ Lama Thundara (+) Attacco potente
 .+ Lama Thundara (+) Barriera
 .+ Lama Thundara (+) Bonus ATT
 .+ Lama Thundara (+) Colpo vitale
 .+ Lama Thundara (+) Dispel
 .+ Lama Thundara (+) Drain
 .+ Lama Thundara (+) Energia
 .+ Lama Thundara (+) Energira
 .+ Lama Thundara (+) Esna
 .+ Lama Thundara (+) Lama Drain


```

.+ Lama Thundara {+} Lama Novox
.+ Lama Thundara {+} Lama Thundara
.+ Lama Thundara {+} Lama Thunder
.+ Lama Thundara {+} Lama Veleno
.+ Lama Thundara {+} Pugno di ferro [Lama Thundara]
.+ Lama Thundara {+} Pugno goblin
.+ Lama Thundara {+} Ruba
.+ Lama Thundara {+} Salto
.+ Lama Thundara {+} Scan
.+ Lama Thundara {+} Scatto
.+ Lama Thundara {+} Thundara
.+ Lama Thundara {+} Thunder
.+ Lama Thundara {+} Tornado d'assalto
.+ Lama Thundara {+} Tornado Veleno
.+ Lama Thundara {+} Tri-Thundaga
.+ Scatto {+} Lama Thunder
.+ Thundara {+} Attacco potente
.+ Thundara {+} Bonus ATT
.+ Thundara {+} Colpo vitale
.+ Thundara {+} Lama Thunder
.+ Thundara {+} Salto
.+ Thundara {+} Tornado d'assalto
.+ Tornado d'assalto {+} Dark Thunder
.+ Tornado d'assalto {+} Lama Thunder [Lama Thundara]
.+ Tornado d'assalto {+} Thunder
.+ Tri-Thundaga {+} Lama Thunder
.+ § Dark Thundara {+} Bonus ATT +
.+ § Lama Thundara {+} Aspir
.+ § Lama Thundara {+} Barriera Magica
.+ § Lama Thundara {+} Bonus ATT +
.+ § Lama Thundara {+} Lama Aspir
.+ § Lama Thundara {+} Rigene
.+ § Lama Thundara {+} Veleno volante
.+ § Thundara {+} Bonus ATT +
M+ Pugno di ferro {+} Lama Thunder
MM Blizzard {+} Lama Fire
MM Dark Thunder {+} Attacco potente
MM Dark Thunder {+} Salto
MM Lama Blizzard {+} Lama Fire
MM Lama Thunder {+} Attacco potente
MM Lama Thunder {+} Lama Thunder
MM Lama Thunder {+} Pugno goblin
MM Lama Thunder {+} Salto [Lama Thundara]
MM Lama Thunder {+} Scan
MM Lama Thunder {+} Thunder
MM Thunder {+} Attacco potente
MM Thunder {+} Salto
MM § Dark Thunder {+} Bonus ATT
MM § Fire {+} Lama Blizzard
MM § Lama Blizzard {+} Veleno
MM § Lama Thunder {+} Bonus ATT
MM § Lama Thunder {+} Energia
MM § Lama Thunder {+} Esna
MM § Lama Thunder {+} Lama Veleno
MM § Thunder {+} Bonus ATT

```

----- LAMA THUNDER

```

.. Pugno di ferro {+} Lama Thunder
.+ Blizzard {+} Lama Fire
.+ Dark Thunder {+} Attacco potente

```

.+ Dark Thunder (+) Salto
.+ Lama Blizzard (+) Lama Fire
.+ Lama Thunder (+) Attacco potente
.+ Lama Thunder (+) Lama Thunder
.+ Lama Thunder (+) Pugno goblin
.+ Lama Thunder (+) Salto
.+ Lama Thunder (+) Scan
.+ Lama Thunder (+) Thunder
.+ Thunder (+) Attacco potente
.+ Thunder (+) Salto
.+ \$ Dark Thunder (+) Bonus ATT
.+ \$ Fire (+) Lama Blizzard
.+ \$ Lama Blizzard (+) Veleno
.+ \$ Lama Thunder (+) Bonus ATT
.+ \$ Lama Thunder (+) Energia
.+ \$ Lama Thunder (+) Esna
.+ \$ Lama Thunder (+) Lama Veleno
.+ \$ Thunder (+) Bonus ATT

----- LAMA VELENO

.. Lama Veleno (+) Attacco potente
.. Lama Veleno (+) Lama Veleno
.. Lama Veleno (+) Pugno goblin
.. Lama Veleno (+) Salto
.. Lama Veleno (+) Scan
.. Veleno (+) Attacco potente
.. Veleno (+) Salto
.. \$ Lama Veleno (+) Blizzard
.. \$ Lama Veleno (+) Bonus ATT
.. \$ Lama Veleno (+) Dark Blizzard
.. \$ Lama Veleno (+) Dark Fire
.. \$ Lama Veleno (+) Dark Thunder
.. \$ Lama Veleno (+) Energia
.. \$ Lama Veleno (+) Esna
.. \$ Lama Veleno (+) Fire
.. \$ Lama Veleno (+) Lama Blizzard
.. \$ Lama Veleno (+) Lama Fire
.. \$ Lama Veleno (+) Lama Thunder
.. \$ Lama Veleno (+) Thunder
.. \$ Lama Veleno (+) Veleno
.. \$ Veleno (+) Bonus ATT
.. \$ Veleno (+) Lama Blizzard
.. \$ Veleno (+) Lama Fire
.. \$ Veleno (+) Lama Thunder

----- MASTER SP

// B/OMD (+) Barriera SP
// B/OMD (+) Turbo SP
// B/OMD (+) Turbo-attacco SP
// B/OMD (+) Turbo-magia SP
// Master SP (+) Ade
// Master SP (+) Antiga
// Master SP (+) Antima
// Master SP (+) Aspir
// Master SP (+) Aspir potente
// Master SP (+) Aspirga
// Master SP (+) Atroh
// Master SP (+) Attacco elementale
// Master SP (+) Attacco potente
// Master SP (+) B/OMD

```
// Master SP {+} Barriera
// Master SP {+} Barriera Magica
// Master SP {+} Barriera SP
// Master SP {+} Blizzaga
// Master SP {+} Blizzara [Master SP]
// Master SP {+} Blizzard
// Master SP {+} Bonus AP
// Master SP {+} Bonus AP +
// Master SP {+} Bonus AP ++
// Master SP {+} Bonus ATT
// Master SP {+} Bonus ATT +
// Master SP {+} Bonus ATT ++
// Master SP {+} Bonus DIF
// Master SP {+} Bonus DIF +
// Master SP {+} Bonus DIF ++
// Master SP {+} Bonus HP
// Master SP {+} Bonus HP +
// Master SP {+} Bonus HP ++
// Master SP {+} Bonus MAG
// Master SP {+} Bonus MAG +
// Master SP {+} Bonus MAG ++
// Master SP {+} Bonus MP
// Master SP {+} Bonus MP +
// Master SP {+} Bonus MP ++ [Master SP]
// Master SP {+} Bonus SPI
// Master SP {+} Bonus SPI +
// Master SP {+} Bonus SPI ++
// Master SP {+} Colpo vitale
// Master SP {+} Consumatore saggio
// Master SP {+} Dark Blizzaga
// Master SP {+} Dark Blizzara
// Master SP {+} Dark Blizzard
// Master SP {+} Dark Fira
// Master SP {+} Dark Firaga
// Master SP {+} Dark Fire
// Master SP {+} Dark Thundaga
// Master SP {+} Dark Thundara
// Master SP {+} Dark Thunder
// Master SP {+} Difesa alterata
// Master SP {+} Difesa elementale
// Master SP {+} Dispel
// Master SP {+} Drain
// Master SP {+} Drain potente [Master SP]
// Master SP {+} Drainga
// Master SP {+} Drainra
// Master SP {+} Elettroshock
// Master SP {+} Energia
// Master SP {+} Energiga
// Master SP {+} Energira
// Master SP {+} Esna
// Master SP {+} Fira
// Master SP {+} Firaga
// Master SP {+} Fire
// Master SP {+} Fusione
// Master SP {+} Gransalto
// Master SP {+} Hell Blizzaga
// Master SP {+} Hell Firaga
// Master SP {+} Hell Thundaga
// Master SP {+} Lama Ade
// Master SP {+} Lama Aspir
```

```

// Master SP {+} Lama Blizzaga
// Master SP {+} Lama Blizzaga [Master SP]
// Master SP {+} Lama Blizzard
// Master SP {+} Lama Dispel
// Master SP {+} Lama Drain
// Master SP {+} Lama esplosiva
// Master SP {+} Lama Fira
// Master SP {+} Lama Firaga
// Master SP {+} Lama Fire
// Master SP {+} Lama Novox
// Master SP {+} Lama Stop
// Master SP {+} Lama Thundaga
// Master SP {+} Lama Thundara
// Master SP {+} Lama Thunder
// Master SP {+} Lama Veleno
// Master SP {+} Master SP
// Master SP {+} Megaene
// Master SP {+} Mura
// Master SP {+} Mutismo volante
// Master SP {+} Novox
// Master SP {+} Pugno costoso [Master SP]
// Master SP {+} Pugno di ferro
// Master SP {+} Pugno goblin
// Master SP {+} Pugno magico
// Master SP {+} Pugno martello
// Master SP {+} Rigene
// Master SP {+} Ruba
// Master SP {+} Salto
// Master SP {+} Salto mortale
// Master SP {+} Scan
// Master SP {+} Scatto
// Master SP {+} Scippo
// Master SP {+} Sisma
// Master SP {+} Spazzata
// Master SP {+} Stop
// Master SP {+} Thundaga
// Master SP {+} Thundara
// Master SP {+} Thunder
// Master SP {+} Tornado Ade
// Master SP {+} Tornado d'assalto [Master SP]
// Master SP {+} Tornado d'assalto +
// Master SP {+} Tornado Stop
// Master SP {+} Tornado Veleno
// Master SP {+} Tri-Fire
// Master SP {+} Tri-Thundaga
// Master SP {+} Turbo SP
// Master SP {+} Turbo-attacco SP
// Master SP {+} Turbo-magia SP
// Master SP {+} Ultima
// Master SP {+} Veleno
// Master SP {+} Veleno volante
// Master SP {+} Vigore
// Pugno costoso {+} Barriera SP
// Pugno costoso {+} Turbo SP
// Pugno costoso {+} Turbo-attacco SP
// Pugno costoso {+} Turbo-magia SP
// Ultima {+} Barriera SP
// Ultima {+} Turbo SP
// Ultima {+} Turbo-attacco SP [Master SP]
// Ultima {+} Turbo-magia SP

```

```
// $ Master SP {+} Attacco alterato
// $ Master SP {+} Drain aereo
// $ Master SP {+} Elemosina
M+  Barriera SP {+} Ade
M+  Barriera SP {+} Antiga
M+  Barriera SP {+} Antima
M+  Barriera SP {+} Aspir
M+  Barriera SP {+} Aspir potente
M+  Barriera SP {+} Aspirga
M+  Barriera SP {+} Atroh
M+  Barriera SP {+} Attacco potente
M+  Barriera SP {+} Barriera
M+  Barriera SP {+} Barriera Magica
M+  Barriera SP {+} Barriera SP
M+  Barriera SP {+} Blizzaga
M+  Barriera SP {+} Blizzara
M+  Barriera SP {+} Blizzard
M+  Barriera SP {+} Bonus AP [Master SP]
M+  Barriera SP {+} Bonus AP +
M+  Barriera SP {+} Bonus AP ++
M+  Barriera SP {+} Bonus ATT
M+  Barriera SP {+} Bonus ATT +
M+  Barriera SP {+} Bonus ATT ++
M+  Barriera SP {+} Bonus DIF
M+  Barriera SP {+} Bonus DIF +
M+  Barriera SP {+} Bonus DIF ++
M+  Barriera SP {+} Bonus HP
M+  Barriera SP {+} Bonus HP +
M+  Barriera SP {+} Bonus HP ++
M+  Barriera SP {+} Bonus MAG
M+  Barriera SP {+} Bonus MAG +
M+  Barriera SP {+} Bonus MAG ++
M+  Barriera SP {+} Bonus MP
M+  Barriera SP {+} Bonus MP +
M+  Barriera SP {+} Bonus MP ++
M+  Barriera SP {+} Bonus SPI
M+  Barriera SP {+} Bonus SPI + [Master SP]
M+  Barriera SP {+} Bonus SPI ++
M+  Barriera SP {+} Colpo vitale
M+  Barriera SP {+} Consumatore saggio
M+  Barriera SP {+} Dark Blizzaga
M+  Barriera SP {+} Dark Blizzara
M+  Barriera SP {+} Dark Blizzard
M+  Barriera SP {+} Dark Fira
M+  Barriera SP {+} Dark Firaga
M+  Barriera SP {+} Dark Fire
M+  Barriera SP {+} Dark Thundaga
M+  Barriera SP {+} Dark Thundara
M+  Barriera SP {+} Dark Thunder
M+  Barriera SP {+} Difesa alterata
M+  Barriera SP {+} Difesa elementale
M+  Barriera SP {+} Dispel
M+  Barriera SP {+} Drain
M+  Barriera SP {+} Drain potente
M+  Barriera SP {+} Drainra
M+  Barriera SP {+} Elettroshock [Master SP]
M+  Barriera SP {+} Energia
M+  Barriera SP {+} Energiga
M+  Barriera SP {+} Energira
M+  Barriera SP {+} Esna
```

M+ Barriera SP (+) Fira
M+ Barriera SP (+) Firaga
M+ Barriera SP (+) Fire
M+ Barriera SP (+) Fusione
M+ Barriera SP (+) Gransalto
M+ Barriera SP (+) Lama Ade
M+ Barriera SP (+) Lama Aspir
M+ Barriera SP (+) Lama Blizzaga
M+ Barriera SP (+) Lama Blizzara
M+ Barriera SP (+) Lama Blizzard
M+ Barriera SP (+) Lama Drain
M+ Barriera SP (+) Lama esplosiva
M+ Barriera SP (+) Lama Fira
M+ Barriera SP (+) Lama Firaga
M+ Barriera SP (+) Lama Fire [Master SP]
M+ Barriera SP (+) Lama Novox
M+ Barriera SP (+) Lama Stop
M+ Barriera SP (+) Lama Thundaga
M+ Barriera SP (+) Lama Thundara
M+ Barriera SP (+) Lama Thunder
M+ Barriera SP (+) Lama Veleno
M+ Barriera SP (+) Megaene
M+ Barriera SP (+) Mutismo volante
M+ Barriera SP (+) Novox
M+ Barriera SP (+) Pugno di ferro
M+ Barriera SP (+) Pugno goblin
M+ Barriera SP (+) Pugno magico
M+ Barriera SP (+) Pugno martello
M+ Barriera SP (+) Rigene
M+ Barriera SP (+) Ruba
M+ Barriera SP (+) Salto
M+ Barriera SP (+) Salto mortale
M+ Barriera SP (+) Scan
M+ Barriera SP (+) Scatto [Master SP]
M+ Barriera SP (+) Scippo
M+ Barriera SP (+) Spazzata
M+ Barriera SP (+) Stop
M+ Barriera SP (+) Thundaga
M+ Barriera SP (+) Thundara
M+ Barriera SP (+) Thunder
M+ Barriera SP (+) Tornado d'assalto
M+ Barriera SP (+) Tornado Stop
M+ Barriera SP (+) Tornado Veleno
M+ Barriera SP (+) Tri-Fire
M+ Barriera SP (+) Tri-Thundaga
M+ Barriera SP (+) Turbo SP
M+ Barriera SP (+) Turbo-attacco SP
M+ Barriera SP (+) Turbo-magia SP
M+ Barriera SP (+) Veleno
M+ Barriera SP (+) Veleno volante
M+ Barriera SP (+) Vigore
M+ Vigore (+) Turbo SP
M+ Vigore (+) Turbo-attacco SP [Master SP]
M+ Vigore (+) Turbo-magia SP
M+ § Barriera SP (+) Attacco elementale
M+ § Barriera SP (+) Drainga
M+ § Barriera SP (+) Hell Blizzaga
M+ § Barriera SP (+) Hell Firaga
M+ § Barriera SP (+) Hell Thundaga
M+ § Barriera SP (+) Lama Dispel

M+ \$ Barriera SP {+} Mura
M+ \$ Barriera SP {+} Sisma
M+ \$ Barriera SP {+} Tornado Ade
M+ \$ Barriera SP {+} Tornado d'assalto +
MM Fusione {+} Turbo-attacco SP
MM Fusione {+} Turbo-magia SP
MM Pugno martello {+} Turbo-attacco SP
MM Pugno martello {+} Turbo-magia SP
MM Turbo SP {+} Ade
MM Turbo SP {+} Antiga
MM Turbo SP {+} Antima
MM Turbo SP {+} Aspir [Master SP]
MM Turbo SP {+} Attacco potente
MM Turbo SP {+} Barriera
MM Turbo SP {+} Barriera Magica
MM Turbo SP {+} Blizzaga
MM Turbo SP {+} Blizzara
MM Turbo SP {+} Blizzard
MM Turbo SP {+} Bonus AP
MM Turbo SP {+} Bonus AP +
MM Turbo SP {+} Bonus AP ++
MM Turbo SP {+} Bonus ATT
MM Turbo SP {+} Bonus ATT +
MM Turbo SP {+} Bonus ATT ++
MM Turbo SP {+} Bonus DIF
MM Turbo SP {+} Bonus DIF +
MM Turbo SP {+} Bonus DIF ++
MM Turbo SP {+} Bonus HP
MM Turbo SP {+} Bonus HP +
MM Turbo SP {+} Bonus HP ++
MM Turbo SP {+} Bonus MAG [Master SP]
MM Turbo SP {+} Bonus MAG +
MM Turbo SP {+} Bonus MAG ++
MM Turbo SP {+} Bonus MP
MM Turbo SP {+} Bonus MP +
MM Turbo SP {+} Bonus MP ++
MM Turbo SP {+} Bonus SPI
MM Turbo SP {+} Bonus SPI +
MM Turbo SP {+} Bonus SPI ++
MM Turbo SP {+} Colpo vitale
MM Turbo SP {+} Consumatore saggio
MM Turbo SP {+} Dark Blizzaga
MM Turbo SP {+} Dark Blizzara
MM Turbo SP {+} Dark Blizzard
MM Turbo SP {+} Dark Fira
MM Turbo SP {+} Dark Firaga
MM Turbo SP {+} Dark Fire
MM Turbo SP {+} Dark Thundaga
MM Turbo SP {+} Dark Thundara
MM Turbo SP {+} Dark Thunder [Master SP]
MM Turbo SP {+} Difesa alterata
MM Turbo SP {+} Difesa elementale
MM Turbo SP {+} Dispel
MM Turbo SP {+} Drain
MM Turbo SP {+} Drain potente
MM Turbo SP {+} Drainra
MM Turbo SP {+} Elettroshock
MM Turbo SP {+} Energia
MM Turbo SP {+} Energiga
MM Turbo SP {+} Energira

MM	Turbo SP {+}	Esna	
MM	Turbo SP {+}	Fira	
MM	Turbo SP {+}	Firaga	
MM	Turbo SP {+}	Fire	
MM	Turbo SP {+}	Fusione	
MM	Turbo SP {+}	Gransalto	
MM	Turbo SP {+}	Lama Ade	
MM	Turbo SP {+}	Lama Aspir	
MM	Turbo SP {+}	Lama Blizzaga	[Master SP]
MM	Turbo SP {+}	Lama Blizzara	
MM	Turbo SP {+}	Lama Blizzard	
MM	Turbo SP {+}	Lama Drain	
MM	Turbo SP {+}	Lama Fira	
MM	Turbo SP {+}	Lama Firaga	
MM	Turbo SP {+}	Lama Fire	
MM	Turbo SP {+}	Lama Novox	
MM	Turbo SP {+}	Lama Stop	
MM	Turbo SP {+}	Lama Thundaga	
MM	Turbo SP {+}	Lama Thundara	
MM	Turbo SP {+}	Lama Thunder	
MM	Turbo SP {+}	Lama Veleno	
MM	Turbo SP {+}	Mutismo volante	
MM	Turbo SP {+}	Novox	
MM	Turbo SP {+}	Pugno di ferro	
MM	Turbo SP {+}	Pugno goblin	
MM	Turbo SP {+}	Pugno magico	
MM	Turbo SP {+}	Pugno martello	
MM	Turbo SP {+}	Rigene	[Master SP]
MM	Turbo SP {+}	Ruba	
MM	Turbo SP {+}	Salto	
MM	Turbo SP {+}	Scan	
MM	Turbo SP {+}	Scatto	
MM	Turbo SP {+}	Spazzata	
MM	Turbo SP {+}	Stop	
MM	Turbo SP {+}	Thundaga	
MM	Turbo SP {+}	Thundara	
MM	Turbo SP {+}	Thunder	
MM	Turbo SP {+}	Tornado d'assalto	
MM	Turbo SP {+}	Tornado Stop	
MM	Turbo SP {+}	Tornado Veleno	
MM	Turbo SP {+}	Tri-Fire	
MM	Turbo SP {+}	Tri-Thundaga	
MM	Turbo SP {+}	Turbo SP	
MM	Turbo SP {+}	Turbo-attacco SP	
MM	Turbo SP {+}	Turbo-magia SP	
MM	Turbo SP {+}	Veleno	
MM	Turbo SP {+}	Veleno volante	[Master SP]
MM	§ Turbo SP {+}	Aspir potente	
MM	§ Turbo SP {+}	Aspirga	
MM	§ Turbo SP {+}	Atroh	
MM	§ Turbo SP {+}	Lama esplosiva	
MM	§ Turbo SP {+}	Megaene	
MM	§ Turbo SP {+}	Salto mortale	
MM	§ Turbo SP {+}	Scippo	

----- MURA

//	B/OMD {+}	Barriera
//	B/OMD {+}	Barriera Magica
//	B/OMD {+}	Difesa elementale
//	B/OMD {+}	Mura

// Mura {+} Antiga
// Mura {+} Antima
// Mura {+} Aspir
// Mura {+} Aspir potente
// Mura {+} Aspirga
// Mura {+} Atroh
// Mura {+} Attacco potente
// Mura {+} Barriera
// Mura {+} Barriera Magica
// Mura {+} Blizzaga
// Mura {+} Blizzara
// Mura {+} Blizzard
// Mura {+} Bonus AP
// Mura {+} Bonus AP +
// Mura {+} Bonus AP ++ [Mura]
// Mura {+} Bonus ATT
// Mura {+} Bonus ATT +
// Mura {+} Bonus ATT ++
// Mura {+} Bonus DIF
// Mura {+} Bonus DIF +
// Mura {+} Bonus DIF ++
// Mura {+} Bonus HP
// Mura {+} Bonus HP +
// Mura {+} Bonus HP ++
// Mura {+} Bonus MAG
// Mura {+} Bonus MAG +
// Mura {+} Bonus MAG ++
// Mura {+} Bonus MP
// Mura {+} Bonus MP +
// Mura {+} Bonus MP ++
// Mura {+} Bonus SPI
// Mura {+} Bonus SPI +
// Mura {+} Bonus SPI ++
// Mura {+} Colpo vitale [Mura]
// Mura {+} Consumatore saggio
// Mura {+} Difesa alterata
// Mura {+} Difesa elementale
// Mura {+} Dispel
// Mura {+} Drain
// Mura {+} Drain potente
// Mura {+} Drainra
// Mura {+} Elettroshock
// Mura {+} Energia
// Mura {+} Energiga
// Mura {+} Energira
// Mura {+} Esna
// Mura {+} Fira
// Mura {+} Firaga
// Mura {+} Fire
// Mura {+} Fusione
// Mura {+} Gransalto
// Mura {+} Lama Aspir
// Mura {+} Lama Blizzaga [Mura]
// Mura {+} Lama Blizzara
// Mura {+} Lama Blizzard
// Mura {+} Lama Drain
// Mura {+} Lama esplosiva
// Mura {+} Lama Fira
// Mura {+} Lama Firaga
// Mura {+} Lama Fire

```

// Mura {+} Lama Thundaga
// Mura {+} Lama Thundara
// Mura {+} Lama Thunder
// Mura {+} Megaene
// Mura {+} Mura
// Mura {+} Pugno di ferro
// Mura {+} Pugno goblin
// Mura {+} Pugno magico
// Mura {+} Pugno martello
// Mura {+} Rigene
// Mura {+} Ruba
// Mura {+} Salto [Mura]
// Mura {+} Scan
// Mura {+} Scatto
// Mura {+} Scippo
// Mura {+} Spazzata
// Mura {+} Thundaga
// Mura {+} Thundara
// Mura {+} Thunder
// Mura {+} Tornado d'assalto
// Mura {+} Tri-Fire
// Mura {+} Tri-Thundaga
// Mura {+} Turbo SP
// Mura {+} Turbo-attacco SP
// Mura {+} Turbo-magia SP
// Mura {+} Vigore
// Pugno costoso {+} Barriera
// Pugno costoso {+} Barriera Magica
// Pugno costoso {+} Difesa elementale
// Pugno costoso {+} Mura
// Sisma {+} Bonus DIF [Mura]
// Sisma {+} Bonus DIF +
// Sisma {+} Bonus DIF ++
// Sisma {+} Bonus HP
// Sisma {+} Bonus HP +
// Sisma {+} Bonus HP ++
// Sisma {+} Bonus SPI
// Sisma {+} Bonus SPI +
// Sisma {+} Bonus SPI ++
// Ultima {+} Barriera
// Ultima {+} Barriera Magica
// Ultima {+} Difesa elementale
// Ultima {+} Mura
// Vigore {+} Barriera
// Vigore {+} Barriera Magica
// Vigore {+} Difesa elementale
// $ Mura {+} Attacco elementale
// $ Mura {+} Barriera SP
// $ Mura {+} Drainga
// $ Mura {+} Sisma [Mura]
// $ Mura {+} Tornado d'assalto +
M+ Atroh {+} Bonus DIF
M+ Atroh {+} Bonus DIF +
M+ Atroh {+} Bonus DIF ++
M+ Atroh {+} Bonus HP
M+ Atroh {+} Bonus HP +
M+ Atroh {+} Bonus HP ++
M+ Atroh {+} Bonus SPI
M+ Atroh {+} Bonus SPI +
M+ Atroh {+} Bonus SPI ++

```

M+	Fusione {+} Barriera	
M+	Fusione {+} Barriera Magica	
M+	Fusione {+} Difesa elementale	
M+	Pugno martello {+} Barriera	
M+	Pugno martello {+} Barriera Magica	
M+	Pugno martello {+} Difesa elementale	
MM	Blizzaga {+} Bonus DIF	
MM	Blizzaga {+} Bonus DIF +	
MM	Blizzaga {+} Bonus HP	[Mura]
MM	Blizzaga {+} Bonus HP +	
MM	Blizzaga {+} Bonus SPI	
MM	Blizzaga {+} Bonus SPI +	
MM	Difesa elementale {+} Antiga	
MM	Difesa elementale {+} Antima	
MM	Difesa elementale {+} Aspir	
MM	Difesa elementale {+} Attacco potente	
MM	Difesa elementale {+} Barriera	
MM	Difesa elementale {+} Barriera Magica	
MM	Difesa elementale {+} Blizzara	
MM	Difesa elementale {+} Blizzard	
MM	Difesa elementale {+} Bonus AP	
MM	Difesa elementale {+} Bonus AP +	
MM	Difesa elementale {+} Bonus ATT	
MM	Difesa elementale {+} Bonus ATT +	
MM	Difesa elementale {+} Bonus DIF	
MM	Difesa elementale {+} Bonus DIF +	
MM	Difesa elementale {+} Bonus HP	
MM	Difesa elementale {+} Bonus HP +	[Mura]
MM	Difesa elementale {+} Bonus MAG	
MM	Difesa elementale {+} Bonus MAG +	
MM	Difesa elementale {+} Bonus MP	
MM	Difesa elementale {+} Bonus MP +	
MM	Difesa elementale {+} Bonus SPI	
MM	Difesa elementale {+} Bonus SPI +	
MM	Difesa elementale {+} Colpo vitale	
MM	Difesa elementale {+} Consumatore saggio	
MM	Difesa elementale {+} Difesa alterata	
MM	Difesa elementale {+} Difesa elementale	
MM	Difesa elementale {+} Dispel	
MM	Difesa elementale {+} Drain	
MM	Difesa elementale {+} Elettroshock	
MM	Difesa elementale {+} Energia	
MM	Difesa elementale {+} Energiga	
MM	Difesa elementale {+} Energira	
MM	Difesa elementale {+} Esna	
MM	Difesa elementale {+} Fira	
MM	Difesa elementale {+} Fire	[Mura]
MM	Difesa elementale {+} Lama Aspir	
MM	Difesa elementale {+} Lama Blizzara	
MM	Difesa elementale {+} Lama Blizzard	
MM	Difesa elementale {+} Lama Drain	
MM	Difesa elementale {+} Lama Fira	
MM	Difesa elementale {+} Lama Fire	
MM	Difesa elementale {+} Lama Thundara	
MM	Difesa elementale {+} Lama Thunder	
MM	Difesa elementale {+} Pugno di ferro	
MM	Difesa elementale {+} Pugno goblin	
MM	Difesa elementale {+} Pugno magico	
MM	Difesa elementale {+} Rigene	
MM	Difesa elementale {+} Ruba	

MM Difesa elementale {+} Salto
 MM Difesa elementale {+} Scan
 MM Difesa elementale {+} Scatto
 MM Difesa elementale {+} Thundara
 MM Difesa elementale {+} Thunder
 MM Difesa elementale {+} Tornado d'assalto [Mura]
 MM Difesa elementale {+} Tri-Fire
 MM Difesa elementale {+} Tri-Thundaga
 MM Difesa elementale {+} Turbo-magia SP
 MM Elettroshock {+} Barriera
 MM Elettroshock {+} Barriera Magica
 MM Firaga {+} Bonus DIF
 MM Firaga {+} Bonus DIF +
 MM Firaga {+} Bonus HP
 MM Firaga {+} Bonus HP +
 MM Firaga {+} Bonus SPI
 MM Firaga {+} Bonus SPI +
 MM Thundaga {+} Bonus DIF
 MM Thundaga {+} Bonus DIF +
 MM Thundaga {+} Bonus HP
 MM Thundaga {+} Bonus HP +
 MM Thundaga {+} Bonus SPI
 MM Thundaga {+} Bonus SPI +
 MM § Blizzaga {+} Bonus DIF ++
 MM § Blizzaga {+} Bonus HP ++ [Mura]
 MM § Blizzaga {+} Bonus SPI ++
 MM § Difesa elementale {+} Blizzaga
 MM § Difesa elementale {+} Bonus AP ++
 MM § Difesa elementale {+} Bonus ATT ++
 MM § Difesa elementale {+} Bonus DIF ++
 MM § Difesa elementale {+} Bonus HP ++
 MM § Difesa elementale {+} Bonus MAG ++
 MM § Difesa elementale {+} Bonus MP ++
 MM § Difesa elementale {+} Bonus SPI ++
 MM § Difesa elementale {+} Drain potente
 MM § Difesa elementale {+} Drainra
 MM § Difesa elementale {+} Firaga
 MM § Difesa elementale {+} Gransalto
 MM § Difesa elementale {+} Lama Blizzaga
 MM § Difesa elementale {+} Lama Firaga
 MM § Difesa elementale {+} Lama Thundaga
 MM § Difesa elementale {+} Spazzata
 MM § Difesa elementale {+} Thundaga
 MM § Difesa elementale {+} Turbo-attacco SP [Mura]
 MM § Firaga {+} Bonus DIF ++
 MM § Firaga {+} Bonus HP ++
 MM § Firaga {+} Bonus SPI ++
 MM § Thundaga {+} Bonus DIF ++
 MM § Thundaga {+} Bonus HP ++
 MM § Thundaga {+} Bonus SPI ++

----- MUTISMO VOLANTE

.. Elettroshock {+} Tornado Stop
 .. Elettroshock {+} Tornado Veleno
 .. Elettroshock {+} Veleno volante
 .. Gransalto {+} Tornado Stop
 .. Gransalto {+} Tornado Veleno
 .. Gransalto {+} Veleno volante
 .. Mutismo volante {+} Antiga
 .. Mutismo volante {+} Antima

.. Mutismo volante {+} Attacco potente
 .. Mutismo volante {+} Barriera
 .. Mutismo volante {+} Barriera Magica
 .. Mutismo volante {+} Blizzara
 .. Mutismo volante {+} Blizzard
 .. Mutismo volante {+} Bonus ATT
 .. Mutismo volante {+} Bonus ATT +
 .. Mutismo volante {+} Colpo vitale
 .. Mutismo volante {+} Consumatore saggio
 .. Mutismo volante {+} Dark Blizzara
 .. Mutismo volante {+} Dark Blizzard [Mutismo volante]
 .. Mutismo volante {+} Dark Fira
 .. Mutismo volante {+} Dark Fire
 .. Mutismo volante {+} Dark Thundara
 .. Mutismo volante {+} Dark Thunder
 .. Mutismo volante {+} Difesa alterata
 .. Mutismo volante {+} Dispel
 .. Mutismo volante {+} Elettroshock
 .. Mutismo volante {+} Energia
 .. Mutismo volante {+} Energiga
 .. Mutismo volante {+} Energira
 .. Mutismo volante {+} Esna
 .. Mutismo volante {+} Fira
 .. Mutismo volante {+} Fire
 .. Mutismo volante {+} Gransalto
 .. Mutismo volante {+} Lama Blizzara
 .. Mutismo volante {+} Lama Blizzard
 .. Mutismo volante {+} Lama Fira
 .. Mutismo volante {+} Lama Fire
 .. Mutismo volante {+} Lama Novox [Mutismo volante]
 .. Mutismo volante {+} Lama Stop
 .. Mutismo volante {+} Lama Thundara
 .. Mutismo volante {+} Lama Thunder
 .. Mutismo volante {+} Lama Veleno
 .. Mutismo volante {+} Mutismo volante
 .. Mutismo volante {+} Novox
 .. Mutismo volante {+} Pugno di ferro
 .. Mutismo volante {+} Pugno goblin
 .. Mutismo volante {+} Pugno magico
 .. Mutismo volante {+} Rigene
 .. Mutismo volante {+} Ruba
 .. Mutismo volante {+} Salto
 .. Mutismo volante {+} Scan
 .. Mutismo volante {+} Scatto
 .. Mutismo volante {+} Stop
 .. Mutismo volante {+} Thundara
 .. Mutismo volante {+} Thunder
 .. Mutismo volante {+} Tornado d'assalto
 .. Mutismo volante {+} Tornado Stop [Mutismo volante]
 .. Mutismo volante {+} Tornado Veleno
 .. Mutismo volante {+} Tri-Fire
 .. Mutismo volante {+} Tri-Thundaga
 .. Mutismo volante {+} Turbo-magia SP
 .. Mutismo volante {+} Veleno
 .. Mutismo volante {+} Veleno volante
 .. § Mutismo volante {+} Ade
 .. § Mutismo volante {+} Blizzaga
 .. § Mutismo volante {+} Bonus ATT ++
 .. § Mutismo volante {+} Dark Blizzaga
 .. § Mutismo volante {+} Dark Firaga

.. § Mutismo volante (+) Dark Thundaga
 .. § Mutismo volante (+) Difesa elementale
 .. § Mutismo volante (+) Firaga
 .. § Mutismo volante (+) Lama Ade
 .. § Mutismo volante (+) Lama Blizzaga
 .. § Mutismo volante (+) Lama Firaga
 .. § Mutismo volante (+) Lama Thundaga
 .. § Mutismo volante (+) Spazzata [Mutismo volante]
 .. § Mutismo volante (+) Thundaga
 .. § Mutismo volante (+) Turbo-attacco SP
 M. Pugno magico (+) Tornado Veleno
 M. Pugno magico (+) Veleno volante
 M. Tornado Stop (+) Antima
 M. Tornado Stop (+) Attacco potente
 M. Tornado Stop (+) Barriera
 M. Tornado Stop (+) Barriera Magica
 M. Tornado Stop (+) Blizzara
 M. Tornado Stop (+) Blizzard
 M. Tornado Stop (+) Bonus ATT
 M. Tornado Stop (+) Bonus ATT +
 M. Tornado Stop (+) Colpo vitale
 M. Tornado Stop (+) Dark Blizzara
 M. Tornado Stop (+) Dark Blizzard
 M. Tornado Stop (+) Dark Fira
 M. Tornado Stop (+) Dark Fire
 M. Tornado Stop (+) Dark Thundara
 M. Tornado Stop (+) Dark Thunder [Mutismo volante]
 M. Tornado Stop (+) Dispel
 M. Tornado Stop (+) Energia
 M. Tornado Stop (+) Energira
 M. Tornado Stop (+) Esna
 M. Tornado Stop (+) Fira
 M. Tornado Stop (+) Fire
 M. Tornado Stop (+) Lama Blizzara
 M. Tornado Stop (+) Lama Blizzard
 M. Tornado Stop (+) Lama Fira
 M. Tornado Stop (+) Lama Fire
 M. Tornado Stop (+) Lama Novox
 M. Tornado Stop (+) Lama Thundara
 M. Tornado Stop (+) Lama Thunder
 M. Tornado Stop (+) Lama Veleno
 M. Tornado Stop (+) Novox
 M. Tornado Stop (+) Pugno di ferro
 M. Tornado Stop (+) Pugno goblin
 M. Tornado Stop (+) Pugno magico
 M. Tornado Stop (+) Rigene [Mutismo volante]
 M. Tornado Stop (+) Ruba
 M. Tornado Stop (+) Salto
 M. Tornado Stop (+) Scan
 M. Tornado Stop (+) Scatto
 M. Tornado Stop (+) Thundara
 M. Tornado Stop (+) Thunder
 M. Tornado Stop (+) Tornado d'assalto
 M. Tornado Stop (+) Tornado Stop
 M. Tornado Stop (+) Tornado Veleno
 M. Tornado Stop (+) Tri-Fire
 M. Tornado Stop (+) Tri-Thundaga
 M. Tornado Stop (+) Veleno
 M. Tornado Stop (+) Veleno volante
 M. Tri-Fire (+) Tornado Veleno

M. Tri-Fire (+) Veleno volante
M. § Tornado Stop (+) Antiga
M. § Tornado Stop (+) Consumatore saggio
M. § Tornado Stop (+) Difesa alterata
M. § Tornado Stop (+) Energiga [Mutismo volante]
M. § Tornado Stop (+) Lama Stop
M. § Tornado Stop (+) Stop
M. § Tornado Stop (+) Turbo-magia SP
MM Scatto (+) Tornado Veleno
MM Tornado d'assalto (+) Tornado Veleno
MM Tri-Thundaga (+) Tornado Veleno
MM Veleno volante (+) Antima
MM Veleno volante (+) Attacco potente
MM Veleno volante (+) Barriera
MM Veleno volante (+) Blizzard
MM Veleno volante (+) Bonus ATT
MM Veleno volante (+) Dark Blizzard
MM Veleno volante (+) Dark Fire
MM Veleno volante (+) Dark Thunder
MM Veleno volante (+) Dispel
MM Veleno volante (+) Energia
MM Veleno volante (+) Energira
MM Veleno volante (+) Esna
MM Veleno volante (+) Fire [Mutismo volante]
MM Veleno volante (+) Lama Blizzard
MM Veleno volante (+) Lama Fire
MM Veleno volante (+) Lama Novox
MM Veleno volante (+) Lama Thunder
MM Veleno volante (+) Lama Veleno
MM Veleno volante (+) Novox
MM Veleno volante (+) Pugno di ferro
MM Veleno volante (+) Pugno goblin
MM Veleno volante (+) Ruba
MM Veleno volante (+) Salto
MM Veleno volante (+) Scan
MM Veleno volante (+) Scatto
MM Veleno volante (+) Thunder
MM Veleno volante (+) Tornado d'assalto
MM Veleno volante (+) Tornado Veleno
MM Veleno volante (+) Tri-Thundaga
MM Veleno volante (+) Veleno
MM Veleno volante (+) Veleno volante
MM § Veleno volante (+) Barriera Magica [Mutismo volante]
MM § Veleno volante (+) Blizzara
MM § Veleno volante (+) Bonus ATT +
MM § Veleno volante (+) Colpo vitale
MM § Veleno volante (+) Dark Blizzara
MM § Veleno volante (+) Dark Fira
MM § Veleno volante (+) Dark Thundara
MM § Veleno volante (+) Fira
MM § Veleno volante (+) Lama Blizzara
MM § Veleno volante (+) Lama Fira
MM § Veleno volante (+) Lama Thundara
MM § Veleno volante (+) Rigene
MM § Veleno volante (+) Thundara

----- NOVOX

.. Scatto (+) Novox
.. Scatto (+) Veleno
.. Tri-Thundaga (+) Novox

```

..      Tri-Thundaga {+} Veleno
..      Veleno volante {+} Bonus MAG
..      Veleno volante {+} Bonus MP
..  $   Veleno volante {+} Bonus MAG +
..  $   Veleno volante {+} Bonus MP +
.+      Antima {+} Veleno
.+      Lama Novox {+} Bonus MAG
.+      Lama Novox {+} Bonus MP
.+      Novox {+} Antima
.+      Novox {+} Bonus AP
.+      Novox {+} Bonus MAG
.+      Novox {+} Bonus MP
.+      Novox {+} Esna
.+      Novox {+} Lama Veleno
.+      Novox {+} Novox
.+      Novox {+} Pugno di ferro           [Novox]
.+      Novox {+} Pugno goblin
.+      Novox {+} Scan
.+      Novox {+} Veleno
.+      Pugno di ferro {+} Veleno
.+      Tornado Veleno {+} Bonus MAG
.+      Tornado Veleno {+} Bonus MP
.+  $   Novox {+} Barriera
.+  $   Novox {+} Dispel
.+  $   Novox {+} Lama Novox
.+  $   Novox {+} Ruba
.+  $   Novox {+} Tornado Veleno
M+      Veleno {+} Pugno goblin
M+      Veleno {+} Scan
M+      Veleno {+} Veleno
M+  $   Lama Veleno {+} Bonus MAG
M+  $   Lama Veleno {+} Bonus MP
M+  $   Veleno {+} Bonus AP
M+  $   Veleno {+} Bonus MAG
M+  $   Veleno {+} Bonus MP           [Novox]
M+  $   Veleno {+} Esna
M+  $   Veleno {+} Lama Veleno

```

----- PUGNO COSTOSO

```

//      B/OMD {+} Pugno di ferro
//      B/OMD {+} Pugno goblin
//      B/OMD {+} Pugno magico
//      B/OMD {+} Pugno martello
//      Pugno costoso {+} B/OMD
//      Pugno costoso {+} Elettroshock
//      Pugno costoso {+} Fusione
//      Pugno costoso {+} Pugno costoso
//      Pugno costoso {+} Pugno di ferro
//      Pugno costoso {+} Pugno goblin
//      Pugno costoso {+} Pugno magico
//      Pugno costoso {+} Pugno martello
//      Pugno costoso {+} Scan
//      Pugno costoso {+} Scatto
//      Pugno costoso {+} Tri-Fire
//      Pugno costoso {+} Tri-Thundaga
//      Pugno costoso {+} Vigore
//  $   Pugno costoso {+} Ultima
MM      Pugno martello {+} Elettroshock
MM      Pugno martello {+} Pugno di ferro
MM      Pugno martello {+} Pugno goblin

```


MM Pugno martello {+} Pugno magico
MM Pugno martello {+} Pugno martello
MM Pugno martello {+} Scan
MM Pugno martello {+} Scatto
MM Pugno martello {+} Tri-Fire
MM Pugno martello {+} Tri-Thundaga
MM § Pugno martello {+} Fusione

----- PUGNO DI FERRO

.. Scatto {+} Pugno di ferro
.. Scatto {+} Pugno goblin
.+ Pugno di ferro {+} Pugno di ferro
.+ Pugno di ferro {+} Pugno goblin
.+ Pugno di ferro {+} Scan
M+ Pugno goblin {+} Pugno goblin
M+ Pugno goblin {+} Scan

----- PUGNO GOBLIN

.. Pugno goblin {+} Pugno goblin
.. Pugno goblin {+} Scan

----- PUGNO MAGICO

.+ Pugno magico {+} Pugno di ferro
.+ Pugno magico {+} Pugno goblin
.+ Pugno magico {+} Pugno magico
.+ Pugno magico {+} Scan
.+ Pugno magico {+} Scatto
.+ Pugno magico {+} Tri-Thundaga
.+ § Pugno magico {+} Tri-Fire
M. Scatto {+} Pugno di ferro
M. Scatto {+} Pugno goblin
MM Pugno di ferro {+} Pugno di ferro
MM Pugno di ferro {+} Pugno goblin
MM Pugno di ferro {+} Scan

----- PUGNO MARTELLO

.+ Pugno martello {+} Elettroshock
.+ Pugno martello {+} Pugno di ferro
.+ Pugno martello {+} Pugno goblin
.+ Pugno martello {+} Pugno magico
.+ Pugno martello {+} Pugno martello
.+ Pugno martello {+} Scan
.+ Pugno martello {+} Scatto
.+ Pugno martello {+} Tri-Fire
.+ Pugno martello {+} Tri-Thundaga
.+ § Pugno martello {+} Fusione
MM Pugno magico {+} Pugno di ferro
MM Pugno magico {+} Pugno goblin
MM Pugno magico {+} Pugno magico
MM Pugno magico {+} Scan
MM Pugno magico {+} Scatto
MM Pugno magico {+} Tri-Thundaga
MM § Pugno magico {+} Tri-Fire

----- RIGENE

.. Rigene {+} Antima
.. Rigene {+} Attacco potente
.. Rigene {+} Barriera
.. Rigene {+} Blizzard
.. Rigene {+} Bonus AP

```

..   Rigene {+} Bonus ATT
..   Rigene {+} Bonus DIF
..   Rigene {+} Bonus HP
..   Rigene {+} Bonus MAG
..   Rigene {+} Bonus MP
..   Rigene {+} Bonus SPI
..   Rigene {+} Dark Blizzard
..   Rigene {+} Dark Fire
..   Rigene {+} Dark Thunder
..   Rigene {+} Dispel
..   Rigene {+} Drain
..   Rigene {+} Energia
..   Rigene {+} Energira
..   Rigene {+} Esna [Rigene]
..   Rigene {+} Fire
..   Rigene {+} Lama Blizzard
..   Rigene {+} Lama Drain
..   Rigene {+} Lama Fire
..   Rigene {+} Lama Novox
..   Rigene {+} Lama Thunder
..   Rigene {+} Lama Veleno
..   Rigene {+} Novox
..   Rigene {+} Pugno di ferro
..   Rigene {+} Pugno goblin
..   Rigene {+} Rigene
..   Rigene {+} Ruba
..   Rigene {+} Salto
..   Rigene {+} Scan
..   Rigene {+} Scatto
..   Rigene {+} Thunder
..   Rigene {+} Tornado Veleno
..   Rigene {+} Tri-Thundaga
..   Rigene {+} Veleno [Rigene]
..   Scatto {+} Energia
..   Scatto {+} Energira
..   Tri-Thundaga {+} Energia
..   Tri-Thundaga {+} Energira
..   $ Rigene {+} Aspir
..   $ Rigene {+} Barriera Magica
..   $ Rigene {+} Blizzara
..   $ Rigene {+} Bonus AP +
..   $ Rigene {+} Bonus ATT +
..   $ Rigene {+} Bonus DIF +
..   $ Rigene {+} Bonus HP +
..   $ Rigene {+} Bonus MAG +
..   $ Rigene {+} Bonus MP +
..   $ Rigene {+} Bonus SPI +
..   $ Rigene {+} Colpo vitale
..   $ Rigene {+} Dark Blizzara
..   $ Rigene {+} Dark Fira
..   $ Rigene {+} Dark Thundara
..   $ Rigene {+} Fira [Rigene]
..   $ Rigene {+} Lama Aspir
..   $ Rigene {+} Lama Blizzara
..   $ Rigene {+} Lama Fira
..   $ Rigene {+} Lama Thundara
..   $ Rigene {+} Thundara
..   $ Rigene {+} Tornado d'assalto
..   $ Rigene {+} Veleno volante
M.   Energira {+} Attacco potente

```

M.	Energira (+) Blizzard	
M.	Energira (+) Bonus AP	
M.	Energira (+) Bonus ATT	
M.	Energira (+) Bonus DIF	
M.	Energira (+) Bonus HP	
M.	Energira (+) Bonus MAG	
M.	Energira (+) Bonus MP	
M.	Energira (+) Bonus SPI	
M.	Energira (+) Dark Blizzard	
M.	Energira (+) Dark Fire	
M.	Energira (+) Dark Thunder	[Rigene]
M.	Energira (+) Energia	
M.	Energira (+) Energira	
M.	Energira (+) Esna	
M.	Energira (+) Fire	
M.	Energira (+) Lama Blizzard	
M.	Energira (+) Lama Fire	
M.	Energira (+) Lama Thunder	
M.	Energira (+) Lama Veleno	
M.	Energira (+) Novox	
M.	Energira (+) Pugno di ferro	
M.	Energira (+) Pugno goblin	
M.	Energira (+) Salto	
M.	Energira (+) Scan	
M.	Energira (+) Thunder	
M.	Energira (+) Veleno	
M.	Novox (+) Energia	
M.	Pugno di ferro (+) Energia	
M.	§ Energira (+) Antima	
M.	§ Energira (+) Barriera	[Rigene]
M.	§ Energira (+) Dispel	
M.	§ Energira (+) Drain	
M.	§ Energira (+) Lama Drain	
M.	§ Energira (+) Lama Novox	
M.	§ Energira (+) Ruba	
M.	§ Energira (+) Tornado Veleno	
MM	Energira (+) Energia	
MM	Energira (+) Pugno goblin	
MM	Energira (+) Scan	
MM	Energira (+) Veleno	
MM	§ Energia (+) Attacco potente	
MM	§ Energia (+) Blizzard	
MM	§ Energia (+) Bonus AP	
MM	§ Energia (+) Bonus ATT	
MM	§ Energia (+) Bonus DIF	
MM	§ Energia (+) Bonus HP	
MM	§ Energia (+) Bonus MAG	
MM	§ Energia (+) Bonus MP	
MM	§ Energia (+) Bonus SPI	[Rigene]
MM	§ Energia (+) Dark Blizzard	
MM	§ Energia (+) Dark Fire	
MM	§ Energia (+) Dark Thunder	
MM	§ Energia (+) Esna	
MM	§ Energia (+) Fire	
MM	§ Energia (+) Lama Blizzard	
MM	§ Energia (+) Lama Fire	
MM	§ Energia (+) Lama Thunder	
MM	§ Energia (+) Lama Veleno	
MM	§ Energia (+) Salto	
MM	§ Energia (+) Thunder	

----- RUBA

.. Ruba {+} Attacco potente
 .. Ruba {+} Blizzard
 .. Ruba {+} Bonus AP
 .. Ruba {+} Bonus ATT
 .. Ruba {+} Bonus DIF
 .. Ruba {+} Bonus HP
 .. Ruba {+} Bonus MAG
 .. Ruba {+} Bonus MP
 .. Ruba {+} Bonus SPI
 .. Ruba {+} Dark Blizzard
 .. Ruba {+} Dark Fire
 .. Ruba {+} Dark Thunder
 .. Ruba {+} Energia
 .. Ruba {+} Esna
 .. Ruba {+} Fire
 .. Ruba {+} Lama Blizzard
 .. Ruba {+} Lama Fire
 .. Ruba {+} Lama Thunder
 .. Ruba {+} Lama Veleno
 .. Ruba {+} Pugno di ferro
 .. Ruba {+} Pugno goblin
 .. Ruba {+} Ruba
 .. Ruba {+} Salto
 .. Ruba {+} Scan
 .. Ruba {+} Thunder
 .. Ruba {+} Veleno
 .. \$ Ruba {+} Antima
 .. \$ Ruba {+} Barriera
 .. \$ Ruba {+} Dispel
 .. \$ Ruba {+} Drain
 .. \$ Ruba {+} Energira
 .. \$ Ruba {+} Lama Drain
 .. \$ Ruba {+} Lama Novox
 .. \$ Ruba {+} Novox
 .. \$ Ruba {+} Tornado Veleno

----- SALTO

.. Antima {+} Bonus AP
 .. Lama Novox {+} Bonus AP
 .. Pugno di ferro {+} Salto
 .. Tornado Veleno {+} Bonus AP
 .+ Salto {+} Pugno goblin
 .+ Salto {+} Salto
 .+ Salto {+} Scan
 .+ \$ Attacco potente {+} Bonus AP
 .+ \$ Lama Blizzard {+} Bonus AP
 .+ \$ Lama Fire {+} Bonus AP
 .+ \$ Lama Thunder {+} Bonus AP
 .+ \$ Lama Veleno {+} Bonus AP
 .+ \$ Salto {+} Attacco potente
 .+ \$ Salto {+} Bonus AP
 .+ \$ Salto {+} Bonus ATT
 .+ \$ Salto {+} Bonus DIF
 .+ \$ Salto {+} Bonus HP
 .+ \$ Salto {+} Bonus MAG
 .+ \$ Salto {+} Bonus MP
 .+ \$ Salto {+} Bonus SPI
 .+ \$ Salto {+} Energia

.+ \$ Salto {+} Esna

----- SALTO MORTALE

.. Fusione {+} Mutismo volante
.. Fusione {+} Tornado Stop
.. Fusione {+} Tornado Veleno
.. Fusione {+} Veleno volante
.. Pugno martello {+} Mutismo volante
.. Pugno martello {+} Tornado Stop
.. Pugno martello {+} Tornado Veleno
.. Pugno martello {+} Veleno volante
.. Salto mortale {+} Ade
.. Salto mortale {+} Antiga
.. Salto mortale {+} Antima
.. Salto mortale {+} Attacco potente
.. Salto mortale {+} Barriera
.. Salto mortale {+} Barriera Magica
.. Salto mortale {+} Blizzaga
.. Salto mortale {+} Blizzara
.. Salto mortale {+} Blizzard
.. Salto mortale {+} Bonus ATT
.. Salto mortale {+} Bonus ATT + [Salto mortale]
.. Salto mortale {+} Bonus ATT ++
.. Salto mortale {+} Colpo vitale
.. Salto mortale {+} Consumatore saggio
.. Salto mortale {+} Dark Blizzaga
.. Salto mortale {+} Dark Blizzara
.. Salto mortale {+} Dark Blizzard
.. Salto mortale {+} Dark Fira
.. Salto mortale {+} Dark Firaga
.. Salto mortale {+} Dark Fire
.. Salto mortale {+} Dark Thundaga
.. Salto mortale {+} Dark Thundara
.. Salto mortale {+} Dark Thunder
.. Salto mortale {+} Difesa alterata
.. Salto mortale {+} Difesa elementale
.. Salto mortale {+} Dispel
.. Salto mortale {+} Elettroshock
.. Salto mortale {+} Energia
.. Salto mortale {+} Energiga
.. Salto mortale {+} Energira [Salto mortale]
.. Salto mortale {+} Esna
.. Salto mortale {+} Fira
.. Salto mortale {+} Firaga
.. Salto mortale {+} Fire
.. Salto mortale {+} Fusione
.. Salto mortale {+} Gransalto
.. Salto mortale {+} Lama Ade
.. Salto mortale {+} Lama Blizzaga
.. Salto mortale {+} Lama Blizzara
.. Salto mortale {+} Lama Blizzard
.. Salto mortale {+} Lama Fira
.. Salto mortale {+} Lama Firaga
.. Salto mortale {+} Lama Fire
.. Salto mortale {+} Lama Novox
.. Salto mortale {+} Lama Stop
.. Salto mortale {+} Lama Thundaga
.. Salto mortale {+} Lama Thundara
.. Salto mortale {+} Lama Thunder
.. Salto mortale {+} Lama Veleno [Salto mortale]

.. Salto mortale {+} Mutismo volante
 .. Salto mortale {+} Novox
 .. Salto mortale {+} Pugno di ferro
 .. Salto mortale {+} Pugno goblin
 .. Salto mortale {+} Pugno magico
 .. Salto mortale {+} Pugno martello
 .. Salto mortale {+} Rigene
 .. Salto mortale {+} Ruba
 .. Salto mortale {+} Salto
 .. Salto mortale {+} Salto mortale
 .. Salto mortale {+} Scan
 .. Salto mortale {+} Scatto
 .. Salto mortale {+} Spazzata
 .. Salto mortale {+} Stop
 .. Salto mortale {+} Thundaga
 .. Salto mortale {+} Thundara
 .. Salto mortale {+} Thunder
 .. Salto mortale {+} Tornado d'assalto
 .. Salto mortale {+} Tornado Stop [Salto mortale]
 .. Salto mortale {+} Tornado Veleno
 .. Salto mortale {+} Tri-Fire
 .. Salto mortale {+} Tri-Thundaga
 .. Salto mortale {+} Turbo-attacco SP
 .. Salto mortale {+} Turbo-magia SP
 .. Salto mortale {+} Veleno
 .. Salto mortale {+} Veleno volante
 .. § Salto mortale {+} Atroh
 .. § Salto mortale {+} Lama esplosiva
 .. § Salto mortale {+} Megaene
 .. § Salto mortale {+} Scippo
 .. § Salto mortale {+} Turbo SP
 M. Elettroshock {+} Tornado Stop
 M. Elettroshock {+} Tornado Veleno
 M. Elettroshock {+} Veleno volante
 M. Gransalto {+} Tornado Stop
 M. Gransalto {+} Tornado Veleno
 M. Gransalto {+} Veleno volante
 M. Mutismo volante {+} Antiga [Salto mortale]
 M. Mutismo volante {+} Antima
 M. Mutismo volante {+} Attacco potente
 M. Mutismo volante {+} Barriera
 M. Mutismo volante {+} Barriera Magica
 M. Mutismo volante {+} Blizzara
 M. Mutismo volante {+} Blizzard
 M. Mutismo volante {+} Bonus ATT
 M. Mutismo volante {+} Bonus ATT +
 M. Mutismo volante {+} Colpo vitale
 M. Mutismo volante {+} Consumatore saggio
 M. Mutismo volante {+} Dark Blizzara
 M. Mutismo volante {+} Dark Blizzard
 M. Mutismo volante {+} Dark Fira
 M. Mutismo volante {+} Dark Fire
 M. Mutismo volante {+} Dark Thundara
 M. Mutismo volante {+} Dark Thunder
 M. Mutismo volante {+} Difesa alterata
 M. Mutismo volante {+} Dispel
 M. Mutismo volante {+} Elettroshock [Salto mortale]
 M. Mutismo volante {+} Energia
 M. Mutismo volante {+} Energiga
 M. Mutismo volante {+} Energira

M.	Mutismo volante {+}	Esna	
M.	Mutismo volante {+}	Fira	
M.	Mutismo volante {+}	Fire	
M.	Mutismo volante {+}	Gransalto	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Blizzara	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Blizzard	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Fira	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Fire	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Novox	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Stop	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Thundara	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Thunder	
M.	Mutismo volante {+}	Lama Veleno	
M.	Mutismo volante {+}	Mutismo volante	
M.	Mutismo volante {+}	Novox	
M.	Mutismo volante {+}	Pugno di ferro	[Salto mortale]
M.	Mutismo volante {+}	Pugno goblin	
M.	Mutismo volante {+}	Pugno magico	
M.	Mutismo volante {+}	Rigene	
M.	Mutismo volante {+}	Ruba	
M.	Mutismo volante {+}	Salto	
M.	Mutismo volante {+}	Scan	
M.	Mutismo volante {+}	Scatto	
M.	Mutismo volante {+}	Stop	
M.	Mutismo volante {+}	Thundara	
M.	Mutismo volante {+}	Thunder	
M.	Mutismo volante {+}	Tornado d'assalto	
M.	Mutismo volante {+}	Tornado Stop	
M.	Mutismo volante {+}	Tornado Veleno	
M.	Mutismo volante {+}	Tri-Fire	
M.	Mutismo volante {+}	Tri-Thundaga	
M.	Mutismo volante {+}	Turbo-magia SP	
M.	Mutismo volante {+}	Veleno	
M.	Mutismo volante {+}	Veleno volante	
M.	§ Mutismo volante {+}	Ade	[Salto mortale]
M.	§ Mutismo volante {+}	Blizzaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Bonus ATT ++	
M.	§ Mutismo volante {+}	Dark Blizzaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Dark Firaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Dark Thundaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Difesa elementale	
M.	§ Mutismo volante {+}	Firaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Lama Ade	
M.	§ Mutismo volante {+}	Lama Blizzaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Lama Firaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Lama Thundaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Spazzata	
M.	§ Mutismo volante {+}	Thundaga	
M.	§ Mutismo volante {+}	Turbo-attacco SP	
MM	Pugno magico {+}	Tornado Veleno	
MM	Pugno magico {+}	Veleno volante	
MM	Tornado Stop {+}	Antima	
MM	Tornado Stop {+}	Attacco potente	
MM	Tornado Stop {+}	Barriera	[Salto mortale]
MM	Tornado Stop {+}	Barriera Magica	
MM	Tornado Stop {+}	Blizzara	
MM	Tornado Stop {+}	Blizzard	
MM	Tornado Stop {+}	Bonus ATT	
MM	Tornado Stop {+}	Bonus ATT +	
MM	Tornado Stop {+}	Colpo vitale	

MM Tornado Stop (+) Dark Blizzara
 MM Tornado Stop (+) Dark Blizzard
 MM Tornado Stop (+) Dark Fira
 MM Tornado Stop (+) Dark Fire
 MM Tornado Stop (+) Dark Thundara
 MM Tornado Stop (+) Dark Thunder
 MM Tornado Stop (+) Dispel
 MM Tornado Stop (+) Energia
 MM Tornado Stop (+) Energira
 MM Tornado Stop (+) Esna
 MM Tornado Stop (+) Fira
 MM Tornado Stop (+) Fire
 MM Tornado Stop (+) Lama Blizzara [Salto mortale]
 MM Tornado Stop (+) Lama Blizzard
 MM Tornado Stop (+) Lama Fira
 MM Tornado Stop (+) Lama Fire
 MM Tornado Stop (+) Lama Novox
 MM Tornado Stop (+) Lama Thundara
 MM Tornado Stop (+) Lama Thunder
 MM Tornado Stop (+) Lama Veleno
 MM Tornado Stop (+) Novox
 MM Tornado Stop (+) Pugno di ferro
 MM Tornado Stop (+) Pugno goblin
 MM Tornado Stop (+) Pugno magico
 MM Tornado Stop (+) Rigene
 MM Tornado Stop (+) Ruba
 MM Tornado Stop (+) Salto
 MM Tornado Stop (+) Scan
 MM Tornado Stop (+) Scatto
 MM Tornado Stop (+) Thundara
 MM Tornado Stop (+) Thunder
 MM Tornado Stop (+) Tornado d'assalto [Salto mortale]
 MM Tornado Stop (+) Tornado Stop
 MM Tornado Stop (+) Tornado Veleno
 MM Tornado Stop (+) Tri-Fire
 MM Tornado Stop (+) Tri-Thundaga
 MM Tornado Stop (+) Veleno
 MM Tornado Stop (+) Veleno volante
 MM Tri-Fire (+) Tornado Veleno
 MM Tri-Fire (+) Veleno volante
 MM § Tornado Stop (+) Antiga
 MM § Tornado Stop (+) Consumatore saggio
 MM § Tornado Stop (+) Difesa alterata
 MM § Tornado Stop (+) Energiga
 MM § Tornado Stop (+) Lama Stop
 MM § Tornado Stop (+) Stop
 MM § Tornado Stop (+) Turbo-magia SP

----- SCAN

// B/OMD (+) B/OMD
 // B/OMD (+) Scan
 // B/OMD (+) Scatto
 // Scan (+) Scan
 MM Scatto (+) Scan
 MM Scatto (+) Scatto

----- SCIPPO

.. Fusione (+) Consumatore saggio
 .. Fusione (+) Ruba
 .. Pugno martello (+) Consumatore saggio

.. Pugno martello {+} Ruba
.. Scippo {+} Ade
.. Scippo {+} Antiga
.. Scippo {+} Antima
.. Scippo {+} Aspir
.. Scippo {+} Attacco potente
.. Scippo {+} Barriera
.. Scippo {+} Barriera Magica
.. Scippo {+} Blizzaga
.. Scippo {+} Blizzara
.. Scippo {+} Blizzard
.. Scippo {+} Bonus AP
.. Scippo {+} Bonus AP +
.. Scippo {+} Bonus AP ++
.. Scippo {+} Bonus ATT
.. Scippo {+} Bonus ATT + [Scippo]
.. Scippo {+} Bonus ATT ++
.. Scippo {+} Bonus DIF
.. Scippo {+} Bonus DIF +
.. Scippo {+} Bonus DIF ++
.. Scippo {+} Bonus HP
.. Scippo {+} Bonus HP +
.. Scippo {+} Bonus HP ++
.. Scippo {+} Bonus MAG
.. Scippo {+} Bonus MAG +
.. Scippo {+} Bonus MAG ++
.. Scippo {+} Bonus MP
.. Scippo {+} Bonus MP +
.. Scippo {+} Bonus MP ++
.. Scippo {+} Bonus SPI
.. Scippo {+} Bonus SPI +
.. Scippo {+} Bonus SPI ++
.. Scippo {+} Colpo vitale
.. Scippo {+} Consumatore saggio
.. Scippo {+} Dark Blizzaga [Scippo]
.. Scippo {+} Dark Blizzara
.. Scippo {+} Dark Blizzard
.. Scippo {+} Dark Fira
.. Scippo {+} Dark Firaga
.. Scippo {+} Dark Fire
.. Scippo {+} Dark Thundaga
.. Scippo {+} Dark Thundara
.. Scippo {+} Dark Thunder
.. Scippo {+} Difesa alterata
.. Scippo {+} Difesa elementale
.. Scippo {+} Dispel
.. Scippo {+} Drain
.. Scippo {+} Drain potente
.. Scippo {+} Drainra
.. Scippo {+} Elettroshock
.. Scippo {+} Energia
.. Scippo {+} Energiga
.. Scippo {+} Energira
.. Scippo {+} Esna [Scippo]
.. Scippo {+} Fira
.. Scippo {+} Firaga
.. Scippo {+} Fire
.. Scippo {+} Fusione
.. Scippo {+} Gransalto
.. Scippo {+} Lama Ade

```

.. Scippo {+} Lama Aspir
.. Scippo {+} Lama Blizzaga
.. Scippo {+} Lama Blizzara
.. Scippo {+} Lama Blizzard
.. Scippo {+} Lama Drain
.. Scippo {+} Lama Fira
.. Scippo {+} Lama Firaga
.. Scippo {+} Lama Fire
.. Scippo {+} Lama Novox
.. Scippo {+} Lama Stop
.. Scippo {+} Lama Thundaga
.. Scippo {+} Lama Thundara
.. Scippo {+} Lama Thunder [Scippo]
.. Scippo {+} Lama Veleno
.. Scippo {+} Mutismo volante
.. Scippo {+} Novox
.. Scippo {+} Pugno di ferro
.. Scippo {+} Pugno goblin
.. Scippo {+} Pugno magico
.. Scippo {+} Pugno martello
.. Scippo {+} Rigene
.. Scippo {+} Ruba
.. Scippo {+} Salto
.. Scippo {+} Scan
.. Scippo {+} Scatto
.. Scippo {+} Scippo
.. Scippo {+} Spazzata
.. Scippo {+} Stop
.. Scippo {+} Thundaga
.. Scippo {+} Thundara
.. Scippo {+} Thunder
.. Scippo {+} Tornado d'assalto [Scippo]
.. Scippo {+} Tornado Stop
.. Scippo {+} Tornado Veleno
.. Scippo {+} Tri-Fire
.. Scippo {+} Tri-Thundaga
.. Scippo {+} Turbo-attacco SP
.. Scippo {+} Turbo-magia SP
.. Scippo {+} Veleno
.. Scippo {+} Veleno volante
.. $ Scippo {+} Aspir potente
.. $ Scippo {+} Aspirga
.. $ Scippo {+} Atroh
.. $ Scippo {+} Lama esplosiva
.. $ Scippo {+} Megaene
.. $ Scippo {+} Salto mortale
.. $ Scippo {+} Turbo SP
.+ Elettroshock {+} Consumatore saggio
.+ Elettroshock {+} Ruba
M+ Consumatore saggio {+} Antima
M+ Consumatore saggio {+} Aspir [Scippo]
M+ Consumatore saggio {+} Attacco potente
M+ Consumatore saggio {+} Barriera
M+ Consumatore saggio {+} Barriera Magica
M+ Consumatore saggio {+} Blizzara
M+ Consumatore saggio {+} Blizzard
M+ Consumatore saggio {+} Bonus AP
M+ Consumatore saggio {+} Bonus AP +
M+ Consumatore saggio {+} Bonus ATT
M+ Consumatore saggio {+} Bonus ATT +

```

M+ Consumatore saggio {+} Bonus DIF
M+ Consumatore saggio {+} Bonus DIF +
M+ Consumatore saggio {+} Bonus HP
M+ Consumatore saggio {+} Bonus HP +
M+ Consumatore saggio {+} Bonus MAG
M+ Consumatore saggio {+} Bonus MAG +
M+ Consumatore saggio {+} Bonus MP
M+ Consumatore saggio {+} Bonus MP +
M+ Consumatore saggio {+} Bonus SPI
M+ Consumatore saggio {+} Bonus SPI + [Scippo]
M+ Consumatore saggio {+} Colpo vitale
M+ Consumatore saggio {+} Consumatore saggio
M+ Consumatore saggio {+} Dark Blizzara
M+ Consumatore saggio {+} Dark Blizzard
M+ Consumatore saggio {+} Dark Fira
M+ Consumatore saggio {+} Dark Fire
M+ Consumatore saggio {+} Dark Thundara
M+ Consumatore saggio {+} Dark Thunder
M+ Consumatore saggio {+} Dispel
M+ Consumatore saggio {+} Drain
M+ Consumatore saggio {+} Energia
M+ Consumatore saggio {+} Energira
M+ Consumatore saggio {+} Esna
M+ Consumatore saggio {+} Fira
M+ Consumatore saggio {+} Fire
M+ Consumatore saggio {+} Lama Aspir
M+ Consumatore saggio {+} Lama Blizzara
M+ Consumatore saggio {+} Lama Blizzard
M+ Consumatore saggio {+} Lama Drain [Scippo]
M+ Consumatore saggio {+} Lama Fira
M+ Consumatore saggio {+} Lama Fire
M+ Consumatore saggio {+} Lama Novox
M+ Consumatore saggio {+} Lama Thundara
M+ Consumatore saggio {+} Lama Thunder
M+ Consumatore saggio {+} Lama Veleno
M+ Consumatore saggio {+} Novox
M+ Consumatore saggio {+} Pugno di ferro
M+ Consumatore saggio {+} Pugno goblin
M+ Consumatore saggio {+} Pugno magico
M+ Consumatore saggio {+} Rigene
M+ Consumatore saggio {+} Ruba
M+ Consumatore saggio {+} Salto
M+ Consumatore saggio {+} Scan
M+ Consumatore saggio {+} Scatto
M+ Consumatore saggio {+} Thundara
M+ Consumatore saggio {+} Thunder
M+ Consumatore saggio {+} Tornado d'assalto
M+ Consumatore saggio {+} Tornado Veleno [Scippo]
M+ Consumatore saggio {+} Tri-Fire
M+ Consumatore saggio {+} Tri-Thundaga
M+ Consumatore saggio {+} Veleno
M+ Consumatore saggio {+} Veleno volante
M+ Pugno magico {+} Ruba
M+ Tri-Fire {+} Ruba
M+ § Consumatore saggio {+} Antiga
M+ § Consumatore saggio {+} Difesa alterata
M+ § Consumatore saggio {+} Energiga
M+ § Consumatore saggio {+} Lama Stop
M+ § Consumatore saggio {+} Stop
M+ § Consumatore saggio {+} Tornado Stop

M+ \$ Consumatore saggio {+} Turbo-magia SP
MM Scatto {+} Ruba
MM Tri-Thundaga {+} Ruba

----- SISMA

// B/OMD {+} Antiga
// B/OMD {+} Antima
// B/OMD {+} Atroh
// B/OMD {+} Sisma
// Pugno costoso {+} Antiga
// Pugno costoso {+} Antima
// Pugno costoso {+} Atroh
// Pugno costoso {+} Sisma
// Sisma {+} Antiga
// Sisma {+} Antima
// Sisma {+} Atroh
// Sisma {+} Barriera
// Sisma {+} Barriera Magica
// Sisma {+} Blizzaga
// Sisma {+} Blizzara
// Sisma {+} Blizzard
// Sisma {+} Bonus MAG
// Sisma {+} Bonus MAG +
// Sisma {+} Bonus MAG ++ [Sisma]
// Sisma {+} Bonus MP
// Sisma {+} Bonus MP +
// Sisma {+} Bonus MP ++
// Sisma {+} Consumatore saggio
// Sisma {+} Dark Blizzaga
// Sisma {+} Dark Blizzara
// Sisma {+} Dark Blizzard
// Sisma {+} Dark Fira
// Sisma {+} Dark Firaga
// Sisma {+} Dark Fire
// Sisma {+} Dark Thundaga
// Sisma {+} Dark Thundara
// Sisma {+} Dark Thunder
// Sisma {+} Difesa alterata
// Sisma {+} Difesa elementale
// Sisma {+} Dispel
// Sisma {+} Elettroshock
// Sisma {+} Energia
// Sisma {+} Energiga [Sisma]
// Sisma {+} Energira
// Sisma {+} Esna
// Sisma {+} Fira
// Sisma {+} Firaga
// Sisma {+} Fire
// Sisma {+} Fusione
// Sisma {+} Lama Ade
// Sisma {+} Lama Novox
// Sisma {+} Lama Stop
// Sisma {+} Lama Veleno
// Sisma {+} Megaene
// Sisma {+} Mutismo volante
// Sisma {+} Pugno di ferro
// Sisma {+} Pugno goblin
// Sisma {+} Pugno magico
// Sisma {+} Pugno martello
// Sisma {+} Rigene

```

// Sisma {+} Ruba
// Sisma {+} Salto mortale [Sisma]
// Sisma {+} Scan
// Sisma {+} Scatto
// Sisma {+} Scippo
// Sisma {+} Sisma
// Sisma {+} Thundaga
// Sisma {+} Thundara
// Sisma {+} Thunder
// Sisma {+} Tornado Stop
// Sisma {+} Tornado Veleno
// Sisma {+} Tri-Fire
// Sisma {+} Tri-Thundaga
// Sisma {+} Turbo SP
// Sisma {+} Turbo-attacco SP
// Sisma {+} Turbo-magia SP
// Sisma {+} Veleno volante
// Sisma {+} Vigore
// Ultima {+} Antiga
// Ultima {+} Antima
// Ultima {+} Atroh [Sisma]
// Ultima {+} Sisma
// Vigore {+} Antiga
// Vigore {+} Antima
// Vigore {+} Atroh
// § Sisma {+} Barriera SP
// § Sisma {+} Hell Blizzaga
// § Sisma {+} Hell Firaga
// § Sisma {+} Hell Thundaga
// § Sisma {+} Lama Dispel
// § Sisma {+} Mura
// § Sisma {+} Tornado Ade
M+ Atroh {+} Antiga
M+ Atroh {+} Antima
M+ Atroh {+} Atroh
M+ Atroh {+} Barriera
M+ Atroh {+} Barriera Magica
M+ Atroh {+} Blizzaga
M+ Atroh {+} Blizzara
M+ Atroh {+} Blizzard [Sisma]
M+ Atroh {+} Bonus MAG
M+ Atroh {+} Bonus MAG +
M+ Atroh {+} Bonus MAG ++
M+ Atroh {+} Bonus MP
M+ Atroh {+} Bonus MP +
M+ Atroh {+} Bonus MP ++
M+ Atroh {+} Consumatore saggio
M+ Atroh {+} Dark Blizzaga
M+ Atroh {+} Dark Blizzara
M+ Atroh {+} Dark Blizzard
M+ Atroh {+} Dark Fira
M+ Atroh {+} Dark Firaga
M+ Atroh {+} Dark Fire
M+ Atroh {+} Dark Thundaga
M+ Atroh {+} Dark Thundara
M+ Atroh {+} Dark Thunder
M+ Atroh {+} Difesa alterata
M+ Atroh {+} Difesa elementale
M+ Atroh {+} Dispel [Sisma]
M+ Atroh {+} Elettroshock

```

M+ Atroh (+) Energia
M+ Atroh (+) Energiga
M+ Atroh (+) Energira
M+ Atroh (+) Esna
M+ Atroh (+) Fira
M+ Atroh (+) Firaga
M+ Atroh (+) Fire
M+ Atroh (+) Fusione
M+ Atroh (+) Lama Ade
M+ Atroh (+) Lama Novox
M+ Atroh (+) Lama Stop
M+ Atroh (+) Lama Veleno
M+ Atroh (+) Mutismo volante
M+ Atroh (+) Pugno di ferro
M+ Atroh (+) Pugno goblin
M+ Atroh (+) Pugno magico
M+ Atroh (+) Pugno martello
M+ Atroh (+) Rigene [Sisma]
M+ Atroh (+) Ruba
M+ Atroh (+) Scan
M+ Atroh (+) Scatto
M+ Atroh (+) Thundaga
M+ Atroh (+) Thundara
M+ Atroh (+) Thunder
M+ Atroh (+) Tornado Stop
M+ Atroh (+) Tornado Veleno
M+ Atroh (+) Tri-Fire
M+ Atroh (+) Tri-Thundaga
M+ Atroh (+) Turbo-attacco SP
M+ Atroh (+) Turbo-magia SP
M+ Atroh (+) Veleno volante
M+ Fusione (+) Antiga
M+ Fusione (+) Antima
M+ Pugno martello (+) Antiga
M+ Pugno martello (+) Antima
M+ § Atroh (+) Megaene
M+ § Atroh (+) Salto mortale [Sisma]
M+ § Atroh (+) Scippo
M+ § Atroh (+) Turbo SP
MM Elettroshock (+) Antiga
MM Elettroshock (+) Antima

----- SPAZZATA

.. Elettroshock (+) Attacco potente
.. Elettroshock (+) Colpo vitale
.. Spazzata (+) Antiga
.. Spazzata (+) Antima
.. Spazzata (+) Attacco potente
.. Spazzata (+) Barriera
.. Spazzata (+) Barriera Magica
.. Spazzata (+) Bonus ATT
.. Spazzata (+) Bonus ATT +
.. Spazzata (+) Bonus DIF
.. Spazzata (+) Bonus DIF +
.. Spazzata (+) Bonus HP
.. Spazzata (+) Bonus HP +
.. Spazzata (+) Bonus MAG
.. Spazzata (+) Bonus MAG +
.. Spazzata (+) Bonus MP
.. Spazzata (+) Bonus MP +

.. Spazzata (+) Bonus SPI
 .. Spazzata (+) Bonus SPI + [Spazzata]
 .. Spazzata (+) Colpo vitale
 .. Spazzata (+) Consumatore saggio
 .. Spazzata (+) Difesa alterata
 .. Spazzata (+) Dispel
 .. Spazzata (+) Elettroshock
 .. Spazzata (+) Energia
 .. Spazzata (+) Energiga
 .. Spazzata (+) Energira
 .. Spazzata (+) Esna
 .. Spazzata (+) Pugno di ferro
 .. Spazzata (+) Pugno goblin
 .. Spazzata (+) Pugno magico
 .. Spazzata (+) Rigene
 .. Spazzata (+) Ruba
 .. Spazzata (+) Salto
 .. Spazzata (+) Scan
 .. Spazzata (+) Scatto
 .. Spazzata (+) Spazzata
 .. Spazzata (+) Tornado d'assalto [Spazzata]
 .. Spazzata (+) Tornado Stop
 .. Spazzata (+) Tornado Veleno
 .. Spazzata (+) Tri-Fire
 .. Spazzata (+) Tri-Thundaga
 .. Spazzata (+) Turbo-magia SP
 .. Spazzata (+) Veleno volante
 .. § Spazzata (+) Bonus ATT ++
 .. § Spazzata (+) Bonus DIF ++
 .. § Spazzata (+) Bonus HP ++
 .. § Spazzata (+) Bonus MAG ++
 .. § Spazzata (+) Bonus MP ++
 .. § Spazzata (+) Bonus SPI ++
 .. § Spazzata (+) Difesa elementale
 .. § Spazzata (+) Gransalto
 .. § Spazzata (+) Mutismo volante
 .. § Spazzata (+) Turbo-attacco SP
 M. Antiga {+} Attacco potente
 M. Antiga {+} Bonus ATT
 M. Antiga {+} Bonus ATT + [Spazzata]
 M. Antiga {+} Colpo vitale
 M. Antiga {+} Lama Blizzara
 M. Antiga {+} Lama Blizzard
 M. Antiga {+} Lama Fira
 M. Antiga {+} Lama Fire
 M. Antiga {+} Lama Thundara
 M. Antiga {+} Lama Thunder
 M. Antiga {+} Salto
 M. Antiga {+} Tornado d'assalto
 M. Pugno magico {+} Attacco potente
 M. Pugno magico {+} Colpo vitale
 M. Tri-Fire {+} Attacco potente
 M. Tri-Fire {+} Colpo vitale
 MM Colpo vitale {+} Antima
 MM Colpo vitale {+} Attacco potente
 MM Colpo vitale {+} Barriera
 MM Colpo vitale {+} Bonus ATT
 MM Colpo vitale {+} Bonus DIF
 MM Colpo vitale {+} Bonus HP [Spazzata]
 MM Colpo vitale {+} Bonus MAG

MM Colpo vitale (+) Bonus MP
 MM Colpo vitale (+) Bonus SPI
 MM Colpo vitale (+) Colpo vitale
 MM Colpo vitale (+) Dispel
 MM Colpo vitale (+) Energia
 MM Colpo vitale (+) Energira
 MM Colpo vitale (+) Esna
 MM Colpo vitale (+) Pugno di ferro
 MM Colpo vitale (+) Pugno goblin
 MM Colpo vitale (+) Ruba
 MM Colpo vitale (+) Salto
 MM Colpo vitale (+) Scan
 MM Colpo vitale (+) Scatto
 MM Colpo vitale (+) Tornado Veleno
 MM Colpo vitale (+) Tri-Thundaga
 MM Scatto (+) Attacco potente
 MM Tri-Thundaga (+) Attacco potente
 MM § Colpo vitale (+) Barriera Magica [Spazzata]
 MM § Colpo vitale (+) Bonus ATT +
 MM § Colpo vitale (+) Bonus DIF +
 MM § Colpo vitale (+) Bonus HP +
 MM § Colpo vitale (+) Bonus MAG +
 MM § Colpo vitale (+) Bonus MP +
 MM § Colpo vitale (+) Bonus SPI +
 MM § Colpo vitale (+) Rigene
 MM § Colpo vitale (+) Tornado d'assalto
 MM § Colpo vitale (+) Veleno volante

----- STOP

.. Antiga (+) Novox
 .. Antiga (+) Veleno
 .. Lama Stop (+) Bonus MAG
 .. Lama Stop (+) Bonus MAG +
 .. Lama Stop (+) Bonus MP
 .. Lama Stop (+) Bonus MP +
 .. Pugno magico (+) Novox
 .. Pugno magico (+) Veleno
 .. Stop (+) Antiga
 .. Stop (+) Antima
 .. Stop (+) Barriera
 .. Stop (+) Barriera Magica
 .. Stop (+) Bonus AP
 .. Stop (+) Bonus AP +
 .. Stop (+) Bonus MAG
 .. Stop (+) Bonus MAG +
 .. Stop (+) Bonus MP
 .. Stop (+) Bonus MP +
 .. Stop (+) Dispel [Stop]
 .. Stop (+) Esna
 .. Stop (+) Lama Novox
 .. Stop (+) Lama Veleno
 .. Stop (+) Novox
 .. Stop (+) Pugno di ferro
 .. Stop (+) Pugno goblin
 .. Stop (+) Pugno magico
 .. Stop (+) Ruba
 .. Stop (+) Scan
 .. Stop (+) Scatto
 .. Stop (+) Stop
 .. Stop (+) Tornado Veleno


```

.. Stop {+} Tri-Thundaga
.. Stop {+} Veleno
.. Stop {+} Veleno volante
.. Tornado Stop {+} Bonus MAG
.. Tornado Stop {+} Bonus MAG +
.. Tornado Stop {+} Bonus MP
.. Tornado Stop {+} Bonus MP + [Stop]
.. Tri-Fire {+} Novox
.. Tri-Fire {+} Veleno
.. § Stop {+} Consumatore saggio
.. § Stop {+} Difesa alterata
.. § Stop {+} Lama Stop
.. § Stop {+} Tornado Stop
.. § Stop {+} Tri-Fire
.. § Stop {+} Turbo-magia SP
.. § Tri-Fire {+} Stop
M. Scatto {+} Novox
M. Scatto {+} Veleno
M. Tri-Thundaga {+} Novox
M. Tri-Thundaga {+} Veleno
M. Veleno volante {+} Bonus MAG
M. Veleno volante {+} Bonus MP
M. § Veleno volante {+} Bonus MAG +
M. § Veleno volante {+} Bonus MP +
MM Lama Novox {+} Bonus MAG
MM Lama Novox {+} Bonus MP [Stop]
MM Novox {+} Antima
MM Novox {+} Bonus AP
MM Novox {+} Bonus MAG
MM Novox {+} Bonus MP
MM Novox {+} Esna
MM Novox {+} Lama Veleno
MM Novox {+} Novox
MM Novox {+} Pugno di ferro
MM Novox {+} Pugno goblin
MM Novox {+} Scan
MM Novox {+} Veleno
MM Pugno di ferro {+} Veleno
MM Tornado Veleno {+} Bonus MAG
MM Tornado Veleno {+} Bonus MP
MM § Novox {+} Barriera
MM § Novox {+} Dispel
MM § Novox {+} Lama Novox
MM § Novox {+} Ruba
MM § Novox {+} Tornado Veleno [Stop]

```

----- THUNDAGA

```

// B/OMD {+} Thundaga
// B/OMD {+} Thundara
// B/OMD {+} Thunder
// Blizzaga {+} Fira
// Blizzaga {+} Firaga
// Blizzaga {+} Fire
// Dark Thundaga {+} Difesa alterata
// Dark Thundaga {+} Dispel
// Dark Thundaga {+} Energia
// Dark Thundaga {+} Energiga
// Dark Thundaga {+} Energira
// Dark Thundaga {+} Esna
// Dark Thundaga {+} Rigene

```

```

// Elettroshock (+) Thundara
// Elettroshock (+) Thunder
// Firaga (+) Blizzara
// Firaga (+) Blizzard
// Fusione (+) Thundaga
// Fusione (+) Thundara [Thundaga]
// Fusione (+) Thunder
// Hell Thundaga (+) Difesa alterata
// Hell Thundaga (+) Dispel
// Hell Thundaga (+) Energia
// Hell Thundaga (+) Energiga
// Hell Thundaga (+) Energira
// Hell Thundaga (+) Esna
// Hell Thundaga (+) Megaene
// Hell Thundaga (+) Rigene
// Pugno costoso (+) Thundaga
// Pugno costoso (+) Thundara
// Pugno costoso (+) Thunder
// Pugno martello (+) Thundaga
// Pugno martello (+) Thundara
// Pugno martello (+) Thunder
// Thundaga (+) Antiga
// Thundaga (+) Antima
// Thundaga (+) Barriera
// Thundaga (+) Barriera Magica [Thundaga]
// Thundaga (+) Bonus AP
// Thundaga (+) Bonus AP +
// Thundaga (+) Bonus MAG
// Thundaga (+) Bonus MAG +
// Thundaga (+) Bonus MP
// Thundaga (+) Bonus MP +
// Thundaga (+) Consumatore saggio
// Thundaga (+) Elettroshock
// Thundaga (+) Energia
// Thundaga (+) Energiga
// Thundaga (+) Energira
// Thundaga (+) Pugno di ferro
// Thundaga (+) Pugno goblin
// Thundaga (+) Pugno magico
// Thundaga (+) Rigene
// Thundaga (+) Ruba
// Thundaga (+) Scan
// Thundaga (+) Scatto
// Thundaga (+) Thundaga [Thundaga]
// Thundaga (+) Thundara
// Thundaga (+) Thunder
// Thundaga (+) Tri-Fire
// Thundaga (+) Tri-Thundaga
// Thundaga (+) Turbo-magia SP
// Ultima (+) Thundaga
// Ultima (+) Thundara
// Ultima (+) Thunder
// Vigore (+) Thundaga
// Vigore (+) Thundara
// Vigore (+) Thunder
// $ Thundaga (+) Bonus AP ++
// $ Thundaga (+) Bonus MAG ++
// $ Thundaga (+) Bonus MP ++
// $ Thundaga (+) Difesa elementale
// $ Thundaga (+) Turbo-attacco SP

```

M+ Pugno magico (+) Thundara
M+ Pugno magico (+) Thunder
M+ Tri-Fire (+) Thundara [Thundaga]
M+ Tri-Fire (+) Thunder
MM Blizzara (+) Fira
MM Blizzara (+) Fire
MM Dark Thundara (+) Dispel
MM Dark Thundara (+) Energia
MM Dark Thundara (+) Energira
MM Dark Thundara (+) Esna
MM Fira (+) Blizzard
MM Scatto (+) Thunder
MM Thundara (+) Antima
MM Thundara (+) Barriera
MM Thundara (+) Bonus AP
MM Thundara (+) Bonus MAG
MM Thundara (+) Bonus MP
MM Thundara (+) Energia
MM Thundara (+) Energira
MM Thundara (+) Pugno di ferro
MM Thundara (+) Pugno goblin
MM Thundara (+) Ruba [Thundaga]
MM Thundara (+) Scan
MM Thundara (+) Scatto
MM Thundara (+) Thundara
MM Thundara (+) Thunder
MM Tri-Thundaga (+) Thunder
MM § Dark Thundara (+) Rigene
MM § Thundara (+) Barriera Magica
MM § Thundara (+) Bonus AP +
MM § Thundara (+) Bonus MAG +
MM § Thundara (+) Bonus MP +
MM § Thundara (+) Rigene
MM § Thundara (+) Tri-Thundaga
MM § Tri-Thundaga (+) Thundara

----- THUNDARA

.. Pugno magico (+) Thundara
.. Pugno magico (+) Thunder
.. Tri-Fire (+) Thundara
.. Tri-Fire (+) Thunder
.+ Blizzara (+) Fira
.+ Blizzara (+) Fire
.+ Dark Thundara (+) Dispel
.+ Dark Thundara (+) Energia
.+ Dark Thundara (+) Energira
.+ Dark Thundara (+) Esna
.+ Fira (+) Blizzard
.+ Scatto (+) Thunder
.+ Thundara (+) Antima
.+ Thundara (+) Barriera
.+ Thundara (+) Bonus AP
.+ Thundara (+) Bonus MAG
.+ Thundara (+) Bonus MP
.+ Thundara (+) Energia
.+ Thundara (+) Energira [Thundara]
.+ Thundara (+) Pugno di ferro
.+ Thundara (+) Pugno goblin
.+ Thundara (+) Ruba
.+ Thundara (+) Scan

.+ Thundara {+} Scatto
.+ Thundara {+} Thundara
.+ Thundara {+} Thunder
.+ Thundara {+} Tri-Thundaga
.+ Tri-Thundaga {+} Thunder
.+ § Dark Thundara {+} Rigene
.+ § Thundara {+} Barriera Magica
.+ § Thundara {+} Bonus AP +
.+ § Thundara {+} Bonus MAG +
.+ § Thundara {+} Bonus MP +
.+ § Thundara {+} Rigene
M+ Pugno di ferro {+} Thunder
MM Blizzard {+} Fire
MM Thunder {+} Scan
MM Thunder {+} Thunder
MM § Dark Thunder {+} Energia
MM § Dark Thunder {+} Esna
MM § Thunder {+} Bonus AP
MM § Thunder {+} Bonus MAG
MM § Thunder {+} Bonus MP
MM § Thunder {+} Energia
MM § Thunder {+} Pugno goblin

[Thundara]

----- THUNDER

.. Pugno di ferro {+} Thunder
.+ Blizzard {+} Fire
.+ Thunder {+} Pugno goblin
.+ Thunder {+} Scan
.+ Thunder {+} Thunder
.+ § Dark Thunder {+} Energia
.+ § Dark Thunder {+} Esna
.+ § Thunder {+} Bonus AP
.+ § Thunder {+} Bonus MAG
.+ § Thunder {+} Bonus MP
.+ § Thunder {+} Energia

----- TORNADO ADE

.. Tornado Ade {+} Ade
.. Tornado Ade {+} Antiga
.. Tornado Ade {+} Antima
.. Tornado Ade {+} Atroh
.. Tornado Ade {+} Attacco potente
.. Tornado Ade {+} Barriera
.. Tornado Ade {+} Barriera Magica
.. Tornado Ade {+} Blizzaga
.. Tornado Ade {+} Blizzara
.. Tornado Ade {+} Blizzard
.. Tornado Ade {+} Bonus ATT
.. Tornado Ade {+} Bonus ATT +
.. Tornado Ade {+} Bonus ATT ++
.. Tornado Ade {+} Colpo vitale
.. Tornado Ade {+} Consumatore saggio
.. Tornado Ade {+} Dark Blizzaga
.. Tornado Ade {+} Dark Blizzara
.. Tornado Ade {+} Dark Blizzard
.. Tornado Ade {+} Dark Fira
.. Tornado Ade {+} Dark Firaga
.. Tornado Ade {+} Dark Fire
.. Tornado Ade {+} Dark Thundaga
.. Tornado Ade {+} Dark Thundara

[Tornado Ade]

.. Tornado Ade {+} Dark Thunder
.. Tornado Ade {+} Difesa alterata
.. Tornado Ade {+} Difesa elementale
.. Tornado Ade {+} Dispel
.. Tornado Ade {+} Elettroshock
.. Tornado Ade {+} Energia
.. Tornado Ade {+} Energiga
.. Tornado Ade {+} Energira
.. Tornado Ade {+} Esna
.. Tornado Ade {+} Fira
.. Tornado Ade {+} Firaga
.. Tornado Ade {+} Fire
.. Tornado Ade {+} Fusione
.. Tornado Ade {+} Gransalto
.. Tornado Ade {+} Lama Ade [Tornado Ade]
.. Tornado Ade {+} Lama Blizzaga
.. Tornado Ade {+} Lama Blizzara
.. Tornado Ade {+} Lama Blizzard
.. Tornado Ade {+} Lama esplosiva
.. Tornado Ade {+} Lama Fira
.. Tornado Ade {+} Lama Firaga
.. Tornado Ade {+} Lama Fire
.. Tornado Ade {+} Lama Novox
.. Tornado Ade {+} Lama Stop
.. Tornado Ade {+} Lama Thundaga
.. Tornado Ade {+} Lama Thundara
.. Tornado Ade {+} Lama Thunder
.. Tornado Ade {+} Lama Veleno
.. Tornado Ade {+} Megaene
.. Tornado Ade {+} Mutismo volante
.. Tornado Ade {+} Novox
.. Tornado Ade {+} Pugno di ferro
.. Tornado Ade {+} Pugno goblin
.. Tornado Ade {+} Pugno magico [Tornado Ade]
.. Tornado Ade {+} Pugno martello
.. Tornado Ade {+} Rigene
.. Tornado Ade {+} Ruba
.. Tornado Ade {+} Salto
.. Tornado Ade {+} Salto mortale
.. Tornado Ade {+} Scan
.. Tornado Ade {+} Scatto
.. Tornado Ade {+} Scippo
.. Tornado Ade {+} Spazzata
.. Tornado Ade {+} Stop
.. Tornado Ade {+} Thundaga
.. Tornado Ade {+} Thundara
.. Tornado Ade {+} Thunder
.. Tornado Ade {+} Tornado Ade
.. Tornado Ade {+} Tornado d'assalto
.. Tornado Ade {+} Tornado d'assalto +
.. Tornado Ade {+} Tornado Stop
.. Tornado Ade {+} Tornado Veleno
.. Tornado Ade {+} Tri-Fire [Tornado Ade]
.. Tornado Ade {+} Tri-Thundaga
.. Tornado Ade {+} Turbo SP
.. Tornado Ade {+} Turbo-attacco SP
.. Tornado Ade {+} Turbo-magia SP
.. Tornado Ade {+} Veleno
.. Tornado Ade {+} Veleno volante
.. Tornado Ade {+} Vigore

.. Tornado d'assalto + {+} Mutismo volante
 .. Tornado d'assalto + {+} Salto mortale
 .. Tornado d'assalto + {+} Tornado Stop
 .. Tornado d'assalto + {+} Tornado Veleno
 .. Tornado d'assalto + {+} Veleno volante
 .. Vigore {+} Mutismo volante
 .. Vigore {+} Salto mortale
 .. Vigore {+} Tornado Stop
 .. Vigore {+} Tornado Veleno
 .. Vigore {+} Veleno volante
 .. § Tornado Ade {+} Attacco elementale
 .. § Tornado Ade {+} Barriera SP [Tornado Ade]
 .. § Tornado Ade {+} Hell Blizzaga
 .. § Tornado Ade {+} Hell Firaga
 .. § Tornado Ade {+} Hell Thundaga
 .. § Tornado Ade {+} Lama Dispel
 .. § Tornado Ade {+} Mura
 .. § Tornado Ade {+} Sisma
 M. Fusione {+} Mutismo volante
 M. Fusione {+} Tornado Stop
 M. Fusione {+} Tornado Veleno
 M. Fusione {+} Veleno volante
 M. Pugno martello {+} Mutismo volante
 M. Pugno martello {+} Tornado Stop
 M. Pugno martello {+} Tornado Veleno
 M. Pugno martello {+} Veleno volante
 M. Salto mortale {+} Ade
 M. Salto mortale {+} Antiga
 M. Salto mortale {+} Antima
 M. Salto mortale {+} Attacco potente
 M. Salto mortale {+} Barriera [Tornado Ade]
 M. Salto mortale {+} Barriera Magica
 M. Salto mortale {+} Blizzaga
 M. Salto mortale {+} Blizzara
 M. Salto mortale {+} Blizzard
 M. Salto mortale {+} Bonus ATT
 M. Salto mortale {+} Bonus ATT +
 M. Salto mortale {+} Bonus ATT ++
 M. Salto mortale {+} Colpo vitale
 M. Salto mortale {+} Consumatore saggio
 M. Salto mortale {+} Dark Blizzaga
 M. Salto mortale {+} Dark Blizzara
 M. Salto mortale {+} Dark Blizzard
 M. Salto mortale {+} Dark Fira
 M. Salto mortale {+} Dark Firaga
 M. Salto mortale {+} Dark Fire
 M. Salto mortale {+} Dark Thundaga
 M. Salto mortale {+} Dark Thundara
 M. Salto mortale {+} Dark Thunder
 M. Salto mortale {+} Difesa alterata [Tornado Ade]
 M. Salto mortale {+} Difesa elementale
 M. Salto mortale {+} Dispel
 M. Salto mortale {+} Elettroshock
 M. Salto mortale {+} Energia
 M. Salto mortale {+} Energiga
 M. Salto mortale {+} Energira
 M. Salto mortale {+} Esna
 M. Salto mortale {+} Fira
 M. Salto mortale {+} Firaga
 M. Salto mortale {+} Fire

M. Salto mortale {+} Fusione
M. Salto mortale {+} Gransalto
M. Salto mortale {+} Lama Ade
M. Salto mortale {+} Lama Blizzaga
M. Salto mortale {+} Lama Blizzara
M. Salto mortale {+} Lama Blizzard
M. Salto mortale {+} Lama Fira
M. Salto mortale {+} Lama Firaga
M. Salto mortale {+} Lama Fire [Tornado Ade]
M. Salto mortale {+} Lama Novox
M. Salto mortale {+} Lama Stop
M. Salto mortale {+} Lama Thundaga
M. Salto mortale {+} Lama Thundara
M. Salto mortale {+} Lama Thunder
M. Salto mortale {+} Lama Veleno
M. Salto mortale {+} Mutismo volante
M. Salto mortale {+} Novox
M. Salto mortale {+} Pugno di ferro
M. Salto mortale {+} Pugno goblin
M. Salto mortale {+} Pugno magico
M. Salto mortale {+} Pugno martello
M. Salto mortale {+} Rigene
M. Salto mortale {+} Ruba
M. Salto mortale {+} Salto
M. Salto mortale {+} Salto mortale
M. Salto mortale {+} Scan
M. Salto mortale {+} Scatto
M. Salto mortale {+} Spazzata [Tornado Ade]
M. Salto mortale {+} Stop
M. Salto mortale {+} Thundaga
M. Salto mortale {+} Thundara
M. Salto mortale {+} Thunder
M. Salto mortale {+} Tornado d'assalto
M. Salto mortale {+} Tornado Stop
M. Salto mortale {+} Tornado Veleno
M. Salto mortale {+} Tri-Fire
M. Salto mortale {+} Tri-Thundaga
M. Salto mortale {+} Turbo-attacco SP
M. Salto mortale {+} Turbo-magia SP
M. Salto mortale {+} Veleno
M. Salto mortale {+} Veleno volante
M. § Salto mortale {+} Atroh
M. § Salto mortale {+} Lama esplosiva
M. § Salto mortale {+} Megaene
M. § Salto mortale {+} Scippo
M. § Salto mortale {+} Turbo SP
MM Elettroshock {+} Tornado Stop [Tornado Ade]
MM Elettroshock {+} Tornado Veleno
MM Elettroshock {+} Veleno volante
MM Gransalto {+} Tornado Stop
MM Gransalto {+} Tornado Veleno
MM Gransalto {+} Veleno volante
MM Mutismo volante {+} Antiga
MM Mutismo volante {+} Antima
MM Mutismo volante {+} Attacco potente
MM Mutismo volante {+} Barriera
MM Mutismo volante {+} Barriera Magica
MM Mutismo volante {+} Blizzara
MM Mutismo volante {+} Blizzard
MM Mutismo volante {+} Bonus ATT

MM	Mutismo volante {+}	Bonus ATT +	
MM	Mutismo volante {+}	Colpo vitale	
MM	Mutismo volante {+}	Consumatore saggio	
MM	Mutismo volante {+}	Dark Blizzara	
MM	Mutismo volante {+}	Dark Blizzard	
MM	Mutismo volante {+}	Dark Fira	[Tornado Ade]
MM	Mutismo volante {+}	Dark Fire	
MM	Mutismo volante {+}	Dark Thundara	
MM	Mutismo volante {+}	Dark Thunder	
MM	Mutismo volante {+}	Difesa alterata	
MM	Mutismo volante {+}	Dispel	
MM	Mutismo volante {+}	Elettroshock	
MM	Mutismo volante {+}	Energia	
MM	Mutismo volante {+}	Energiga	
MM	Mutismo volante {+}	Energira	
MM	Mutismo volante {+}	Esna	
MM	Mutismo volante {+}	Fira	
MM	Mutismo volante {+}	Fire	
MM	Mutismo volante {+}	Gransalto	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Blizzara	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Blizzard	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Fira	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Fire	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Novox	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Stop	[Tornado Ade]
MM	Mutismo volante {+}	Lama Thundara	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Thunder	
MM	Mutismo volante {+}	Lama Veleno	
MM	Mutismo volante {+}	Mutismo volante	
MM	Mutismo volante {+}	Novox	
MM	Mutismo volante {+}	Pugno di ferro	
MM	Mutismo volante {+}	Pugno goblin	
MM	Mutismo volante {+}	Pugno magico	
MM	Mutismo volante {+}	Rigene	
MM	Mutismo volante {+}	Ruba	
MM	Mutismo volante {+}	Salto	
MM	Mutismo volante {+}	Scan	
MM	Mutismo volante {+}	Scatto	
MM	Mutismo volante {+}	Stop	
MM	Mutismo volante {+}	Thundara	
MM	Mutismo volante {+}	Thunder	
MM	Mutismo volante {+}	Tornado d'assalto	
MM	Mutismo volante {+}	Tornado Stop	
MM	Mutismo volante {+}	Tornado Veleno	[Tornado Ade]
MM	Mutismo volante {+}	Tri-Fire	
MM	Mutismo volante {+}	Tri-Thundaga	
MM	Mutismo volante {+}	Turbo-magia SP	
MM	Mutismo volante {+}	Veleno	
MM	Mutismo volante {+}	Veleno volante	
MM	§	Mutismo volante {+}	Ade
MM	§	Mutismo volante {+}	Blizzaga
MM	§	Mutismo volante {+}	Bonus ATT ++
MM	§	Mutismo volante {+}	Dark Blizzaga
MM	§	Mutismo volante {+}	Dark Firaga
MM	§	Mutismo volante {+}	Dark Thundaga
MM	§	Mutismo volante {+}	Difesa elementale
MM	§	Mutismo volante {+}	Firaga
MM	§	Mutismo volante {+}	Lama Ade
MM	§	Mutismo volante {+}	Lama Blizzaga
MM	§	Mutismo volante {+}	Lama Firaga

MM § Mutismo volante (+) Lama Thundaga
MM § Mutismo volante (+) Spazzata
MM § Mutismo volante (+) Thundaga [Tornado Ade]
MM § Mutismo volante (+) Turbo-attacco SP

----- TORNADO D'ASSALTO

.. Antiga (+) Bonus AP
.. Antiga (+) Bonus AP +
.. Lama Stop (+) Bonus AP
.. Lama Stop (+) Bonus AP +
.. Pugno magico (+) Salto
.. Pugno magico (+) Tornado d'assalto
.. Tornado Stop (+) Bonus AP
.. Tornado Stop (+) Bonus AP +
.. Tri-Fire (+) Salto
.. Tri-Fire (+) Tornado d'assalto
.+ Colpo vitale (+) Bonus AP
.+ Lama Blizzara (+) Antima
.+ Lama Blizzara (+) Bonus AP
.+ Lama Fira (+) Antima
.+ Lama Fira (+) Bonus AP
.+ Lama Thundara (+) Antima
.+ Lama Thundara (+) Bonus AP
.+ Scatto (+) Salto
.+ Tornado d'assalto (+) Antima [Tornado d'assalto]
.+ Tornado d'assalto (+) Attacco potente
.+ Tornado d'assalto (+) Barriera
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus AP
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus ATT
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus DIF
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus HP
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus MAG
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus MP
.+ Tornado d'assalto (+) Bonus SPI
.+ Tornado d'assalto (+) Dispel
.+ Tornado d'assalto (+) Energia
.+ Tornado d'assalto (+) Energira
.+ Tornado d'assalto (+) Esna
.+ Tornado d'assalto (+) Pugno di ferro
.+ Tornado d'assalto (+) Pugno goblin
.+ Tornado d'assalto (+) Ruba
.+ Tornado d'assalto (+) Salto
.+ Tornado d'assalto (+) Scan
.+ Tornado d'assalto (+) Scatto [Tornado d'assalto]
.+ Tornado d'assalto (+) Tornado d'assalto
.+ Tornado d'assalto (+) Tri-Thundaga
.+ Tri-Thundaga (+) Salto
.+ Veleno volante (+) Bonus AP
.+ § Colpo vitale (+) Bonus AP +
.+ § Lama Blizzara (+) Bonus AP +
.+ § Lama Fira (+) Bonus AP +
.+ § Lama Thundara (+) Bonus AP +
.+ § Tornado d'assalto (+) Barriera Magica
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus AP +
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus ATT +
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus DIF +
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus HP +
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus MAG +
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus MP +
.+ § Tornado d'assalto (+) Bonus SPI +

```

.+ $ Tornado d'assalto {+} Colpo vitale
.+ $ Tornado d'assalto {+} Rigene
.+ $ Veleno volante {+} Bonus AP + [Tornado d'assalto]
M+ Antima {+} Bonus AP
M+ Lama Novox {+} Bonus AP
M+ Pugno di ferro {+} Salto
M+ Tornado Veleno {+} Bonus AP
MM Salto {+} Pugno goblin
MM Salto {+} Salto
MM Salto {+} Scan
MM $ Attacco potente {+} Bonus AP
MM $ Lama Blizzard {+} Bonus AP
MM $ Lama Fire {+} Bonus AP
MM $ Lama Thunder {+} Bonus AP
MM $ Lama Veleno {+} Bonus AP
MM $ Salto {+} Attacco potente
MM $ Salto {+} Bonus AP
MM $ Salto {+} Bonus ATT
MM $ Salto {+} Bonus DIF
MM $ Salto {+} Bonus HP
MM $ Salto {+} Bonus MAG
MM $ Salto {+} Bonus MP [Tornado d'assalto]
MM $ Salto {+} Bonus SPI
MM $ Salto {+} Energia
MM $ Salto {+} Esna

```

----- TORNADO D'ASSALTO +

```

// Attacco alterato {+} Bonus AP
// Attacco alterato {+} Bonus AP +
// Attacco alterato {+} Bonus AP ++
// Attacco elementale {+} Bonus AP
// Attacco elementale {+} Bonus AP +
// Attacco elementale {+} Bonus AP ++
// B/OMD {+} Gransalto
// B/OMD {+} Salto
// B/OMD {+} Tornado d'assalto
// B/OMD {+} Tornado d'assalto +
// Lama Dispel {+} Bonus AP
// Lama Dispel {+} Bonus AP +
// Lama Dispel {+} Bonus AP ++
// Pugno costoso {+} Gransalto
// Pugno costoso {+} Salto
// Pugno costoso {+} Tornado d'assalto
// Pugno costoso {+} Tornado d'assalto +
// Sisma {+} Bonus AP
// Sisma {+} Bonus AP + [Tornado d'assalto +]
// Sisma {+} Bonus AP ++
// Tornado Ade {+} Bonus AP
// Tornado Ade {+} Bonus AP +
// Tornado Ade {+} Bonus AP ++
// Tornado d'assalto + {+} Antiga
// Tornado d'assalto + {+} Antima
// Tornado d'assalto + {+} Atroh
// Tornado d'assalto + {+} Attacco potente
// Tornado d'assalto + {+} Barriera
// Tornado d'assalto + {+} Barriera Magica
// Tornado d'assalto + {+} Bonus AP
// Tornado d'assalto + {+} Bonus AP +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus AP ++
// Tornado d'assalto + {+} Bonus ATT

```

```

// Tornado d'assalto + {+} Bonus ATT +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus ATT ++
// Tornado d'assalto + {+} Bonus DIF
// Tornado d'assalto + {+} Bonus DIF +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus DIF ++ [Tornado d'assalto +]
// Tornado d'assalto + {+} Bonus HP
// Tornado d'assalto + {+} Bonus HP +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus HP ++
// Tornado d'assalto + {+} Bonus MAG
// Tornado d'assalto + {+} Bonus MAG +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus MAG ++
// Tornado d'assalto + {+} Bonus MP
// Tornado d'assalto + {+} Bonus MP +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus MP ++
// Tornado d'assalto + {+} Bonus SPI
// Tornado d'assalto + {+} Bonus SPI +
// Tornado d'assalto + {+} Bonus SPI ++
// Tornado d'assalto + {+} Colpo vitale
// Tornado d'assalto + {+} Consumatore saggio
// Tornado d'assalto + {+} Difesa alterata
// Tornado d'assalto + {+} Difesa elementale
// Tornado d'assalto + {+} Dispel
// Tornado d'assalto + {+} Elettroshock
// Tornado d'assalto + {+} Energia [Tornado d'assalto +]
// Tornado d'assalto + {+} Energiga
// Tornado d'assalto + {+} Energira
// Tornado d'assalto + {+} Esna
// Tornado d'assalto + {+} Fusione
// Tornado d'assalto + {+} Gransalto
// Tornado d'assalto + {+} Lama esplosiva
// Tornado d'assalto + {+} Megaene
// Tornado d'assalto + {+} Pugno di ferro
// Tornado d'assalto + {+} Pugno goblin
// Tornado d'assalto + {+} Pugno magico
// Tornado d'assalto + {+} Pugno martello
// Tornado d'assalto + {+} Rigene
// Tornado d'assalto + {+} Ruba
// Tornado d'assalto + {+} Salto
// Tornado d'assalto + {+} Scan
// Tornado d'assalto + {+} Scatto
// Tornado d'assalto + {+} Scippo
// Tornado d'assalto + {+} Spazzata
// Tornado d'assalto + {+} Tornado d'assalto [Tornado d'assalto +]
// Tornado d'assalto + {+} Tornado d'assalto +
// Tornado d'assalto + {+} Tri-Fire
// Tornado d'assalto + {+} Tri-Thundaga
// Tornado d'assalto + {+} Turbo SP
// Tornado d'assalto + {+} Turbo-attacco SP
// Tornado d'assalto + {+} Turbo-magia SP
// Tornado d'assalto + {+} Vigore
// Ultima {+} Gransalto
// Ultima {+} Salto
// Ultima {+} Tornado d'assalto
// Ultima {+} Tornado d'assalto +
// Vigore {+} Gransalto
// Vigore {+} Salto
// Vigore {+} Tornado d'assalto
// § Tornado d'assalto + {+} Attacco elementale
// § Tornado d'assalto + {+} Barriera SP
// § Tornado d'assalto + {+} Mura

```

```

// § Tornado d'assalto + {+} Sisma
M+ Atroh {+} Bonus AP [Tornado d'assalto +]
M+ Atroh {+} Bonus AP +
M+ Atroh {+} Bonus AP ++
M+ Fusione {+} Gransalto
M+ Fusione {+} Salto
M+ Fusione {+} Tornado d'assalto
M+ Lama esplosiva {+} Bonus AP
M+ Lama esplosiva {+} Bonus AP +
M+ Lama esplosiva {+} Bonus AP ++
M+ Pugno martello {+} Gransalto
M+ Pugno martello {+} Salto
M+ Pugno martello {+} Tornado d'assalto
M+ Salto mortale {+} Bonus AP
M+ Salto mortale {+} Bonus AP +
M+ Salto mortale {+} Bonus AP ++
MM Elettroshock {+} Salto
MM Elettroshock {+} Tornado d'assalto
MM Gransalto {+} Antiga
MM Gransalto {+} Antima
MM Gransalto {+} Attacco potente [Tornado d'assalto +]
MM Gransalto {+} Barriera
MM Gransalto {+} Barriera Magica
MM Gransalto {+} Bonus AP
MM Gransalto {+} Bonus AP +
MM Gransalto {+} Bonus ATT
MM Gransalto {+} Bonus ATT +
MM Gransalto {+} Bonus DIF
MM Gransalto {+} Bonus DIF +
MM Gransalto {+} Bonus HP
MM Gransalto {+} Bonus HP +
MM Gransalto {+} Bonus MAG
MM Gransalto {+} Bonus MAG +
MM Gransalto {+} Bonus MP
MM Gransalto {+} Bonus MP +
MM Gransalto {+} Bonus SPI
MM Gransalto {+} Bonus SPI +
MM Gransalto {+} Colpo vitale
MM Gransalto {+} Consumatore saggio
MM Gransalto {+} Difesa alterata [Tornado d'assalto +]
MM Gransalto {+} Dispel
MM Gransalto {+} Elettroshock
MM Gransalto {+} Energia
MM Gransalto {+} Energiga
MM Gransalto {+} Energira
MM Gransalto {+} Esna
MM Gransalto {+} Gransalto
MM Gransalto {+} Pugno di ferro
MM Gransalto {+} Pugno goblin
MM Gransalto {+} Pugno magico
MM Gransalto {+} Rigene
MM Gransalto {+} Ruba
MM Gransalto {+} Salto
MM Gransalto {+} Scan
MM Gransalto {+} Scatto
MM Gransalto {+} Tornado d'assalto
MM Gransalto {+} Tri-Fire
MM Gransalto {+} Tri-Thundaga
MM Gransalto {+} Turbo-magia SP [Tornado d'assalto +]
MM Lama Ade {+} Bonus AP

```

MM Lama Ade {+} Bonus AP +
 MM Lama Blizzaga {+} Antiga
 MM Lama Blizzaga {+} Antima
 MM Lama Blizzaga {+} Bonus AP
 MM Lama Blizzaga {+} Bonus AP +
 MM Lama Firaga {+} Antiga
 MM Lama Firaga {+} Antima
 MM Lama Firaga {+} Bonus AP
 MM Lama Firaga {+} Bonus AP +
 MM Lama Thundaga {+} Antiga
 MM Lama Thundaga {+} Antima
 MM Lama Thundaga {+} Bonus AP
 MM Lama Thundaga {+} Bonus AP +
 MM Mutismo volante {+} Bonus AP
 MM Mutismo volante {+} Bonus AP +
 MM Spazzata {+} Bonus AP
 MM Spazzata {+} Bonus AP +
 MM § Gransalto {+} Bonus AP ++ [Tornado d'assalto +]
 MM § Gransalto {+} Bonus ATT ++
 MM § Gransalto {+} Bonus DIF ++
 MM § Gransalto {+} Bonus HP ++
 MM § Gransalto {+} Bonus MAG ++
 MM § Gransalto {+} Bonus MP ++
 MM § Gransalto {+} Bonus SPI ++
 MM § Gransalto {+} Difesa elementale
 MM § Gransalto {+} Spazzata
 MM § Gransalto {+} Turbo-attacco SP
 MM § Lama Ade {+} Bonus AP ++
 MM § Lama Blizzaga {+} Bonus AP ++
 MM § Lama Firaga {+} Bonus AP ++
 MM § Lama Thundaga {+} Bonus AP ++
 MM § Mutismo volante {+} Bonus AP ++
 MM § Spazzata {+} Bonus AP ++

----- TORNADO STOP

.. Pugno magico {+} Tornado Veleno
 .. Pugno magico {+} Veleno volante
 .. Tornado Stop {+} Antima
 .. Tornado Stop {+} Attacco potente
 .. Tornado Stop {+} Barriera
 .. Tornado Stop {+} Barriera Magica
 .. Tornado Stop {+} Blizzara
 .. Tornado Stop {+} Blizzard
 .. Tornado Stop {+} Bonus ATT
 .. Tornado Stop {+} Bonus ATT +
 .. Tornado Stop {+} Colpo vitale
 .. Tornado Stop {+} Dark Blizzara
 .. Tornado Stop {+} Dark Blizzard
 .. Tornado Stop {+} Dark Fira
 .. Tornado Stop {+} Dark Fire
 .. Tornado Stop {+} Dark Thundara
 .. Tornado Stop {+} Dark Thunder
 .. Tornado Stop {+} Dispel
 .. Tornado Stop {+} Energia [Tornado Stop]
 .. Tornado Stop {+} Energira
 .. Tornado Stop {+} Esna
 .. Tornado Stop {+} Fira
 .. Tornado Stop {+} Fire
 .. Tornado Stop {+} Lama Blizzara
 .. Tornado Stop {+} Lama Blizzard

.. Tornado Stop (+) Lama Fira
 .. Tornado Stop (+) Lama Fire
 .. Tornado Stop (+) Lama Novox
 .. Tornado Stop (+) Lama Thundara
 .. Tornado Stop (+) Lama Thunder
 .. Tornado Stop (+) Lama Veleno
 .. Tornado Stop (+) Novox
 .. Tornado Stop (+) Pugno di ferro
 .. Tornado Stop (+) Pugno goblin
 .. Tornado Stop (+) Pugno magico
 .. Tornado Stop (+) Rigene
 .. Tornado Stop (+) Ruba
 .. Tornado Stop (+) Salto [Tornado Stop]
 .. Tornado Stop (+) Scan
 .. Tornado Stop (+) Scatto
 .. Tornado Stop (+) Thundara
 .. Tornado Stop (+) Thunder
 .. Tornado Stop (+) Tornado d'assalto
 .. Tornado Stop (+) Tornado Stop
 .. Tornado Stop (+) Tornado Veleno
 .. Tornado Stop (+) Tri-Fire
 .. Tornado Stop (+) Tri-Thundaga
 .. Tornado Stop (+) Veleno
 .. Tornado Stop (+) Veleno volante
 .. Tri-Fire (+) Tornado Veleno
 .. Tri-Fire (+) Veleno volante
 .. § Tornado Stop (+) Antiga
 .. § Tornado Stop (+) Consumatore saggio
 .. § Tornado Stop (+) Difesa alterata
 .. § Tornado Stop (+) Energiga
 .. § Tornado Stop (+) Lama Stop
 .. § Tornado Stop (+) Stop [Tornado Stop]
 .. § Tornado Stop (+) Turbo-magia SP
 M. Scatto (+) Tornado Veleno
 M. Tornado d'assalto (+) Tornado Veleno
 M. Tri-Thundaga (+) Tornado Veleno
 M. Veleno volante (+) Antima
 M. Veleno volante (+) Attacco potente
 M. Veleno volante (+) Barriera
 M. Veleno volante (+) Blizzard
 M. Veleno volante (+) Bonus ATT
 M. Veleno volante (+) Dark Blizzard
 M. Veleno volante (+) Dark Fire
 M. Veleno volante (+) Dark Thunder
 M. Veleno volante (+) Dispel
 M. Veleno volante (+) Energia
 M. Veleno volante (+) Energira
 M. Veleno volante (+) Esna
 M. Veleno volante (+) Fire
 M. Veleno volante (+) Lama Blizzard
 M. Veleno volante (+) Lama Fire [Tornado Stop]
 M. Veleno volante (+) Lama Novox
 M. Veleno volante (+) Lama Thunder
 M. Veleno volante (+) Lama Veleno
 M. Veleno volante (+) Novox
 M. Veleno volante (+) Pugno di ferro
 M. Veleno volante (+) Pugno goblin
 M. Veleno volante (+) Ruba
 M. Veleno volante (+) Salto
 M. Veleno volante (+) Scan

M. Veleno volante {+} Scatto
M. Veleno volante {+} Thunder
M. Veleno volante {+} Tornado d'assalto
M. Veleno volante {+} Tornado Veleno
M. Veleno volante {+} Tri-Thundaga
M. Veleno volante {+} Veleno
M. Veleno volante {+} Veleno volante
M. § Veleno volante {+} Barriera Magica
M. § Veleno volante {+} Blizzara
M. § Veleno volante {+} Bonus ATT + [Tornado Stop]
M. § Veleno volante {+} Colpo vitale
M. § Veleno volante {+} Dark Blizzara
M. § Veleno volante {+} Dark Fira
M. § Veleno volante {+} Dark Thundara
M. § Veleno volante {+} Fira
M. § Veleno volante {+} Lama Blizzara
M. § Veleno volante {+} Lama Fira
M. § Veleno volante {+} Lama Thundara
M. § Veleno volante {+} Rigene
M. § Veleno volante {+} Thundara
MM Tornado Veleno {+} Attacco potente
MM Tornado Veleno {+} Blizzard
MM Tornado Veleno {+} Bonus ATT
MM Tornado Veleno {+} Dark Blizzard
MM Tornado Veleno {+} Dark Fire
MM Tornado Veleno {+} Dark Thunder
MM Tornado Veleno {+} Energia
MM Tornado Veleno {+} Esna
MM Tornado Veleno {+} Fire [Tornado Stop]
MM Tornado Veleno {+} Lama Blizzard
MM Tornado Veleno {+} Lama Fire
MM Tornado Veleno {+} Lama Thunder
MM Tornado Veleno {+} Lama Veleno
MM Tornado Veleno {+} Pugno di ferro
MM Tornado Veleno {+} Pugno goblin
MM Tornado Veleno {+} Salto
MM Tornado Veleno {+} Scan
MM Tornado Veleno {+} Thunder
MM Tornado Veleno {+} Tornado Veleno
MM Tornado Veleno {+} Veleno
MM § Tornado Veleno {+} Antima
MM § Tornado Veleno {+} Barriera
MM § Tornado Veleno {+} Dispel
MM § Tornado Veleno {+} Energira
MM § Tornado Veleno {+} Lama Novox
MM § Tornado Veleno {+} Novox
MM § Tornado Veleno {+} Ruba

----- TORNADO VELENO

.. Tornado Veleno {+} Attacco potente
.. Tornado Veleno {+} Blizzard
.. Tornado Veleno {+} Bonus ATT
.. Tornado Veleno {+} Dark Blizzard
.. Tornado Veleno {+} Dark Fire
.. Tornado Veleno {+} Dark Thunder
.. Tornado Veleno {+} Energia
.. Tornado Veleno {+} Esna
.. Tornado Veleno {+} Fire
.. Tornado Veleno {+} Lama Blizzard
.. Tornado Veleno {+} Lama Fire

.. Tornado Veleno {+} Lama Thunder
.. Tornado Veleno {+} Lama Veleno
.. Tornado Veleno {+} Pugno di ferro
.. Tornado Veleno {+} Pugno goblin
.. Tornado Veleno {+} Salto
.. Tornado Veleno {+} Scan
.. Tornado Veleno {+} Thunder
.. Tornado Veleno {+} Tornado Veleno
.. Tornado Veleno {+} Veleno
.. § Tornado Veleno {+} Antima
.. § Tornado Veleno {+} Barriera
.. § Tornado Veleno {+} Dispel
.. § Tornado Veleno {+} Energira
.. § Tornado Veleno {+} Lama Novox
.. § Tornado Veleno {+} Novox
.. § Tornado Veleno {+} Ruba

----- TRI-FIRE

.. Tri-Fire {+} Pugno di ferro
.. Tri-Fire {+} Pugno goblin
.. Tri-Fire {+} Scan
.. Tri-Fire {+} Scatto
.. Tri-Fire {+} Tri-Fire
.. Tri-Fire {+} Tri-Thundaga
.. § Tri-Fire {+} Pugno magico
M. Tri-Thundaga {+} Pugno di ferro
M. Tri-Thundaga {+} Pugno goblin
M. Tri-Thundaga {+} Scan
M. Tri-Thundaga {+} Scatto
M. Tri-Thundaga {+} Tri-Thundaga

----- TRI-THUNDAGA

.. Tri-Thundaga {+} Pugno di ferro
.. Tri-Thundaga {+} Pugno goblin
.. Tri-Thundaga {+} Scan
.. Tri-Thundaga {+} Tri-Thundaga
.. Tri-Thundaga {+} Scatto

----- TURBO SP

.. Fusione {+} Turbo-attacco SP
.. Fusione {+} Turbo-magia SP
.. Pugno martello {+} Turbo-attacco SP
.. Pugno martello {+} Turbo-magia SP
.. Turbo SP {+} Ade
.. Turbo SP {+} Antiga
.. Turbo SP {+} Antima
.. Turbo SP {+} Aspir
.. Turbo SP {+} Attacco potente
.. Turbo SP {+} Barriera
.. Turbo SP {+} Barriera Magica
.. Turbo SP {+} Blizzaga
.. Turbo SP {+} Blizzara
.. Turbo SP {+} Blizzard
.. Turbo SP {+} Bonus AP
.. Turbo SP {+} Bonus AP +
.. Turbo SP {+} Bonus AP ++
.. Turbo SP {+} Bonus ATT
.. Turbo SP {+} Bonus ATT +
.. Turbo SP {+} Bonus ATT ++
.. Turbo SP {+} Bonus DIF

[Turbo SP]

.. Turbo SP {+} Bonus DIF +
.. Turbo SP {+} Bonus DIF ++
.. Turbo SP {+} Bonus HP
.. Turbo SP {+} Bonus HP +
.. Turbo SP {+} Bonus HP ++
.. Turbo SP {+} Bonus MAG
.. Turbo SP {+} Bonus MAG +
.. Turbo SP {+} Bonus MAG ++
.. Turbo SP {+} Bonus MP
.. Turbo SP {+} Bonus MP +
.. Turbo SP {+} Bonus MP ++
.. Turbo SP {+} Bonus SPI
.. Turbo SP {+} Bonus SPI +
.. Turbo SP {+} Bonus SPI ++
.. Turbo SP {+} Colpo vitale
.. Turbo SP {+} Consumatore saggio
.. Turbo SP {+} Dark Blizzaga [Turbo SP]
.. Turbo SP {+} Dark Blizzara
.. Turbo SP {+} Dark Blizzard
.. Turbo SP {+} Dark Fira
.. Turbo SP {+} Dark Firaga
.. Turbo SP {+} Dark Fire
.. Turbo SP {+} Dark Thundaga
.. Turbo SP {+} Dark Thundara
.. Turbo SP {+} Dark Thunder
.. Turbo SP {+} Difesa alterata
.. Turbo SP {+} Difesa elementale
.. Turbo SP {+} Dispel
.. Turbo SP {+} Drain
.. Turbo SP {+} Drain potente
.. Turbo SP {+} Drainra
.. Turbo SP {+} Elettroshock
.. Turbo SP {+} Energia
.. Turbo SP {+} Energiga
.. Turbo SP {+} Energira
.. Turbo SP {+} Esna [Turbo SP]
.. Turbo SP {+} Fira
.. Turbo SP {+} Firaga
.. Turbo SP {+} Fire
.. Turbo SP {+} Fusione
.. Turbo SP {+} Gransalto
.. Turbo SP {+} Lama Ade
.. Turbo SP {+} Lama Aspir
.. Turbo SP {+} Lama Blizzaga
.. Turbo SP {+} Lama Blizzara
.. Turbo SP {+} Lama Blizzard
.. Turbo SP {+} Lama Drain
.. Turbo SP {+} Lama Fira
.. Turbo SP {+} Lama Firaga
.. Turbo SP {+} Lama Fire
.. Turbo SP {+} Lama Novox
.. Turbo SP {+} Lama Stop
.. Turbo SP {+} Lama Thundaga
.. Turbo SP {+} Lama Thundara
.. Turbo SP {+} Lama Thunder [Turbo SP]
.. Turbo SP {+} Lama Veleno
.. Turbo SP {+} Mutismo volante
.. Turbo SP {+} Novox
.. Turbo SP {+} Pugno di ferro
.. Turbo SP {+} Pugno goblin

.. Turbo SP {+} Pugno magico
 .. Turbo SP {+} Pugno martello
 .. Turbo SP {+} Rigene
 .. Turbo SP {+} Ruba
 .. Turbo SP {+} Salto
 .. Turbo SP {+} Scan
 .. Turbo SP {+} Scatto
 .. Turbo SP {+} Spazzata
 .. Turbo SP {+} Stop
 .. Turbo SP {+} Thundaga
 .. Turbo SP {+} Thundara
 .. Turbo SP {+} Thunder
 .. Turbo SP {+} Tornado d'assalto
 .. Turbo SP {+} Tornado Stop [Turbo SP]
 .. Turbo SP {+} Tornado Veleno
 .. Turbo SP {+} Tri-Fire
 .. Turbo SP {+} Tri-Thundaga
 .. Turbo SP {+} Turbo SP
 .. Turbo SP {+} Turbo-attacco SP
 .. Turbo SP {+} Turbo-magia SP
 .. Turbo SP {+} Veleno
 .. Turbo SP {+} Veleno volante
 .. § Turbo SP {+} Aspir potente
 .. § Turbo SP {+} Aspirga
 .. § Turbo SP {+} Atroh
 .. § Turbo SP {+} Lama esplosiva
 .. § Turbo SP {+} Megaene
 .. § Turbo SP {+} Salto mortale
 .. § Turbo SP {+} Scippo
 M. Elettroshock {+} Turbo-magia SP
 M. Turbo-attacco SP {+} Antiga
 M. Turbo-attacco SP {+} Antima
 M. Turbo-attacco SP {+} Aspir [Turbo SP]
 M. Turbo-attacco SP {+} Attacco potente
 M. Turbo-attacco SP {+} Barriera
 M. Turbo-attacco SP {+} Barriera Magica
 M. Turbo-attacco SP {+} Blizzara
 M. Turbo-attacco SP {+} Blizzard
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus AP
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus AP +
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT +
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF +
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus HP
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus HP +
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG +
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus MP
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus MP +
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI
 M. Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI + [Turbo SP]
 M. Turbo-attacco SP {+} Colpo vitale
 M. Turbo-attacco SP {+} Consumatore saggio
 M. Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzara
 M. Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzard
 M. Turbo-attacco SP {+} Dark Fira
 M. Turbo-attacco SP {+} Dark Fire
 M. Turbo-attacco SP {+} Dark Thundara
 M. Turbo-attacco SP {+} Dark Thunder

M. Turbo-attacco SP {+} Difesa alterata
M. Turbo-attacco SP {+} Dispel
M. Turbo-attacco SP {+} Drain
M. Turbo-attacco SP {+} Elettroshock
M. Turbo-attacco SP {+} Energia
M. Turbo-attacco SP {+} Energiga
M. Turbo-attacco SP {+} Energira
M. Turbo-attacco SP {+} Esna
M. Turbo-attacco SP {+} Fira
M. Turbo-attacco SP {+} Fire
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Aspir [Turbo SP]
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Blizzara
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Blizzard
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Drain
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Fira
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Fire
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Novox
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Stop
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Thundara
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Thunder
M. Turbo-attacco SP {+} Lama Veleno
M. Turbo-attacco SP {+} Novox
M. Turbo-attacco SP {+} Pugno di ferro
M. Turbo-attacco SP {+} Pugno goblin
M. Turbo-attacco SP {+} Pugno magico
M. Turbo-attacco SP {+} Rigene
M. Turbo-attacco SP {+} Ruba
M. Turbo-attacco SP {+} Salto
M. Turbo-attacco SP {+} Scan
M. Turbo-attacco SP {+} Scatto [Turbo SP]
M. Turbo-attacco SP {+} Stop
M. Turbo-attacco SP {+} Thundara
M. Turbo-attacco SP {+} Thunder
M. Turbo-attacco SP {+} Tornado d'assalto
M. Turbo-attacco SP {+} Tornado Stop
M. Turbo-attacco SP {+} Tornado Veleno
M. Turbo-attacco SP {+} Tri-Fire
M. Turbo-attacco SP {+} Tri-Thundaga
M. Turbo-attacco SP {+} Turbo-attacco SP
M. Turbo-attacco SP {+} Turbo-magia SP
M. Turbo-attacco SP {+} Veleno
M. Turbo-attacco SP {+} Veleno volante
M. § Turbo-attacco SP {+} Ade
M. § Turbo-attacco SP {+} Blizzaga
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus AP ++
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT ++
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF ++
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus HP ++
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG ++ [Turbo SP]
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus MP ++
M. § Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI ++
M. § Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzaga
M. § Turbo-attacco SP {+} Dark Firaga
M. § Turbo-attacco SP {+} Dark Thundaga
M. § Turbo-attacco SP {+} Difesa elementale
M. § Turbo-attacco SP {+} Drain potente
M. § Turbo-attacco SP {+} Drainra
M. § Turbo-attacco SP {+} Firaga
M. § Turbo-attacco SP {+} Gransalto
M. § Turbo-attacco SP {+} Lama Ade

M. § Turbo-attacco SP (+) Lama Blizzaga
M. § Turbo-attacco SP (+) Lama Firaga
M. § Turbo-attacco SP (+) Lama Thundaga
M. § Turbo-attacco SP (+) Mutismo volante
M. § Turbo-attacco SP (+) Spazzata
M. § Turbo-attacco SP (+) Thundaga
MM Pugno magico (+) Turbo-magia SP
MM Turbo-magia SP (+) Antima [Turbo SP]
MM Turbo-magia SP (+) Aspir
MM Turbo-magia SP (+) Attacco potente
MM Turbo-magia SP (+) Barriera
MM Turbo-magia SP (+) Barriera Magica
MM Turbo-magia SP (+) Blizzara
MM Turbo-magia SP (+) Blizzard
MM Turbo-magia SP (+) Bonus AP
MM Turbo-magia SP (+) Bonus AP +
MM Turbo-magia SP (+) Bonus ATT
MM Turbo-magia SP (+) Bonus ATT +
MM Turbo-magia SP (+) Bonus DIF
MM Turbo-magia SP (+) Bonus DIF +
MM Turbo-magia SP (+) Bonus HP
MM Turbo-magia SP (+) Bonus HP +
MM Turbo-magia SP (+) Bonus MAG
MM Turbo-magia SP (+) Bonus MAG +
MM Turbo-magia SP (+) Bonus MP
MM Turbo-magia SP (+) Bonus MP +
MM Turbo-magia SP (+) Bonus SPI [Turbo SP]
MM Turbo-magia SP (+) Bonus SPI +
MM Turbo-magia SP (+) Colpo vitale
MM Turbo-magia SP (+) Dark Blizzara
MM Turbo-magia SP (+) Dark Blizzard
MM Turbo-magia SP (+) Dark Fira
MM Turbo-magia SP (+) Dark Fire
MM Turbo-magia SP (+) Dark Thundara
MM Turbo-magia SP (+) Dark Thunder
MM Turbo-magia SP (+) Dispel
MM Turbo-magia SP (+) Drain
MM Turbo-magia SP (+) Energia
MM Turbo-magia SP (+) Energira
MM Turbo-magia SP (+) Esna
MM Turbo-magia SP (+) Fira
MM Turbo-magia SP (+) Fire
MM Turbo-magia SP (+) Lama Aspir
MM Turbo-magia SP (+) Lama Blizzara
MM Turbo-magia SP (+) Lama Blizzard
MM Turbo-magia SP (+) Lama Drain [Turbo SP]
MM Turbo-magia SP (+) Lama Fira
MM Turbo-magia SP (+) Lama Fire
MM Turbo-magia SP (+) Lama Novox
MM Turbo-magia SP (+) Lama Thundara
MM Turbo-magia SP (+) Lama Thunder
MM Turbo-magia SP (+) Lama Veleno
MM Turbo-magia SP (+) Novox
MM Turbo-magia SP (+) Pugno di ferro
MM Turbo-magia SP (+) Pugno goblin
MM Turbo-magia SP (+) Rigene
MM Turbo-magia SP (+) Ruba
MM Turbo-magia SP (+) Salto
MM Turbo-magia SP (+) Scan
MM Turbo-magia SP (+) Scatto

MM Turbo-magia SP {+} Thundara
 MM Turbo-magia SP {+} Thunder
 MM Turbo-magia SP {+} Tornado d'assalto
 MM Turbo-magia SP {+} Tornado Veleno
 MM Turbo-magia SP {+} Tri-Fire [Turbo SP]
 MM Turbo-magia SP {+} Tri-Thundaga
 MM Turbo-magia SP {+} Turbo-magia SP
 MM Turbo-magia SP {+} Veleno
 MM Turbo-magia SP {+} Veleno volante
 MM § Turbo-magia SP {+} Antiga
 MM § Turbo-magia SP {+} Consumatore saggio
 MM § Turbo-magia SP {+} Difesa alterata
 MM § Turbo-magia SP {+} Energiga
 MM § Turbo-magia SP {+} Lama Stop
 MM § Turbo-magia SP {+} Pugno magico
 MM § Turbo-magia SP {+} Stop
 MM § Turbo-magia SP {+} Tornado Stop

----- TURBO-ATTACCO SP

.. Elettroshock {+} Turbo-magia SP
 .. Turbo-attacco SP {+} Antiga
 .. Turbo-attacco SP {+} Antima
 .. Turbo-attacco SP {+} Aspir
 .. Turbo-attacco SP {+} Attacco potente
 .. Turbo-attacco SP {+} Barriera
 .. Turbo-attacco SP {+} Barriera Magica
 .. Turbo-attacco SP {+} Blizzara
 .. Turbo-attacco SP {+} Blizzard
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus AP
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus AP +
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT +
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF +
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus HP
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus HP +
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG + [Turbo-attacco SP]
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus MP
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus MP +
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI
 .. Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI +
 .. Turbo-attacco SP {+} Colpo vitale
 .. Turbo-attacco SP {+} Consumatore saggio
 .. Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzara
 .. Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzard
 .. Turbo-attacco SP {+} Dark Fira
 .. Turbo-attacco SP {+} Dark Fire
 .. Turbo-attacco SP {+} Dark Thundara
 .. Turbo-attacco SP {+} Dark Thunder
 .. Turbo-attacco SP {+} Difesa alterata
 .. Turbo-attacco SP {+} Dispel
 .. Turbo-attacco SP {+} Drain
 .. Turbo-attacco SP {+} Elettroshock
 .. Turbo-attacco SP {+} Energia
 .. Turbo-attacco SP {+} Energiga
 .. Turbo-attacco SP {+} Energira [Turbo-attacco SP]
 .. Turbo-attacco SP {+} Esna
 .. Turbo-attacco SP {+} Fira
 .. Turbo-attacco SP {+} Fire

.. Turbo-attacco SP {+} Lama Aspir
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Blizzara
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Blizzard
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Drain
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Fira
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Fire
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Novox
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Stop
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Thundara
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Thunder
 .. Turbo-attacco SP {+} Lama Veleno
 .. Turbo-attacco SP {+} Novox
 .. Turbo-attacco SP {+} Pugno di ferro
 .. Turbo-attacco SP {+} Pugno goblin
 .. Turbo-attacco SP {+} Pugno magico
 .. Turbo-attacco SP {+} Rigene [Turbo-attacco SP]
 .. Turbo-attacco SP {+} Ruba
 .. Turbo-attacco SP {+} Salto
 .. Turbo-attacco SP {+} Scan
 .. Turbo-attacco SP {+} Scatto
 .. Turbo-attacco SP {+} Stop
 .. Turbo-attacco SP {+} Thundara
 .. Turbo-attacco SP {+} Thunder
 .. Turbo-attacco SP {+} Tornado d'assalto
 .. Turbo-attacco SP {+} Tornado Stop
 .. Turbo-attacco SP {+} Tornado Veleno
 .. Turbo-attacco SP {+} Tri-Fire
 .. Turbo-attacco SP {+} Tri-Thundaga
 .. Turbo-attacco SP {+} Turbo-attacco SP
 .. Turbo-attacco SP {+} Turbo-magia SP
 .. Turbo-attacco SP {+} Veleno
 .. Turbo-attacco SP {+} Veleno volante
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Ade
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Blizzaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus AP ++ [Turbo-attacco SP]
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus ATT ++
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus DIF ++
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus HP ++
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus MAG ++
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus MP ++
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Bonus SPI ++
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Dark Blizzaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Dark Firaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Dark Thundaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Difesa elementale
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Drain potente
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Drainra
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Firaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Gransalto
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Lama Ade
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Lama Blizzaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Lama Firaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Lama Thundaga
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Mutismo volante [Turbo-attacco SP]
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Spazzata
 .. \$ Turbo-attacco SP {+} Thundaga
 M. Turbo-magia SP {+} Antima
 M. Turbo-magia SP {+} Aspir
 M. Turbo-magia SP {+} Attacco potente
 M. Turbo-magia SP {+} Barriera

M. Turbo-magia SP (+) Barriera Magica
M. Turbo-magia SP (+) Blizzara
M. Turbo-magia SP (+) Blizzard
M. Turbo-magia SP (+) Bonus AP
M. Turbo-magia SP (+) Bonus AP +
M. Turbo-magia SP (+) Bonus ATT
M. Turbo-magia SP (+) Bonus ATT +
M. Turbo-magia SP (+) Bonus DIF
M. Turbo-magia SP (+) Bonus DIF +
M. Turbo-magia SP (+) Bonus HP
M. Turbo-magia SP (+) Bonus HP +
M. Turbo-magia SP (+) Bonus MAG
M. Turbo-magia SP (+) Bonus MAG + [Turbo-attacco SP]
M. Turbo-magia SP (+) Bonus MP
M. Turbo-magia SP (+) Bonus MP +
M. Turbo-magia SP (+) Bonus SPI
M. Turbo-magia SP (+) Bonus SPI +
M. Turbo-magia SP (+) Colpo vitale
M. Turbo-magia SP (+) Dark Blizzara
M. Turbo-magia SP (+) Dark Blizzard
M. Turbo-magia SP (+) Dark Fira
M. Turbo-magia SP (+) Dark Fire
M. Turbo-magia SP (+) Dark Thundara
M. Turbo-magia SP (+) Dark Thunder
M. Turbo-magia SP (+) Dispel
M. Turbo-magia SP (+) Drain
M. Turbo-magia SP (+) Energia
M. Turbo-magia SP (+) Energira
M. Turbo-magia SP (+) Esna
M. Turbo-magia SP (+) Fira
M. Turbo-magia SP (+) Fire
M. Turbo-magia SP (+) Lama Aspir [Turbo-attacco SP]
M. Turbo-magia SP (+) Lama Blizzara
M. Turbo-magia SP (+) Lama Blizzard
M. Turbo-magia SP (+) Lama Drain
M. Turbo-magia SP (+) Lama Fira
M. Turbo-magia SP (+) Lama Fire
M. Turbo-magia SP (+) Lama Novox
M. Turbo-magia SP (+) Lama Thundara
M. Turbo-magia SP (+) Lama Thunder
M. Turbo-magia SP (+) Lama Veleno
M. Turbo-magia SP (+) Novox
M. Turbo-magia SP (+) Pugno di ferro
M. Turbo-magia SP (+) Pugno goblin
M. Turbo-magia SP (+) Pugno magico
M. Turbo-magia SP (+) Rigene
M. Turbo-magia SP (+) Ruba
M. Turbo-magia SP (+) Salto
M. Turbo-magia SP (+) Scan
M. Turbo-magia SP (+) Scatto
M. Turbo-magia SP (+) Thundara [Turbo-attacco SP]
M. Turbo-magia SP (+) Thunder
M. Turbo-magia SP (+) Tornado d'assalto
M. Turbo-magia SP (+) Tornado Veleno
M. Turbo-magia SP (+) Tri-Fire
M. Turbo-magia SP (+) Tri-Thundaga
M. Turbo-magia SP (+) Turbo-magia SP
M. Turbo-magia SP (+) Veleno
M. Turbo-magia SP (+) Veleno volante
M. § Turbo-magia SP (+) Antiga

M. § Turbo-magia SP (+) Consumatore saggio
M. § Turbo-magia SP (+) Difesa alterata
M. § Turbo-magia SP (+) Energiga
M. § Turbo-magia SP (+) Lama Stop
M. § Turbo-magia SP (+) Stop
M. § Turbo-magia SP (+) Tornado Stop

----- TURBO-MAGIA SP

.. Turbo-magia SP (+) Antima
.. Turbo-magia SP (+) Aspir
.. Turbo-magia SP (+) Attacco potente
.. Turbo-magia SP (+) Barriera
.. Turbo-magia SP (+) Barriera Magica
.. Turbo-magia SP (+) Blizzara
.. Turbo-magia SP (+) Blizzard
.. Turbo-magia SP (+) Bonus AP
.. Turbo-magia SP (+) Bonus AP +
.. Turbo-magia SP (+) Bonus ATT
.. Turbo-magia SP (+) Bonus ATT +
.. Turbo-magia SP (+) Bonus DIF
.. Turbo-magia SP (+) Bonus DIF +
.. Turbo-magia SP (+) Bonus HP
.. Turbo-magia SP (+) Bonus HP +
.. Turbo-magia SP (+) Bonus MAG
.. Turbo-magia SP (+) Bonus MAG +
.. Turbo-magia SP (+) Bonus MP
.. Turbo-magia SP (+) Bonus MP + [Turbo-magia SP]
.. Turbo-magia SP (+) Bonus SPI
.. Turbo-magia SP (+) Bonus SPI +
.. Turbo-magia SP (+) Colpo vitale
.. Turbo-magia SP (+) Dark Blizzara
.. Turbo-magia SP (+) Dark Blizzard
.. Turbo-magia SP (+) Dark Fira
.. Turbo-magia SP (+) Dark Fire
.. Turbo-magia SP (+) Dark Thundara
.. Turbo-magia SP (+) Dark Thunder
.. Turbo-magia SP (+) Dispel
.. Turbo-magia SP (+) Drain
.. Turbo-magia SP (+) Energia
.. Turbo-magia SP (+) Energira
.. Turbo-magia SP (+) Esna
.. Turbo-magia SP (+) Fira
.. Turbo-magia SP (+) Fire
.. Turbo-magia SP (+) Lama Aspir
.. Turbo-magia SP (+) Lama Blizzara
.. Turbo-magia SP (+) Lama Blizzard [Turbo-magia SP]
.. Turbo-magia SP (+) Lama Drain
.. Turbo-magia SP (+) Lama Fira
.. Turbo-magia SP (+) Lama Fire
.. Turbo-magia SP (+) Lama Novox
.. Turbo-magia SP (+) Lama Thundara
.. Turbo-magia SP (+) Lama Thunder
.. Turbo-magia SP (+) Lama Veleno
.. Turbo-magia SP (+) Novox
.. Turbo-magia SP (+) Pugno di ferro
.. Turbo-magia SP (+) Pugno goblin
.. Turbo-magia SP (+) Pugno magico
.. Turbo-magia SP (+) Rigene
.. Turbo-magia SP (+) Ruba
.. Turbo-magia SP (+) Salto


```

.. Turbo-magia SP {+} Scan
.. Turbo-magia SP {+} Scatto
.. Turbo-magia SP {+} Thundara
.. Turbo-magia SP {+} Thunder
.. Turbo-magia SP {+} Tornado d'assalto [Turbo-magia SP]
.. Turbo-magia SP {+} Tornado Veleno
.. Turbo-magia SP {+} Tri-Fire
.. Turbo-magia SP {+} Tri-Thundaga
.. Turbo-magia SP {+} Turbo-magia SP
.. Turbo-magia SP {+} Veleno
.. Turbo-magia SP {+} Veleno volante
.. § Turbo-magia SP {+} Antiga
.. § Turbo-magia SP {+} Consumatore saggio
.. § Turbo-magia SP {+} Difesa alterata
.. § Turbo-magia SP {+} Energiga
.. § Turbo-magia SP {+} Lama Stop
.. § Turbo-magia SP {+} Stop
.. § Turbo-magia SP {+} Tornado Stop

```

----- ULTIMA

```

// B/OMD {+} Elettroshock
// B/OMD {+} Fusione
// B/OMD {+} Tri-Fire
// B/OMD {+} Tri-Thundaga
// B/OMD {+} Vigore
// Ultima {+} B/OMD
// Ultima {+} Elettroshock
// Ultima {+} Fusione
// Ultima {+} Pugno di ferro
// Ultima {+} Pugno goblin
// Ultima {+} Pugno magico
// Ultima {+} Pugno martello
// Ultima {+} Scan
// Ultima {+} Scatto
// Ultima {+} Tri-Fire
// Ultima {+} Tri-Thundaga
// Ultima {+} Ultima
// Ultima {+} Vigore
// § Ultima {+} Pugno costoso [Ultima]
M+ Vigore {+} Elettroshock
M+ Vigore {+} Fusione
M+ Vigore {+} Pugno di ferro
M+ Vigore {+} Pugno goblin
M+ Vigore {+} Pugno magico
M+ Vigore {+} Pugno martello
M+ Vigore {+} Scan
M+ Vigore {+} Scatto
M+ Vigore {+} Tri-Fire
M+ Vigore {+} Tri-Thundaga
M+ Vigore {+} Vigore
MM Fusione {+} Elettroshock
MM Fusione {+} Fusione
MM Fusione {+} Pugno di ferro
MM Fusione {+} Pugno goblin
MM Fusione {+} Pugno magico
MM Fusione {+} Scan
MM Fusione {+} Scatto
MM Fusione {+} Tri-Fire [Ultima]
MM Fusione {+} Tri-Thundaga
MM § Fusione {+} Pugno martello

```

----- VELENO

.. Veleno {+} Pugno goblin
 .. Veleno {+} Scan
 .. Veleno {+} Veleno
 .. \$ Lama Veleno {+} Bonus MAG
 .. \$ Lama Veleno {+} Bonus MP
 .. \$ Veleno {+} Bonus AP
 .. \$ Veleno {+} Bonus MAG
 .. \$ Veleno {+} Bonus MP
 .. \$ Veleno {+} Esna
 .. \$ Veleno {+} Lama Veleno

----- VELENO VOLANTE

.. Scatto {+} Tornado Veleno
 .. Tornado d'assalto {+} Tornado Veleno
 .. Tri-Thundaga {+} Tornado Veleno
 .. Veleno volante {+} Antima
 .. Veleno volante {+} Attacco potente
 .. Veleno volante {+} Barriera
 .. Veleno volante {+} Blizzard
 .. Veleno volante {+} Bonus ATT
 .. Veleno volante {+} Dark Blizzard
 .. Veleno volante {+} Dark Fire
 .. Veleno volante {+} Dark Thunder
 .. Veleno volante {+} Dispel
 .. Veleno volante {+} Energia
 .. Veleno volante {+} Energira
 .. Veleno volante {+} Esna
 .. Veleno volante {+} Fire
 .. Veleno volante {+} Lama Blizzard
 .. Veleno volante {+} Lama Fire
 .. Veleno volante {+} Lama Novox [Veleno volante]
 .. Veleno volante {+} Lama Thunder
 .. Veleno volante {+} Lama Veleno
 .. Veleno volante {+} Novox
 .. Veleno volante {+} Pugno di ferro
 .. Veleno volante {+} Pugno goblin
 .. Veleno volante {+} Ruba
 .. Veleno volante {+} Salto
 .. Veleno volante {+} Scan
 .. Veleno volante {+} Scatto
 .. Veleno volante {+} Thunder
 .. Veleno volante {+} Tornado d'assalto
 .. Veleno volante {+} Tornado Veleno
 .. Veleno volante {+} Tri-Thundaga
 .. Veleno volante {+} Veleno
 .. Veleno volante {+} Veleno volante
 .. \$ Veleno volante {+} Barriera Magica
 .. \$ Veleno volante {+} Blizzara
 .. \$ Veleno volante {+} Bonus ATT +
 .. \$ Veleno volante {+} Colpo vitale [Veleno volante]
 .. \$ Veleno volante {+} Dark Blizzara
 .. \$ Veleno volante {+} Dark Fira
 .. \$ Veleno volante {+} Dark Thundara
 .. \$ Veleno volante {+} Fira
 .. \$ Veleno volante {+} Lama Blizzara
 .. \$ Veleno volante {+} Lama Fira
 .. \$ Veleno volante {+} Lama Thundara
 .. \$ Veleno volante {+} Rigene

.. § Veleno volante (+) Thundara
 M. Tornado Veleno (+) Attacco potente
 M. Tornado Veleno (+) Blizzard
 M. Tornado Veleno (+) Bonus ATT
 M. Tornado Veleno (+) Dark Blizzard
 M. Tornado Veleno (+) Dark Fire
 M. Tornado Veleno (+) Dark Thunder
 M. Tornado Veleno (+) Energia
 M. Tornado Veleno (+) Esna
 M. Tornado Veleno (+) Fire
 M. Tornado Veleno (+) Lama Blizzard [Veleno volante]
 M. Tornado Veleno (+) Lama Fire
 M. Tornado Veleno (+) Lama Thunder
 M. Tornado Veleno (+) Lama Veleno
 M. Tornado Veleno (+) Pugno di ferro
 M. Tornado Veleno (+) Pugno goblin
 M. Tornado Veleno (+) Salto
 M. Tornado Veleno (+) Scan
 M. Tornado Veleno (+) Thunder
 M. Tornado Veleno (+) Tornado Veleno
 M. Tornado Veleno (+) Veleno
 M. § Tornado Veleno (+) Antima
 M. § Tornado Veleno (+) Barriera
 M. § Tornado Veleno (+) Dispel
 M. § Tornado Veleno (+) Energira
 M. § Tornado Veleno (+) Lama Novox
 M. § Tornado Veleno (+) Novox
 M. § Tornado Veleno (+) Ruba

----- VIGORE

.. Vigore (+) Elettroshock
 .. Vigore (+) Fusione
 .. Vigore (+) Pugno di ferro
 .. Vigore (+) Pugno goblin
 .. Vigore (+) Pugno magico
 .. Vigore (+) Pugno martello
 .. Vigore (+) Scan
 .. Vigore (+) Scatto
 .. Vigore (+) Tri-Fire
 .. Vigore (+) Tri-Thundaga
 .. Vigore (+) Vigore
 M. Fusione (+) Elettroshock
 M. Fusione (+) Fusione
 M. Fusione (+) Pugno di ferro
 M. Fusione (+) Pugno goblin
 M. Fusione (+) Pugno magico
 M. Fusione (+) Pugno martello
 M. Fusione (+) Scan
 M. Fusione (+) Scatto
 M. Fusione (+) Tri-Fire
 M. Fusione (+) Tri-Thundaga
 MM Elettroshock (+) Elettroshock
 MM Elettroshock (+) Pugno di ferro
 MM Elettroshock (+) Pugno goblin
 MM Elettroshock (+) Pugno magico
 MM Elettroshock (+) Scan
 MM Elettroshock (+) Scatto
 MM Elettroshock (+) Tri-Fire
 MM Elettroshock (+) Tri-Thundaga


```

|          | |         |          Livello 6          Attacco 19
| Boss ##### |         |          HP 582           Difesa 18
|          | |         |          MP 87            Magia 17
|_____ | |         |          AP 95            Spirito 16
|          | |         |                               Fortuna 8
|          | |         |          MATERIE          MEDICINE
|          | |         |          Firaga          Pozione x5
|          | | x |         |          Blizzaga        Etere x3
|          | |         |          Thundaga        Soma x1
|          | |         |          Tornado d'assalto

```

Una volta terminato il filmato introduttivo, dovrete subito iniziare la battaglia contro le Sentinelle. Sfruttate questo scontro per prendere confidenza con il sistema di combattimento ed eliminate 16 soldati per vincere la battaglia.

```

|| Dopo aver sconfitto tutti i nemici, una seconda telefonata di Angeal avvisa
|| Zack che in città è comparso un mostro che sta terrorizzando la popolazione.
|| Facendosi strada tra i cittadini in fuga, il ragazzo raggiunge la belva.

```

Una volta arrivati nel piazzale, affronterete il primo boss.

```

+-----+-----+-----+-----+
|          |           ELEMENTI          AUTO STATUS
| BEHEMOTH |           Fuoco • ---       Corazza
|          |           Gelo  • ---
+-----+-----+
|          |           Tuono  • ---
|          |           Gravità • ---          COSA SI PUÒ RUBARE
| Liv.  >> 6                 {c} ---
| HP    >> 7.870           STATUS |r| ---
| MP    >> 122             Ade    • 78,43
|-----+-----+           Mutismo • 0
| Esp.  >> 7                 Shock • immune          COSA SI PUÒ OTTENERE
| Guil  >> 0                 Stop  • immune          {c} ---
| SP    >> 16               Veleno • immune         |r| ---

```

ATTACCHI

1. Giro-coda

il Behemoth ruota su se stesso, attaccando con la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Giro-coda causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Singhiozzo

il Behemoth si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Coda acuminata

quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, il Behemoth oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

il Behemoth attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

Il Behemoth è un grosso drago terrestre di colore blu. Il boss rimane spesso immobile ma è piuttosto aggressivo. Nella parte iniziale del combattimento, rimanete distanti dal Behemoth ed usate ripetutamente la magia Blizzaga su di lui: per via delle sue dimensioni e del suo immobilismo, è molto probabile che il cristallo di ghiaccio lo colpisca con successo. In alternativa usate la magia Firaga.

Una volta esauriti gli MP, posizionatevi alle spalle del boss ed attaccatelo senza sosta, facendo attenzione alla Coda acuminata ed al Giro-coda. Nel caso in cui il Behemoth dovesse voltarsi verso di voi, interrompete subito l'attacco poichè potreste venire colpiti dal Singhiozzo, e riposizionatevi dietro di lui prima di riprendere l'offensiva.

++-----++

|| Dopo aver eliminato il Behemoth, Zack viene sorpreso alle spalle da un
|| nemico: Sephiroth, il più potente Soldier esistente. Il ragazzo cerca di
|| contrastare il suo avversario ma la disparità tra i due è notevole e Zack si
|| ritrova presto atterrato e disarmato.

||
|| La notizia della presenza di Sephiroth arriva anche ad Angeal, il quale
|| riesce a raggiungere Zack, salvandolo da morte certa. Valutata la situazione
|| l'uomo decide di interrompere la missione: tutta l'operazione era solo una
|| simulazione svolta in realtà virtuale, per testare le capacità di Zack.
|| Uscendo dalla sala di simulazione, Angeal ricorda al ragazzo che per essere
|| un eroe bisogna avere sogni ed onore.

CAPITOLO 01: Abbraccia i tuoi sogni

[@8C01]

NEMICI	LV	HP	OGGETTI
???	6	720	Anello maledetto
Foulander	5	482	Banda di bronzo
Sentinella	3	210	Bonus DIF
Sergente Wutai	4	575	Bonus HP
Soldato semplice Wutai	3	178	Elisir
Unità Crescente Lux	7	1.055	Etere x2
			Granpozione x2
BOSS	LV	HP	Orecchino
Ifrit	8	6.720	Pozione x2
Vajradhara Tai	7	2.900	Soma
Vajradhara Wu	7	2.900	Tornado d'assalto

|| Presso la sede della Shinra, Zack è deluso dal fatto che non ci siano
|| missioni in cui mostrare il proprio valore, perciò occupa il suo tempo
|| addestrandosi continuamente. Raggiunto da Kunsel, un Soldier di 3a Classe,
|| il ragazzo apprende una grossa novità: un Soldier di 1a Classe ha disertato
|| e molti altri di 2a e di 3a Classe hanno deciso di unirsi a lui.

||
|| Nella stanza arriva anche Angeal: l'uomo comunica a Zack che al ragazzo è
|| stata affidata una missione in solitaria ed è stato convocato da Lazard,
|| il direttore del gruppo dei Soldier.

||
|| Presso la sala riunioni, Zack fa la conoscenza di Lazard, il quale gli
|| mostra il suo prossimo incarico: da circa un mese, durante una missione
|| presso Wutai, è sparito Genesis, uno dei più potenti Soldier di 1a Classe.

|| Tra la Shinra e la nazione di Wutai è in corso una guerra perciò Zack dovrà
|| mettere fine al conflitto ed intanto indagare sulla sorte di Genesis.
|| Nel caso in cui il ragazzo completi la missione con successo, verrà promosso
|| al grado di 1a Classe Soldier.

PALAZZO SHINRA: Piano Soldier - Sala Riunioni

	ZONA EST	ZONA OVEST
_____ : \$\	. 3a Classe Soldier	. Angeal
_____ : 1	. Kunsel	. Lazard
_____ :	\$ Salvataggio	
_____	1 Banda di bronzo	

-- Situazione iniziale di Zack --

PAR. PRINCIPALI	PAR. SECONDARI	MATERIE	MEDICINE
Livello 6	Attacco 19	Blizzard	Pozione x5
HP 582	Difesa 18	Energia	Etere x3
MP 87	Magia 17	Fire	Soma x1
AP 95	Spirito 16		
Guil 1.000	Fortuna 8		

Terminato il filmato, verrete raggiunti da Kunsel, che vi comunicherà di avervi inviato alcune mail. Aprite il Menù Principale con il pulsante Triangolo e leggete i vari messaggi presenti nel Menù Posta, i quali vi spiegheranno in breve le nozioni di base del gioco. Dopo averli visualizzati tutti, parlate con Kunsel e scegliete la voce "L'ho letta!". Kunsel vi dirà che le Materie che avevate a disposizione durante l'addestramento sono state confiscate e, che per poter accedere alle Missioni secondarie, dovrete prima registrarvi presso il terminale. Gli oggetti che avete usato durante il Prologo invece non saranno ripristinati.

Entrate poi nella zona ovest della Sala Riunioni. Al suo interno, esaminate il terminale per registrarvi e far comparire così nella stanza un PUNTO DI SALVATAGGIO dove poter salvare i dati ed accedere alle Missioni Secondarie. Recatevi sul Punto di Salvataggio, aprite il Menù Principale e selezionate la voce "Missioni" per accedere alle Missioni Secondarie. Ora è presente un solo incarico, la Missione 1-1-1: Addestramento di base Shinra, nella quale dovrete eliminare 8 Sentinelle per ricevere poi un ELISIR come ricompensa.

Dopo aver completato l'incarico, Kunsel vi spiegherà il funzionamento delle capsule di rifornimento: al suo interno sono presenti oggetti che la Shinra mette a disposizione per i Soldier, perciò controllatele periodicamente. Potete esaminare solo la capsula 06, al cui interno troverete una BANDA DI BRONZO e, una volta fatto, riceverete due mail. Controllate altre venti volte la capsula 06 e Kunsel vi donerà un ANELLO MALEDETTO. Tornate nella zona est e qui parlate con Angeal: scegliete la voce "Sono pronto!" per proseguire l'avventura.

|| Lazard comunica che accompagnerà Zack ed Angeal nella loro missione per
|| valutare sul campo il comportamento del giovane Soldier.

||
|| Giunti a Wutai, i due guerrieri attraversano un sentiero per raggiungere la
|| loro destinazione, Forte Tamblin, per ricongiungersi con l'Unità B.
|| Un gruppo di soldati di Wutai scopre gli invasori e Zack decide di
|| affrontarli da solo.

FORTE TAMBLIN - Cancellò principale

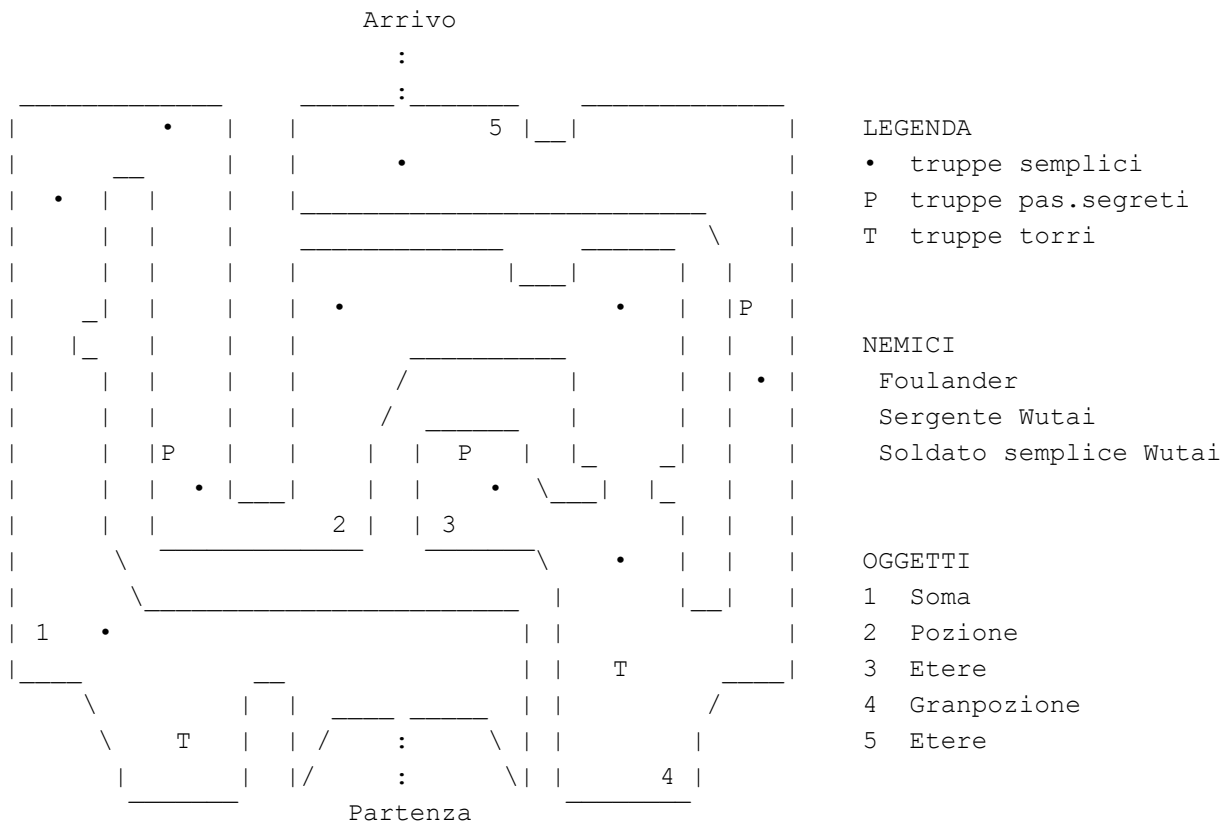
La situazione migliorerà lo stato emotivo di Zack, rendendo più probabile l'esecuzione dell'attacco limite Tumulto. Ora dovrete affrontare 28 Soldati semplici Wutai e 2 Sergenti Wutai: sul piazzale potranno essere presenti sino ad un massimo di sette nemici contemporaneamente, mentre lungo le mura saranno solo in tre. Un bersaglio eliminato verrà rimpiazzato a breve da un altro dello stesso tipo e nella stessa posizione. Affrontate normalmente i nemici presenti sul piazzale ed usate la magia Fire per colpire quelli situati sulle mura.

|| Entrato finalmente nella base nemica, Zack si prepara a farsi strada tra le
|| truppe di Wutai.

Eliminate i due Soldati semplici Wutai ed il Sergente Wutai per ricevere poi una telefonata da parte di Angeal.

|| L'uomo comunica a Zack di fare attenzione perchè all'interno di Forte
|| Tamblin sono presenti alcuni mostri appositamente addestrati per affrontare
|| i Soldier. Inoltre, se il ragazzo lascerà un'impressione positiva al
|| direttore Lazard durante la missione, la sua promozione sarà quasi sicura.

FORTE TAMBLIN - Corridoio



In questa sorta di minigioco dovrete sconfiggere il maggior numero possibile di nemici. Sullo schermo appariranno delle stelle che si illumineranno man mano che eliminerete le truppe di Wutai: più stelle avrete ottenuto al termine del minigioco, migliore sarà la vostra valutazione agli occhi di Lazard. Non ci sono limiti di tempo perciò potete esplorare con calma tutta la zona.

Seguite il percorso e, all'interno del primo scrigno, troverete una SOMA. Oltre ai fanti di Wutai, affronterete anche i Foulander, una specie di quadrupedi mascherati. Successivamente sarete attaccati dalla distanza da tre

|##|

Corridoio

Esplorate entrambi i sentieri laterali per trovare una GRANPOZIONE ed un ORECCHINO nei rispettivi scrigni. Avvicinandovi al Punto di Salvataggio riceverete una mail riguardante la situazione tra Midgar e Wutai. Esaminate la fontana situata nei pressi del Punto di Salvataggio.

|| Il monumento raffigura Leviathan, la divinità protettrice di Wutai.
|| Un gruppo di soldati circonda Zack: si tratta dell'Unità Crescente, il corpo
|| d'élite dell'esercito di Wutai. Il ragazzo cerca di spiegare che i piani
|| della Shinra avrebbero portato benefici agli abitanti del posto, ma agli
|| occhi dei soldati la realtà è ben diversa. Questi offrono a Zack la
|| possibilità di unirsi a loro ma il Soldier non può venir meno al giuramento
|| fatto alla Shinra e si prepara a combattere.

I tre soldati dell'Unità Crescente Lux hanno le stesse abilità delle altre truppe di Wutai affrontate in precedenza, perciò non avrete difficoltà nell'eliminarli.

|| Zack decide di risparmiare la vita al soldato sconfitto, il quale però giura
|| che un giorno riuscirà ad eliminare il Soldier e la Shinra.

Avvicinatevi al portone a nord ed incontrerete una buffa ragazzina.

|| Lei è Yuffie, un'orgogliosa guerriera di Wutai. Nonostante i suoi proclami
|| altisonanti, la ragazzina non sembra realmente pericolosa perciò Zack decide
|| di stare al gioco, fingendo di arrendersi. Soddisfatta del risultato,
|| la giovane guerriera di Wutai corre via.

Prima di procedere, equipaggiate l'Orecchino e la materia Blizzard ed assicuratevi di possedere una buona quantità di MP.

FORTE TAMBLIN - Arena

|| All'interno dell'edificio fanno la comparsa due giganti minacciosi: sono i
|| mostri anti-Soldier di cui parlava Angeal.

```
.. VAJRADHARA TAI .....  
:  
: Liv.  >>  7          COSA SI PUÒ RUBARE • 50%      :  
: HP    >>  2.900      {c} Pozione                    :  
: MP    >>  22         |r| Pozione                    :  
: -----+-----   :  
: Esp.  >>  69          COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%   :  
: Guil  >>  38         {c} Bonus DIF                  :  
: SP    >>  80         |r| Bonus DIF                  :  
:  
:  
: 1. Boomerang ferrato [imbloccabile]                :  
:   il Vajradhara Tai scaglia la sua clava contro il personaggio. :  
:   La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.      :  
:  
: 2. Tomahawk gemelli [imbloccabile]                 :  
:   assieme al Vajradhara Wu, il Vajradhara Tai scaglia la rispettiva :
```

```

:   arma contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa   :
:   cadere Zack al suolo.                                           :
:                                                                     :
: •• Colpo di clava                                               :
:   il Vajradhara Tai colpisce il pavimento con la sua clava.     :
:   La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. :
:   Il Colpo di clava causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo. :
:                                                                     :
: •• Manrovescio                                               :
:   il Vajradhara Tai colpisce allargando il braccio disarmato.   :
:   La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. :
:   Il Manrovescio causa danni fisici.                             :
:                                                                     :
:                                                                     :
:.. VAJRADHARA WU .....:
:                                                                     :
: Liv.  >>  7           COSA SI PUÒ RUBARE • 50%                   :
: HP    >>  2.900       {c} Pozione                               :
: MP    >>  22          |r| Pozione                               :
: -----+-----:
: Esp.  >>  69         COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%                :
: Guil  >>  38         {c} Bonus HP                               :
: SP    >>  80         |r| Bonus HP                               :
:                                                                     :
:                                                                     :
: 1. Boomerang tomahawk [imbloccabile]                             :
:   il Vajradhara Wu scaglia la sua ascia contro il personaggio.   :
:   La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.     :
:                                                                     :
: 2. Tomahawk gemelli [imbloccabile]                               :
:   assieme al Vajradhara Tai, il Vajradhara Wu scaglia la rispettiva :
:   arma contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa  :
:   cadere Zack al suolo.                                         :
:                                                                     :
: •• Colpo d'ascia                                               :
:   il Vajradhara Wu colpisce il pavimento con la sua ascia. L'attacco :
:   è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo :
:   d'ascia causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.       :
:                                                                     :
: •• Manrovescio                                               :
:   il Vajradhara Wu colpisce allargando il braccio disarmato.   :
:   La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. :
:   Il Manrovescio causa danni fisici.                             :
:                                                                     :
:.....:
:                                                                     :
: Il Vajradhara Tai è un gigante verde armato di clava mentre il   :
: Vajradhara Wu è viola ed impugna un'ascia. I mini boss sono molto :
: lenti nel muoversi ed i loro attacchi fisici sono semplici da   :
: schivare. Durante tutta la battaglia, cercate di avere sempre circa :
: 200 HP, in modo tale da sopravvivere ai loro attacchi imbloccabili, :
: nel caso in cui li utilizzassero.                                :
:                                                                     :
: Allontanatevi dai mini boss quanto basta per non farli spostare ed :
: usate di continuo la magia Blizzard su di loro. Con un po' di fortuna, :
: riuscirete a colpirli entrambi con il singolo cristallo di ghiaccio, :
: in caso contrario concentratevi all'inizio solo sul gigante verde. :
: Una volta eliminato un mini boss, potrete poi attaccare l'altro alle :
: spalle, facendo sempre attenzione alla rispettiva tecnica speciale. :
: Una volta sconfitti entrambi otterrete la materia BONUS DIF e la   :

```

: materia BONUS HP. :
:.....:

|| Angeal telefona a Zack, comunicandogli che ha piazzato l'esplosivo e mancano
|| solo cinque minuti alla detonazione. Mentre cerca di uscire dall'arena,
|| il ragazzo viene attaccato da un altro gigante simile ai precedenti,
|| il quale riesce a mettere al tappeto il Soldier. Proprio mentre sta per
|| scagliare il colpo di grazia, il gigante viene sconfitto da un singolo
|| attacco alle spalle: con un solo fendente della sua spada, Angeal ha salvato
|| il suo sottoposto.

||
|| Mentre si allontanano lungo un sentiero, i due Soldier vengono raggiunti da
|| Lazard. Il direttore ha giudicato in maniera molto positiva il comportamento
|| di Zack durante la missione ed ha intenzione di premiarlo.

Ora riceverete un oggetto a seconda del numero di stelle ottenute durante
l'assalto a Forte Tamblin:

16 stelle --> Fascia Focum
14 o 15 stelle --> Coda di fenice
da 11 a 13 stelle --> Veste antiproiettile
10 stelle o meno --> Elisir

|| Zack non vede l'ora di incontrare Sephiroth, il più potente e famoso dei
|| Soldier, che pare stia attendendo il loro ritorno dalla missione. Il ragazzo
|| però viene improvvisamente circondato da tre soldati mascherati.

Ora dovrete affrontare tre ???: questi nemici sono molto agili ed attaccano
spesso con le loro spade curve, tuttavia sono piuttosto semplici da eliminare.

|| Altri soldati mascherati sbarrano il cammino dei tre perciò Angeal ordina a
|| Zack di allontanarsi con Lazard, mentre lui si occuperà dei nemici.

||
|| Il ragazzo riesce a scortare il direttore sino al luogo dove li attendono le
|| truppe della Shinra e poi torna subito indietro ad aiutare Angeal.

MONTE TAMBLIN - Pista animale

In questa piccola zona troverete soltanto un Punto di Salvataggio. Prima di
procedere, se lo avete ricevuto da Lazard come ricompensa per l'assalto al
Forte Tamblin, equipaggiate la Fascia Focum, assieme all'Orecchino ed alla
materia Blizzard. Andate verso nord e scegliete "Sto arrivando, Angeal!" per
procedere nella zona successiva.

|| Vagando lungo il sentiero alla ricerca di Angeal, Zack trova i corpi senza
|| vita di due soldati mascherati, che risultano non essere parte dell'esercito
|| di Wutai. Improvvisamente una sfera di fuoco compare dal nulla, generando un
|| sigillo magico che trasporta Zack in un'altra dimensione.

STANZA DI IFRIT

```
+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |
|   IFRIT   |           | ELEMENTI |           | AUTO STATUS
|           |           | Fuoco   | • assorbe |           | Corazza
|           |           | Gelo    | • debole  |           |
+-----+-----+-----+-----+
|           |           | Tuono   | • ---    |           |
|           |           | Gravità | • ---    |           |
|           |           |           |           |           | COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
Liv.  >>  8           |           |           |           |           | {c} Pozione
```

```

HP    >>  6.720          STATUS          |r| Bonus ATT
MP    >>  403            Ade      • 0
-----+-----          Mutismo • 0
Esp.  >>  321          Shock    • immune      COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
Guil  >>  430          Stop     • 0              {c} Tornado d'assalto
SP    >>  180          Veleno  • 0              |r| Tornado d'assalto

```

ATTACCHI

1. Fiamme infernali [imbloccabile]

Ifrit colpisce violentemente il suolo poi si lancia contro il personaggio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco, sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Colpo di fuoco

Ifrit scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

.. Calcio

Ifrit attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Ifrit attacca con un montante seguito da un colpo a due mani. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

Ifrit è una specie di uomo ariete fiammeggiante. Il boss è piuttosto agile nei movimenti ed aggressivo. Sfruttate la sua debolezza contro l'Elemento Gelo ed attaccatelo ripetutamente con la magia Blizzard per infliggergli rapidamente danni ingenti. Preparatevi a schivare i Colpi di fuoco quando Ifrit esegue uno scatto all'indietro e cercate di avere sempre circa 400 HP, in modo tale da sopravvivere alle Fiamme infernali, qualora le utilizzasse. Al termine dello scontro riceverete la materia TORNADO D'ASSALTO.

++-----++

|| La creatura fiammeggiante, apparentemente sconfitta, si rialza ed attacca
 || Zack. A salvare il ragazzo interviene Sephiroth, che elimina Ifrit con un
 || solo attacco.

||
 || Tornati nella dimensione reale, il potente Soldier esamina i corpi dei
 || soldati mascherati: hanno le stesse fattezze di Genesis e probabilmente sono
 || suoi cloni. Sembra inoltre che anche Angeal risulti scomparso e Sephiroth
 || sospetta che pure lui abbia tradito la Shinra e si sia schierato con
 || Genesis. Zack però non accetta affatto questa ipotesi del guerriero
 || argenteo.

CAPITOLO 02: Tradimento?

[@8C02]

NEMICI	LV	HP	OGGETTI
Elimitraglia	8	1.850	505 Guil OMD Tseng
G Assassino	6	720	Attacco potente Panacea x2

Sanguinario	7	914		Bonus MP	Thunder
Segugio guardiano	4	491		Bracciale di bronzo	
				Elisir	
BOSS	LV	HP		Extrapozione	x2
Bahamut	6	7.870		Fascia di Atlante	
Ragno guardiano	10	7.225		Granpozione	x2

|| È passato ormai un mese dalla scomparsa di Angeal. Ricevendo una misteriosa
 || telefonata, Zack viene convocato da Lazard. Il direttore dei Soldier ha un
 || nuovo incarico per lui: il ragazzo dovrà recarsi nella città natale di
 || Genesis ed indagare sul Soldier disertore. Un'altra squadra della Shinra era
 || già stata mandata in zona ma si sono persi contatti con essa, perciò in
 || questa missione Zack sarà accompagnato Tseng, uno dei Turk, il gruppo di
 || spionaggio della Shinra.

PALAZZO SHINRA: Piano Soldier - Sala Riunioni

	§\	ZONA EST	ZONA OVEST
	1	. 2a Classe Soldier	. Tseng
		§ Salvataggio	. Lazard
		1 Thunder	

Tra i vostri Attacchi Limite ora diverrà disponibile anche Tseng, la cui tecnica Tumulto permette di danneggiare tutti i nemici contemporaneamente. Riceverete anche una mail da Kunsel, riguardante la situazione di Angeal. Recatevi nella zona est e, all'interno della capsula 06, troverete la materia THUNDER. Uscite infine dalla camera.

```

+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+-----+
| Con l'inizio del Capitolo 02, presso il Punto di Salvataggio saranno |
| disponibili una nuova serie di Missioni: |
| 4-1-1: Scoperte unità di Wutai [ >> ultima 4-2-6] |
| 5-1-1: Esperimento n. 101 [unica] |
| 6-1-1: Miniere di carbone chiuse [ >> ultima 6-1-6] |
| 8-1-1: Rivincita con Ifrit [ >> ultima 8-1-2] |
| |
| Tra gli oggetti utili che potrete ottenere ci sono: |
| • Negozio segreto Wutai (Premio Missione 4-2-6) |
| • evocazione Materia Ifrit (Premio Missione 8-1-1) |
+-----+-----+

```

|| Kunsel invita Zack a fare una passeggiata nel Settore 8, in modo tale da
 || svolgere alcune commissioni prima di partire per il prossimo incarico.
 || Arrivati nella piazza del Settore 8, Kunsel si separa da Zack, in modo tale
 || che il ragazzo possa muoversi più agevolmente in città.

MIDGAR

```

.....
| |
| |
| | {STAZIONE SETTORE 1}
| | { PIATTAFORMA }

```


VIALE LOVELESS ••• Recatevi nella zona nord e, avvicinandovi al furgone ad ovest del Goblin Bar, riceverete una mail riguardante il figlio del presidente della Shinra. In seguito entrate nel vicolo proprio accanto al Goblin Bar e, parlando con la donna, avrete la possibilità di iscrivervi ad un altro fan club di Genesis.

```

+-----+
|  NUOVE MISSIONI  |
+-----+
|  Sempre in Viale Loveless, parlate con il Fante situato nella zona di |
|  sud est. L'uomo appartiene al 18° squadrone del reparto Sicurezza |
|  della Shinra e mostra una notevole ostilità nei confronti dei membri |
|  di Soldier. Dopo aver parlato con il Capitano, avrete sbloccato la |
|  Missione 1-2-1: Sfida dalla Sicurezza e, completando gli incarichi |
|  dello stesso gruppo, potrete arrivare sino alla Missione 1-2-6. |
|  Se la Missione 1-2-1 non viene sbloccata adesso, è possibile comunque |
|  farlo prima della fine del Capitolo 07. |
| |
|  Una volta finita la Missione 1-2-6, parlate di nuovo con il Capitano |
|  per ricevere le istruzioni L'ARTIGIANO PROVETTO. Per poter ottenere |
|  l'oggetto, dovete completare la Missione 1-2-6 e parlare con il Fante |
|  prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario |
|  non sarà più possibile ottenere l'oggetto. |
+-----+

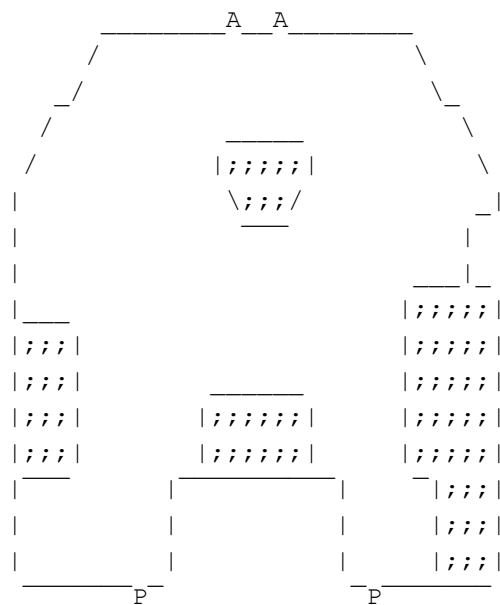
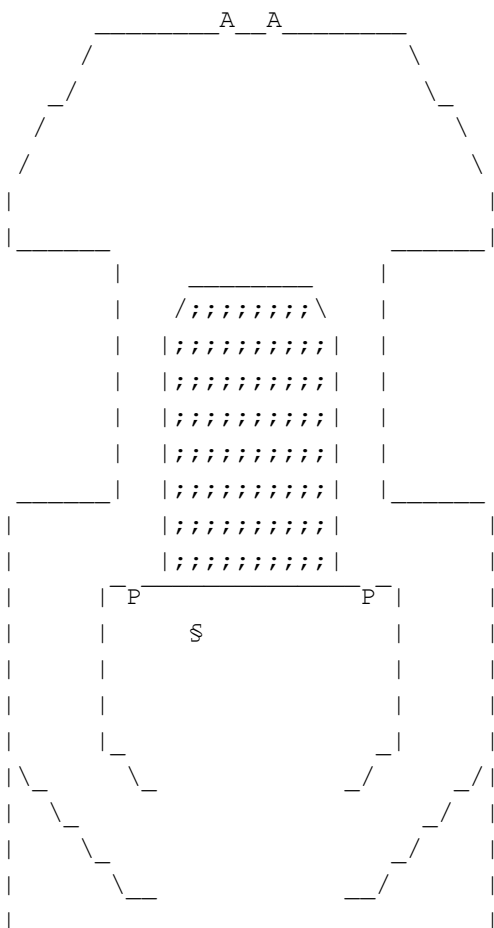
```

Presso la Piattaforma della Stazione Ferroviaria del Settore 1 non riceverete particolari informazioni utili da parte delle persone presenti, perciò tornate al Palazzo Shinra.

PALAZZO SHINRA

{ENTRATA}

{SALA ESPOSIZIONI}



SALA ESPOSIZIONI

- . Impiegata
- . Impiegato
- . Uomo gilet
- . Uomo salopette

A ascensore

P porta: conduce all'Entrata



ENTRATA

- . Bambino
- . Fante
- . Impiegata
- . Receptionist blu
- . Receptionist marrone
- . Uomo

A ascensore

P porta: conduce alla Sala Esposizioni

S Salvataggio

Dopo essere tornati nel Palazzo Shinra potrete esplorare sia l'Entrata che la Sala esposizioni.

ENTRATA ... Da ora in poi, parlando con l'Impiegata potrete assaggiare una bevanda curativa della Shinra. Questa medicina speciale riporta lo stato di Zack ai suoi valori originali:

- ripristina completamente gli HP, gli MP e gli AP
- rimuove qualsiasi status positivo o negativo che si possiede
- rimuove gli aumenti temporanei ottenuti tramite le Ondate di energia
- riporta al livello Normale lo stato emotivo del personaggio
- dona lo Status Risveglio

Parlando con la Receptionist in abito blu potrete invece ricevere alcune informazioni sugli appuntamenti di Zack, sul Palazzo Shinra e sul Settore 8. In seguito recatevi nella Sala esposizioni.

SALA ESPOSIZIONI ... In questa stanza potrete ammirare alcuni veicoli prodotti dalla Shinra: il furgone sA-37, l'aeronave Highwind, la moto Hardy-Daytona, l'auto pA-86 ed il razzo spaziale n° 26. Dopo aver terminato l'esplorazione, usate l'ascensore per recarvi al Piano Soldier.

PALAZZO SHINRA - Piano Soldier

|| Tornato alla base, Zack incontra Kunsel, il quale gli comunica che Tseng lo
|| sta attendendo nella Sala riunioni.

{ATRIO}

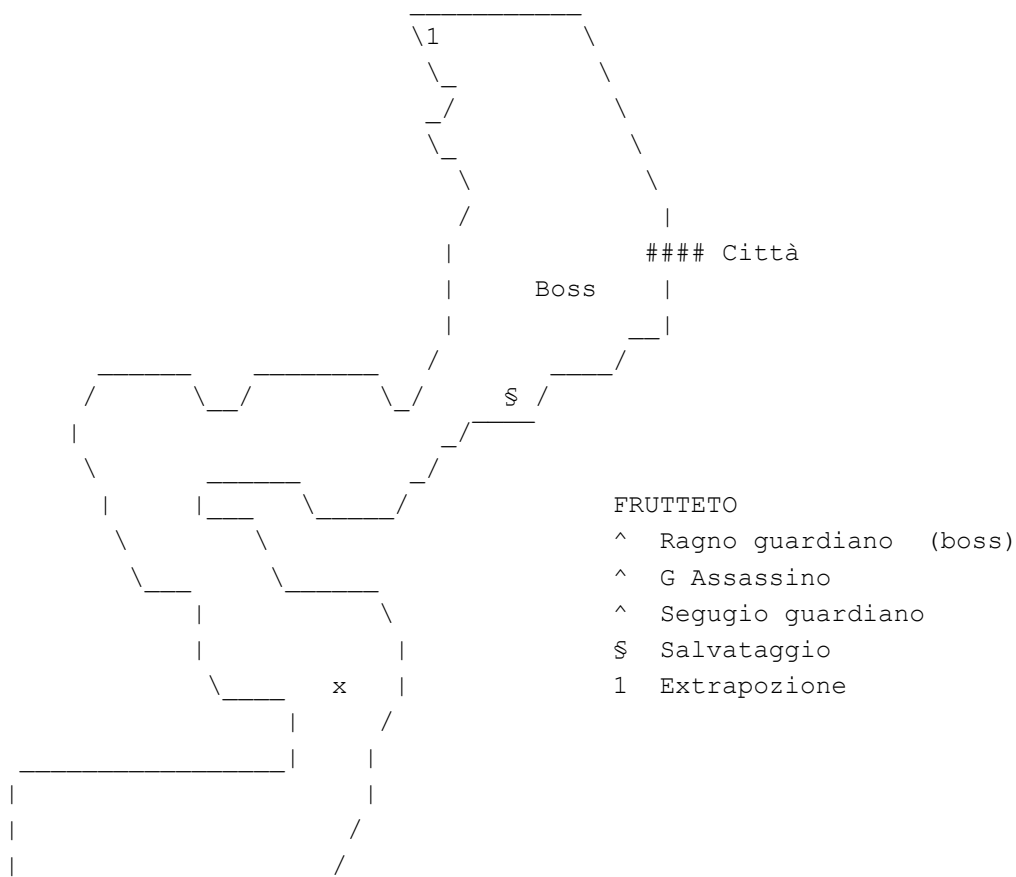


+-----+
Infine entrate nella Sala riunioni, parlate con Tseng e selezionate la voce "Sono pronto!" per proseguire.

|| Inizialmente era Sephiroth l'agente che si sarebbe dovuto recare al paese natale di Genesis, tuttavia l'uomo ha rifiutato di svolgere il suo incarico e la missione è stata affidata a Zack ed a Tseng.

BANORA - Frutteto

|| Il Soldier ed il Turk giungono a destinazione, Banora, dove Zack può finalmente osservare dal vivo gli alberi che producono le accidenmele: ciò vuol dire che Banora è anche il paese natale di Angeal. All'improvviso compaiono due copie di Genesis che sbarrano la strada agli agenti della Shinra.



Ora sarete attaccati da due G Assassini, identici ai ??? affrontati a Wutai.

|| Se le copie di Genesis sono presenti a Banora, vuol dire che le truppe del Soldier disertore stanno probabilmente controllando tutta l'area. Gli ordini ricevuti da Tseng comprendono anche la distruzione dell'arsenale del gruppo di Genesis.

Procedete lungo il sentiero e riceverete una mail da parte di Kunsel che parla di Banora. Eliminate i vari nemici che compariranno e, giunti in cima al percorso troverete un Punto di Salvataggio ed un mini boss ad attendervi. Prima di iniziare lo scontro, equipaggiatevi con materie che causano danni di Elemento Tuono.

|| Zack sconfigge rapidamente due copie di Genesis quando davanti a lui si attiva un grosso ragno meccanico, pronto ad affrontare il Soldier. Il robot

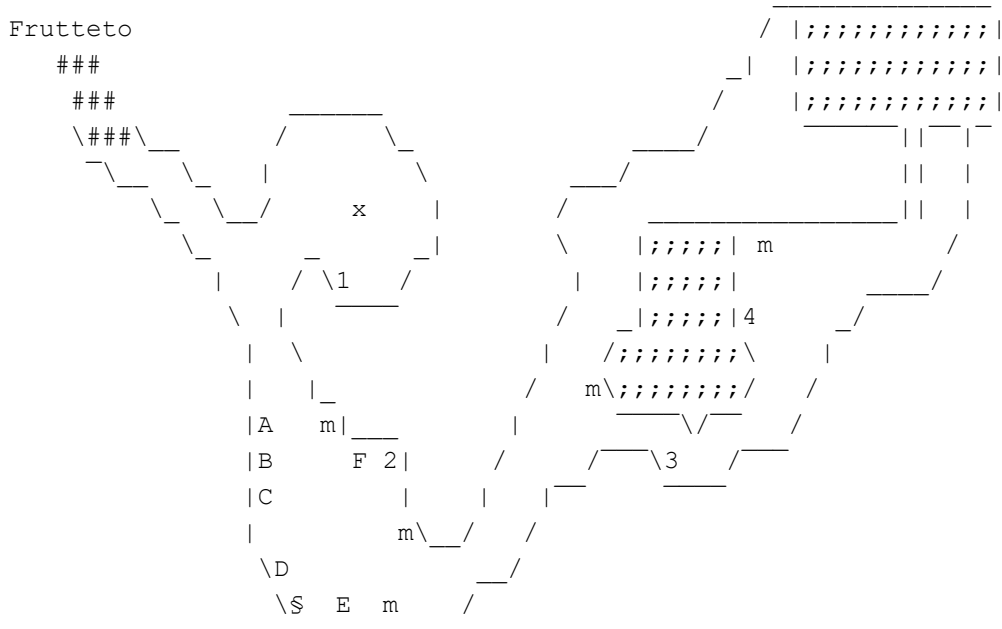
|| spara un missile contro Zack ma il ragazzo è abile nel dividere in due il
|| razzo con la sua spada, evitando così l'attacco.

```
.. RAGNO GUARDIANO .....  
:  
: Liv.  >>  10          COSA SI PUÒ RUBARE • 50%      :  
: HP    >>  7.225       {c} Pozione                  :  
: MP    >>  0           |r| Veste antiproiettile      :  
: -----  
: Esp.  >>  162        COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%   :  
: Guil  >>  120        {c} Attacco potente          :  
: SP    >>  1           |r| Attacco potente          :  
:  
:  
: 1. Campo elettromagnetico                          :  
:   il Ragno guardiano genera attorno a sè un campo di energia che si :  
:   allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre   :  
:   una vasta area. Il Campo elettromagnetico può colpire sino a sei  :  
:   volte, causando danni magici non elementali.                :  
:  
: 2. Cannone Tipo 97                                  :  
:   il Ragno guardiano apre il fuoco con le sue mitragliatrici.      :  
:   La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.  :  
:   Il Cannone Tipo 97 può colpire sino a cinque volte, causando danni :  
:   fisici.                                                    :  
:  
: 3. Tela di ragno                                    :  
:   il Ragno guardiano salta ed emette frontalmente una serie di     :  
:   filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio :  
:   d'azione. La Tela di ragno causa lo Status Stop.            :  
:  
: •• Doppio artiglio                                  :  
:   il Ragno guardiano attacca frontalmente con due artigli anteriori. :  
:   La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione.  :  
:   Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.  :  
:  
: Il Ragno guardiano è un grosso automa con sei zampe ed armato con due :  
: cannoni. Il mini boss non è molto agile nel muoversi, nè aggressivo  :  
: nell'attaccare. Rimanete sempre alle sue spalle, per infliggergli   :  
: danni ingenti rapidamente. Non appena il Ragno guardiano sta per   :  
: utilizzare il Campo elettromagnetico, usate subito la Schivata per  :  
: allontanarvi da lui e poi colpitelo con una magia di Elemento Tuono :  
: dalla distanza, prima di attaccarlo di nuovo alle spalle. Una volta :  
: sconfitto il mini boss, otterrete la materia ATTACCO POTENTE.     :  
:.....:
```

|| L'esercito di Genesis utilizza tecnologie sottratte ai laboratori della
|| Shinra: grazie ad esse, il Soldier disertore può contare su automi da guerra
|| e può trasferire le sue abilità di combattimento nelle varie copie, in altri
|| Soldier o addirittura nei mostri. L'esistenza di un presunto legame tra gli
|| agenti della Shinra e la natura dei mostri turba non poco l'animo di Zack.

Prima di raggiungere Tseng, aprite lo scrigno situato a nord est del piazzale
per trovare un'EXTRAPOZIONE. Volendo, potrete esaminare anche i resti del Ragno
guardiano e la bacheca di legno posizionata accanto ad essi. Infine recatevi
dal Turk.

|| Tseng e Zack raggiungono la casa dei genitori di Genesis ed al ragazzo,
 || guardando l'albero di accidenmele, tornano in mente le parole di Angeal.
 || Il mentore di Zack e Genesis erano amici di infanzia e dopo che quest'ultimo
 || ha disertato, è molto probabile che anche il primo si sia unito al suo
 || esercito. I due agenti si dividono i compiti: Tseng controllerà una tomba
 || che pare essere stata scavata di recente mentre Zack dovrà trovare la casa
 || dei genitori di Angeal.



CITTÀ	Edifici
. Tseng	A (chiuso)
^ G Assassino	B Sanguinario x2
^ Segugio guardiano	C (chiuso)
m sorgenti mako	D (chiuso)
§ Salvataggio	E casa di Angeal
1 Granpozione	F Sanguinario x1
2 Panacea	
3 Granpozione	
4 Bonus MP	

Raccogliete la GRANPOZIONE situata nei pressi di Tseng, poi raggiungete la piazza principale della cittadina. Qui troverete un Punto di Salvataggio e la PANACEA all'interno di un forziere. Nella località sono presenti tre piccole pozze di energia verde, le sorgenti mako: toccatele una prima volta per esaminarle e memorizzate la loro posizione perchè sarà utile in seguito.

Ora dovrete ispezionare le varie case presenti:

- in alcune non potrete entrare (A, C, D)
- in altre troverete i Sanguinari (B, F)

Entrate infine nella Casa E.

|| Zack incontra la madre di Angeal. La donna conosce di fama il ragazzo e lo
 || mette al corrente della situazione: un mese fa, Genesis ed il suo esercito
 || invasero la città, uccidendo molti abitanti. Anche Angeal era con lui ma si
 || limitò a lasciare la sua spada a casa dei genitori per poi andarsene di
 || nuovo.

All'interno della casa potrete esaminare le foto di famiglia e la Spada Potens

di Angeal. Aprite lo scrigno per trovare 5 GUIL e poi tornate all'esterno.
Eliminate i tre G Assassini che compariranno e verrete contattati da Tseng.

|| Il Turk ha trovato una fabbrica fuori città dove sono presenti alcune copie
|| di Genesis: probabilmente si tratta del loro covò.

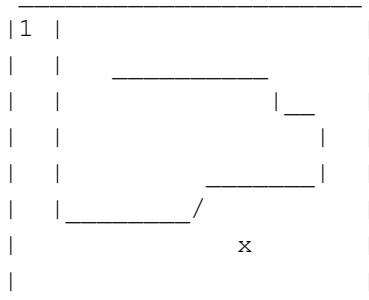
Superate lo sbarramento demolito dalle truppe di Genesis e, una volta giunti al
bivio, esaminate la sorgente mako e proseguite lungo il sentiero di destra.
Qui troverete un'altra GRANPOZIONE e riceverete una mail da Lazard, sui legami
familiari. Più avanti, aprite lo scrigno contenente la materia BONUS MP ed
esaminate l'ultima sorgente mako. Infine raggiungete Tseng in cima al sentiero.

|| Zack è convinto di poter convincere Angeal a tornare alla Shinra, e con lui
|| anche Genesis. Il buon cuore del ragazzo fa comprendere a Tseng come mai
|| Sephiroth lo abbia scelto al suo posto per questa missione: Angeal e Genesis
|| sono amici stretti dell'eroe di Soldier e quest'ultimo non voleva combattere
|| contro di loro, perciò sperava che Zack li avrebbe convinti a tornare a
|| Midgar.

BANORA - Fabbrica

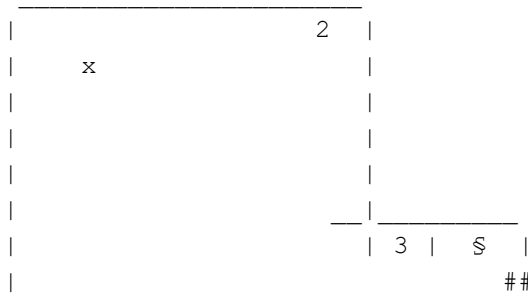
|| Zack e Tseng fanno irruzione nell'edificio ma vengono scoperti subito dalle
|| copie di Genesis. Il ragazzo decide di rimanere a combattere, in modo tale
|| che il Turk possa proseguire la missione.

{PIANO RIALZATO}



PIANO RIALZATO
^ G Assassino
^ Sanguinario
1 500 Guil

{PIANO TERRA}



PIANO TERRA
^ Elimitraglia
^ G Assassino
^ Sanguinario
\$ Salvataggio
2 Elisir
3 Panacea

Primo Piano

Eliminate i tre G Assassini per proseguire. Prima di raggiungere Tseng al piano
terra, recatevi nell'angolo di nord ovest della fabbrica per trovare uno
scrigno contenente 500 GUIL. Al termine della scalinata dovrete affrontare
un'Elimitraglia e sette G Assassini. Dopo aver sconfitto tutti i nemici,
aprite il forziere situato nell'angolo di nord est e riceverete un ELISIR.
Percorrete il corridoio a sud est per trovare un'altra PANACEA ed entrate nella
stanza successiva.

|| Esaminando il computer della fabbrica, Tseng scopre che le copie di Genesis

cancello troverete un BRACCIALE DI BRONZO mentre all'interno del forziere nei pressi delle casse di legno è presente un'altra EXTRAPOZIONE. Seguite il percorso e, una volta tornati al bivio, sarete contattati da Tseng, che vi comunicherà l'inizio del bombardamento.

TAGLIA IL MISSILE: Ora affronterete un minigioco durante il quale dovrete tagliare a metà, usando la vostra spada, dieci missili scagliati dalle truppe di Genesis. Per fare questo dovrete premere il pulsante X con il giusto tempismo: il momento esatto per spingere il tasto è quando il missile diventa rosso, producendo un suono particolare. Premendo il pulsante X in anticipo oppure in ritardo, Zack verrà colpito dal razzo, ma non subirà danni.

Per i primi nove missili, l'inquadratura sarà laterale, permettendovi di individuare facilmente il momento esatto in cui spingere il tasto X. Per l'ultimo razzo invece, l'inquadratura sarà posizionata di fronte a Zack: in questo caso, sfruttate l'ombra del missile proiettata sul suolo, in modo tale da determinare con precisione la distanza che lo separa dal personaggio, e poi colpitelo con il giusto tempismo.

Al termine del minigioco, a seconda del numero dei missili tagliati con successo, riceverete una ricompensa in Guil ed un bonus in secondi, che sarà utile successivamente.

MISSILI	GUIL	TEMPO
0	0	20 secondi
1	100	22 secondi
2	200	24 secondi
3	300	26 secondi
4	400	28 secondi
5	500	30 secondi
6	600	35 secondi
7	700	40 secondi
8	800	45 secondi
9	900	50 secondi
10	1.500	60 secondi

|| Turk contatta Zack informandogli che l'attacco dell'esercito di Genesis è
|| stato interrotto, tuttavia a breve inizierà il bombardamento ordinato dalla
|| Shinra. Il ragazzo deve raggiungere il prima possibile la madre di Angeal
|| per salvarla dall'attacco aereo in arrivo.

Ora avete a disposizione i secondi guadagnati durante il minigioco dei missili per ritrovare le cinque sorgenti mako e raggiungere poi la casa dei genitori di Angeal. Le fonti luminose appariranno solo se le avrete già esaminate in precedenza e sono situate:

- sorgente 1. fuori città, al centro del bivio
- sorgente 2. fuori città, dietro la pietra lungo il sentiero destro del bivio
- sorgente 3. in città, ai piedi del pozzo
- sorgente 4. in città, accanto alla casa più a nord
- sorgente 5. in città, accanto alla casa dei genitori di Angeal

A seconda di quali sorgenti mako avete ritrovato prima di ritornare alla casa dei genitori di Angeal, riceverete determinati oggetti:

- sorgente 1 --> Soma
- sorgente 2 --> Extrapozione
- sorgente 3 --> Etere

sorgente 4 --> Coda di fenice
 sorgente 5 --> Elisir

Prima di accedere nell'edificio, se possibile, equipaggiatevi con Accessori che assorbono o annullano gli attacchi di Elemento Tuono.

|| Entrato in casa, Zack trova il corpo senza vita della donna ed accanto a lei
 || il suo assassino, Angeal. Il ragazzo si scaglia ferocemente contro il suo
 || mentore, atterrandolo con violenza. Angeal cerca di giustificare il crimine
 || appena compiuto e la comparsa di Genesis permette all'uomo di allontanarsi.
 || Zack prova ad inseguirlo ma il Soldier disertore evoca una creatura da
 || contrapporre al ragazzo.

STANZA DI BAHAMUT

STANZA DI BAHAMUT		ELEMENTI	AUTO STATUS
	BAHAMUT	Fuoco • ---	Corazza
		Gelo • ---	Levitazione
+-----+		Tuono • ---	
		Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
Liv.	>> 15		{c} Pozione
HP	>> 8.740	STATUS	r Granpozione
MP	>> 424	Ade • immune	
-----+		Mutismo • immune	
Esp.	>> 446	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
Guil	>> 680	Stop • immune	{c} Pozione
SP	>> 300	Veleno • immune	r Fascia di Atlante

ATTACCHI

1. Megafusione [imbloccabile]

il Bahamut scaglia dalla bocca una potente sfera di energia che colpisce il suolo. La tecnica sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
 2. Raggi fulminanti

il Bahamut fa piovere dall'alto una serie di fulmini in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida ma copre un'area ridotta. I Raggi fulminanti possono colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Tuono.
 3. Sfere laser

il Bahamut scaglia una serie di sfere luminose che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Sfere laser possono colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.
- .. Folata di vento
- il Bahamut ruota il suo artiglio generando una violenta corrente d'aria. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Folata di vento colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.
- .. Impatto
- il Bahamut spicca il volo per poi atterrare violentemente al suolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Impatto causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Il Bahamut è un grande drago grigio. Il boss non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Durante lo scontro, attaccatelo alle spalle e mettetevi in posizione di Difesa non appena il Bahamut vola per eseguire l'Impatto: in questo modo ridurrete i danni subiti e sarete subito pronti a contrattaccare. In alcuni casi, può capitare che il boss si posizioni su una pedana che non potete raggiungere: quando ciò accade, usate le magie come Fire o Blizzard per colpirlo dalla distanza. Al termine dello scontro riceverete l'accessorio FASCIA DI ATLANTE.

++-----++

|| Bahamut si ritrasforma in materia, permettendo a Zack di tornare a Banora.
 || Il ragazzo accusa Genesis di aver rinnegato i sogni e l'onore del corpo dei
 || Soldier, ma il guerriero rosso gli mostra la sua vera natura mostruosa,
 || facendosi spuntare un'ala nera dalla schiena. La rivelazione lascia sorpreso
 || Zack mentre Genesis vola via, lasciandosi dietro una scia di piume nere.
 ||
 || Banora viene completamente distrutta dal bombardamento della Shinra e,
 || raggiunto dall'elicottero mandato per recuperarlo, Zack si volta indietro ed
 || assiste all'inferno di fuoco che ormai avvolge l'intera zona.

CAPITOLO 03: Mostro

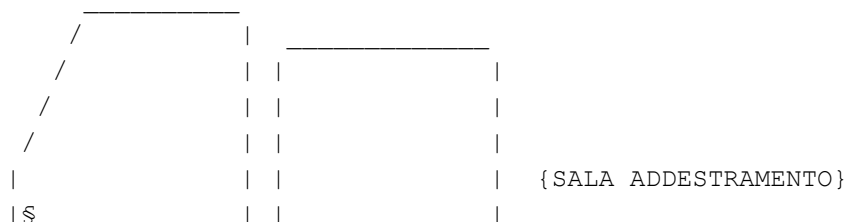
[@8C03]

NEMICI	LV	HP	OGGETTI
A - Alyman	12	1.890	5.000 Guil
A - sahadin	13	3.710	Amuleto
Esperimento n. 088	18	9.999	Barriera
Foulander	5	482	Blizzard
G Vendicatore	8	1.230	Bonus MAG
Minibot rosso I	5	570	Bracciale chocobo
Mitragliere	13	3.400	Cerchietto
Sanguinario	7	914	Ciondolo stellare
Segugio guardiano	4	491	Etere
Soldato semplice Wutai	3	178	Fire
			Gala del potere
BOSS	LV	HP	Granpozione x3
G Eliminatore	15	8.400	OMD Cissnei
Lanciamissili	14	8.780	Orecchino
Mitraglia blindata	16	10.230	Reparto Indagini
Motosega d'assalto	15	9.800	Shinra Alfa x2

|| Nel Palazzo Shinra, Zack ripensa ad Angeal quando, tramite Sephiroth prima e
 || Kunsel poi, gli viene comunicato che Lazard e Tseng lo stanno attendendo
 || nella Sala riunioni.

PALAZZO SHINRA - Piano Soldier

{ATRIO}



| la Missione 7-1-1: Recupera il carico e, completando gli incarichi |
 | dello stesso gruppo, potrete arrivare sino alla Missione 7-1-6. |
 | Se la Missione 7-1-1 non viene sbloccata adesso, è possibile comunque |
 | farlo prima della fine del Capitolo 07. |
 | |
 | Terminando la Missione 7-1-6, parlate di nuovo con il soldato per |
 | per ricevere il materiale RUOTE DI QUALITÀ. Per poter ottenere |
 | l'oggetto, dovete completare la Missione 7-1-6 e parlare con il |
 | soldato prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso |
 | contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto. |
 +-----+

Recatevi presso la Sala Addestramento dove inizialmente un Fante non vorrà farvi entrare. Parlategli una prima volta ed in seguito l'uomo non vi impedirà più l'ingresso. All'interno della stanza potrete fare la conoscenza di Hojo, il quale vi coinvolgerà subito nei suoi esperimenti, in maniera molto sgarbata. Scegliete sempre la prima voce per affrontare alcune semplici battaglie:

1° scontro		2° scontro	
Foulander	x1	Segugio guardiano	x3
Soldato semplice Wutai	x2		
3° scontro		4° scontro	
Sanguinario	x2	Esperimento n. 088	x1

L'ultima battaglia è una sorta di rivincita con il boss del Prologo, poichè i due mostri hanno le stesse caratteristiche, perciò usate la stessa strategia attuata in precedenza. Infine raggiungete gli ascensori presenti nell'Atrio per ricevere una mail da parte di Lazard ed una da parte del Presidente della Shinra, le quali comunicano la fine dei conflitti in corso.

|| Uscendo dall'ascensore, Kunsel dice a Zack che le sue recenti imprese non
 || sono state annotate nè nei registri della Shinra, nè dai media, e che tutto
 || il merito è andato a Sephiroth.

Con l'ascensore ora potrete raggiungere anche il piano dell'Ufficio del direttore di Soldier. Recatevi nella nuova destinazione.

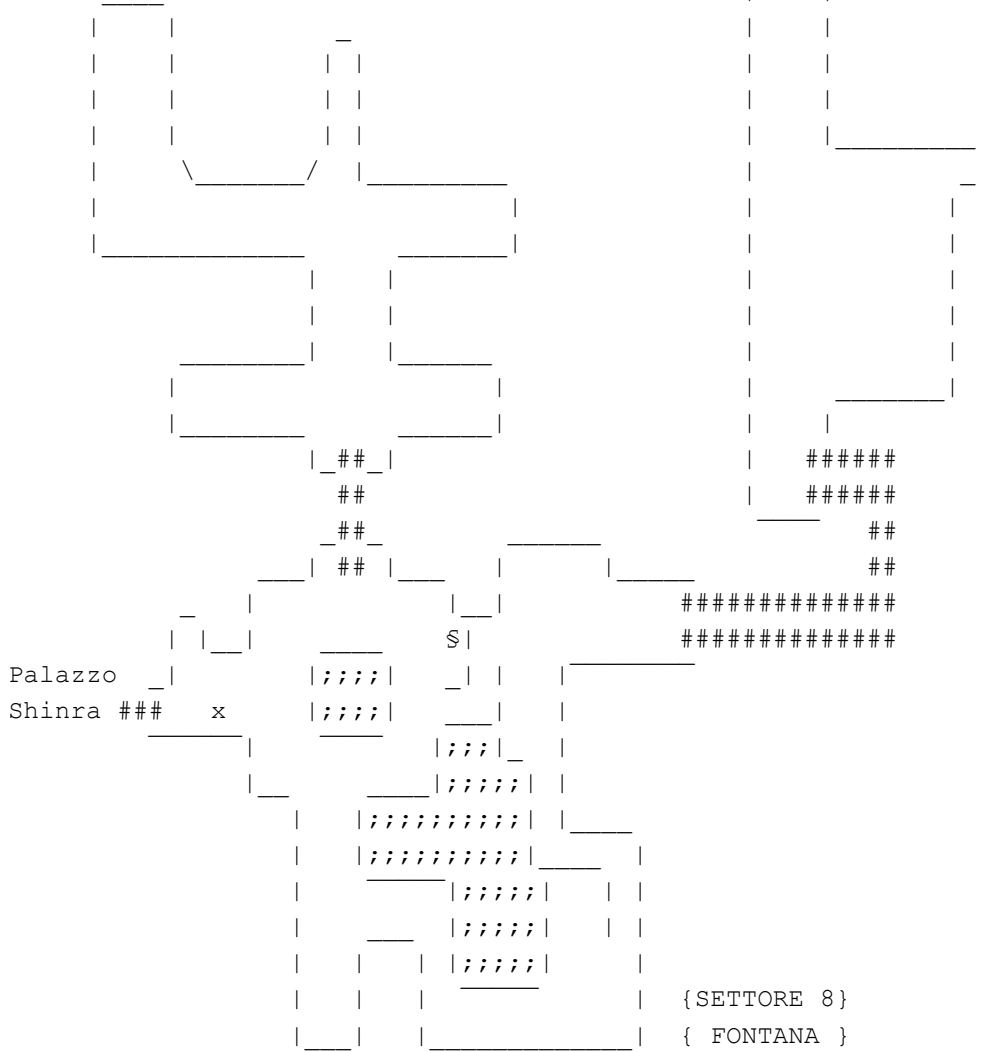
|| Zack entra nell'ufficio di Lazard, dove è presente anche Sephiroth.
 || Il direttore di Soldier è lieto di annunciare che, per i meriti mostrati sul
 || campo, il ragazzo è promosso 1a Classe Soldier. Prima di procedere con il
 || prossimo incarico, Zack deve indossare la divisa nera propria del suo nuovo
 || grado.

Ora che siete stati promossi 1a Classe Soldier potrete equipaggiare sei Materie e potrete eseguire le Fusioni tra Materie. Un Ricercatore vi donerà le materie FIRE e BLIZZARD, con le quali potrete provare ad eseguire una Fusione, e parlando con lui potrete ottenere informazioni a riguardo. Uscendo dalla stanza riceverete una mail riguardante la situazione ufficiale di Angeal e di Genesis e verrete ricontattati da Lazard.

Nella vostra cassetta della posta giungeranno prima tre messaggi che vi spiegheranno il funzionamento della Fusione tra Materie e, avvicinandovi ai due ascensori, un ulteriore messaggio riguardo Loveless. Uscite dal Palazzo Shinra e recatevi in Viale Loveless.

```
| | {STAZIONE SETTORE 1}
| | { PIATTAFORMA }
```

```
{ SETTORE 8 }
{VIALE LOVELESS}
```



```
SETTORE 8
FONTANA
```

```
SETTORE 8
VIALE LOVELESS
```

```
STAZIONE SETTORE 1
PIATTAFORMA
```

- . Donna
- . Fan di Angeal
- . Fan di Genesis
- . Fan di Sephiroth
- . Fante
- . Figlio
- . Uomo con gilet
- . Uomo con salopette
- § Punto di Salvataggio

- . Fan di Genesis
- . Impiegata
- . Uomo con gilet 1
- . Uomo con gilet 2
- . Uomo con salopette

- . Bambina
- . Bambino
- . Impiegato

Nell'area della Fontana, parlando con le Fan di Angeal e di Genesis riceverete due mail, dai rispettivi fanclub. Lo stesso avverrà in Viale Loveless, rivolgendovi alla Fan di Genesis.

```
+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+-----+
| Nell'area della Fontana, salite le scale e raggiungete la zona sud,
| dove è presente l'Uomo con gilet. Questi vi parlerà di alcuni mostri |
```




ATRIO ••• Ora affronterete tre Minibot rossi I, i quali possono essere anche abbastanza agili nei movimenti ma rimangono nemici poco pericolosi. Una volta eliminati, potrete esplorare l'area. La Sala Riunioni e la Sala Materia sono inaccessibili, mentre il resto del piano è disponibile. Recatevi nella zona di sud est e soccorrete il Soldier ferito: in questo modo verrete attaccati da quattro Minibot rossi I. Al termine dello scontro, riceverete un ETERE. Entrate poi nella Sala Addestramento.

SALA ADDESTRAMENTO ••• Al suo interno troverete due impiegati della Shinra circondati da altri sei piccoli automi. Una volta sconfitti tutti i nemici, selezionate la voce "Non lo dirò a nessuno" per ricevere 5.000 Guil. Ritornate all'ascensore e raggiungete l'Entrata del Palazzo Shinra.

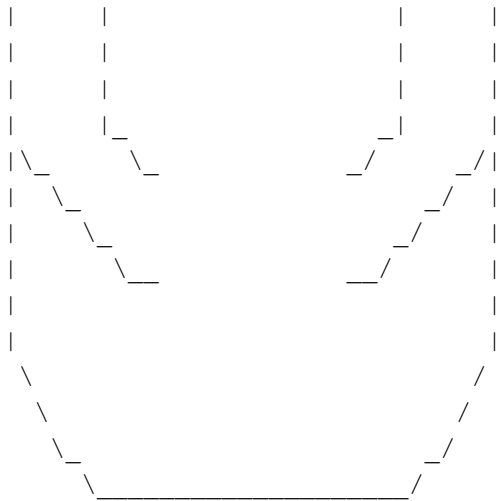
PALAZZO SHINRA - Entrata

|| Diversi automi della Shinra hanno ingaggiato battaglia con l'esercito della compagnia energetica. Le macchine da guerre sono affiancate dalle truppe di Genesis e stanno avendo la meglio contro il personale della Shinra.
 || Zack decide di intervenire per ribaltare le sorti della battaglia.



ENTRATA
 ^ G Vendicatore
 ^ Mitragliere

^ Minibot rosso I



Ora affronterete diversi scontri in rapida successione:

- | | | | |
|--------------------|----|------------------|----|
| a. G Vendicatore | x1 | d. G Vendicatore | x3 |
| Mitragliere | x1 | Minibot rosso I | x2 |
| b. G Vendicatore | x2 | e. Mitragliere | x4 |
| Mitragliere | x2 | | |
| c. Minibot rosso I | x5 | | |

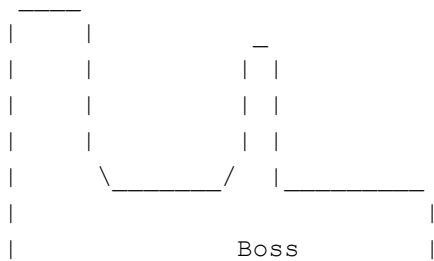
I G Vendicatori sono identici agli altri fanti di Genesis già incontrati nei capitoli precedenti, mentre i Mitraglieri sono automi in grado di aprire il fuoco dalla distanza. Eliminate prima le macchine da guerra, facendo attenzione al loro Gas Veleno, poi attaccate i rimanenti nemici.

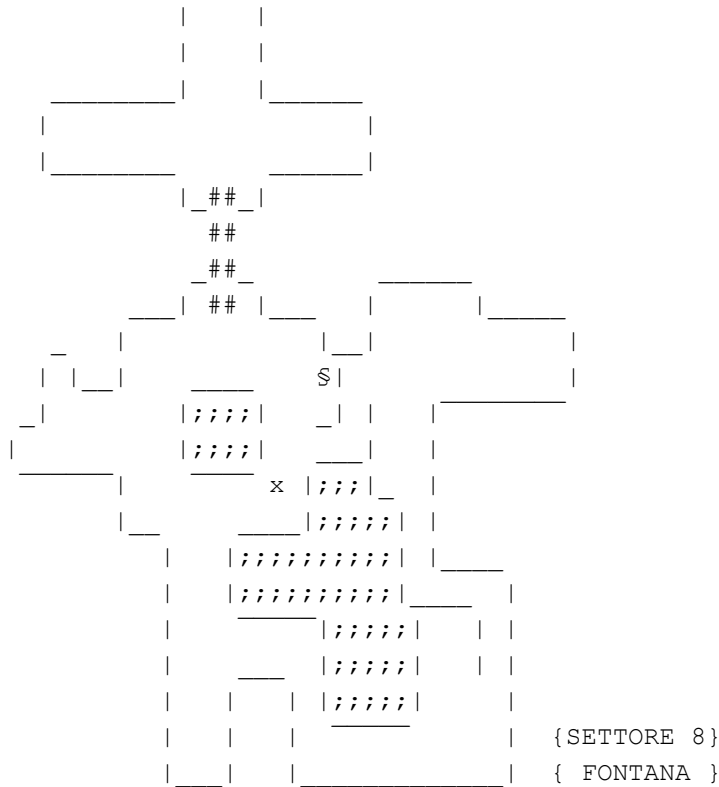
|| Al termine dello scontro, anche Sephiroth raggiunge l'ingresso del palazzo.
 || L'eroe di Soldier sospetta che dietro le copie di Genesis si nasconda
 || Hollander, un ex scienziato della Shinra che in passato fuggì da essa,
 || trafugando la tecnologia necessaria per la clonazione umana. Il rancore di
 || Hollander nei confronti della compagnia fu causato dalla sua mancata nomina
 || a capo dello Sviluppo scientifico, che invece venne assegnata ad Hojo.

MIDGAR

|| Le copie di Genesis stanno terrorizzando gli abitanti del Settore 8 perciò
 || Zack e Sephiroth si dirigono in quella zona per eliminare la minaccia.
 || Il ragazzo cerca di aiutare una ragazza circondata dagli automi nemici ma
 || viene fermato da Reno e Rude, due membri del gruppo dei Turk. Assieme a loro
 || giunge anche Tseng, mentre la ragazza ha già sconfitto i suoi nemici e si
 || rivela essere un altro agente della squadra di spionaggio, Cissnei.

{ SETTORE 8 }
 {VIALE LOVELESS}





SETTORE 8	SETTORE 8
FONTANA	VIALE LOVELESS
. Tseng	^ G Eliminatore (boss)
^ G Vendicatore	^ G Vendicatore
^ Minibot rosso I	^ Minibot rosso I
^ Mitragliere	^ Mitragliere
\$ Salvataggio	

Tra i vostri Attacchi Limite ora diverrà disponibile anche Cissnei. La sua tecnica speciale, Buone stelle, è in grado di migliorare lo stato emotivo del personaggio. Le emozioni intense influenzeranno l'OMD, aumentando la possibilità di eseguire proprio questo Attacco Limite appena ottenuto.

Non potrete nè recarvi presso la Stazione Ferroviaria, nè tornare al Palazzo Shinra, perciò raggiungete Cissnei in Viale Loveless. Al suo interno andate subito sulla destra per salvare una donna e la sua figlia dall'attacco di un Mitragliere e da due Minibot rossiI. Dopo aver eliminato i nemici riceverete un AMULETO dalla bambina.

Soccorrete anche l'uomo presente nel vicolo sinistro, sconfiggendo sia il Mitragliere che il G Vendicatore, ed otterrete da lui l'ORECCHINO. Prima di procedere, equipaggiate tecniche che infliggono lo Status Mutismo oppure lo Status Veleno. Infine andate nella zona nord di Viale Loveless.

|| Un misterioso nemico sta attaccando Cissnei, riuscendo anche a disarmarla.
|| Sembra essere una copia di Genesis molto più potente dalle altre. Il Soldier
|| decide allora di affrontare questo pericoloso avversario.

```

.. G ELIMINATORE .....
:
: Liv.  >> 15           COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
: HP    >> 8.400        {c} Etere
: MP    >> 170          |r| Granpozione
: -----+-----
:

```

```

: Esp.  >> 161          COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%      :
: Guil  >> 560          {c} Barriera                          :
: SP    >> 112          |r| Barriera                          :
:                                             :
:                                             :
: 1. Radioso           [imbloccabile]                    :
:   il G Eliminator e esegue una serie di attacchi usando sia il fucile :
:   che il bastone. Il Radioso può colpire sino a sei volte e causa      :
:   danni fisici, facendo cadere Zack al suolo.                          :
:                                             :
: 2. Attacco combo                                         :
:   il G Eliminator e esegue una coppia di attacchi con il suo bastone.  :
:   La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio      :
:   d'azione. L'Attacco combo colpisce due volte, causando danni        :
:   fisici.                                                 :
:                                             :
: 3. Fire                                                    :
:   il G Eliminator e scaglia una sfera infuocata che si muove in        :
:   automatico in direzione del personaggio. La magia causa lievi      :
:   danni di Elemento Fuoco.                                         :
:                                             :
: •• Bastonata                                             :
:   il G Eliminator e esegue un fendente verticale con il suo bastone.  :
:   La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio      :
:   d'azione. La Bastonata causa danni fisici.                :
:                                             :
: •• Colpo di fucile                                       :
:   il G Eliminator e apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è     :
:   molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'attacco      :
:   colpisce due volte, causando un totale di otto danni fisici.      :
:                                             :
: Il G Eliminator e è una copia di Genesis, armata con un bastone ed un  :
: fucile. Il mini boss non si sposta rapidamente ma è piuttosto        :
: aggressivo. Avvicinatevi a lui, evitando il Colpo di fucile, e poi    :
: lanciatevi subito all'attacco, senza dargli la possibilità di reagire. :
: Se riuscite a farlo, infliggetegli lo Status Veleno oppure lo Status  :
: Mutismo, in modo tale da indebolirlo, e sarete in grado di eliminarlo :
: in pochi secondi. Al termine dello scontro riceverete la materia     :
: BARRIERA.                                               :
:.....:

```

|| La copia di Genesis, seppur sconfitta, ha la forza di rilasciare la sua ala
|| nera e cerca di fuggire. Zack tuttavia non le da l'occasione di scappare ed
|| elimina definitivamente il suo avversario con un potente fendente.

||
|| Cissnei è rimasta impressionata dalle capacità combattive del Soldier e lo
|| ringrazia per averle salvato la vita. La ragazza poi saluta Zack per tornare
|| ai suoi incarichi.

||
|| In seguito Zack riceve una telefonata da Sephiroth, il quale gli chiede di
|| raggiungerlo presso il Reattore mako n. 5: pare che Angeal sia stato
|| avvistato in zona. L'eroe di Soldier ha intenzione di trovare il disertore
|| prima dell'esercito della Shinra e fare in modo che non venga eliminato.

Riceverete da Cissnei il negozio REPARTO INDAGINI e vi ritroverete poi nel
Reattore mako n. 5.

Avanzate di qualche passo e verrete attaccati da un A - sahagin, una sorta di uomo lucertola. State attenti al suo Salto, schivandolo con il giusto tempismo, e poi eliminatelo.

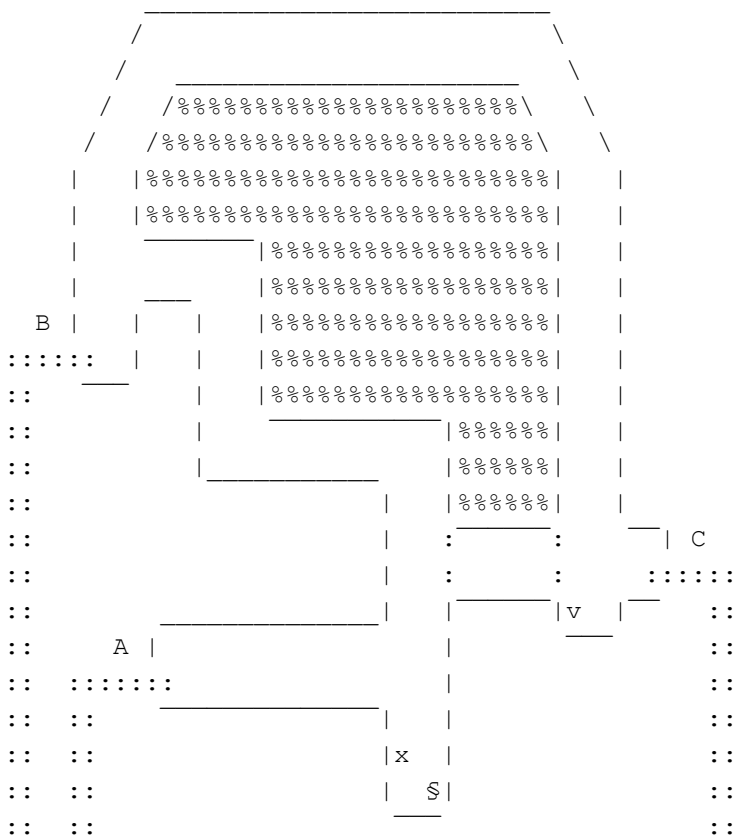
|| Esaminando il corpo del nemico sconfitto, Zack nota che su di esso è
 || presente il volto di Angeal. Sephiroth ipotizza che Hollander non abbia
 || clonato solo Genesis ma anche il mentore di Zack. L'eroe di Soldier decide
 || di raccontare al ragazzo un avvenimento del suo passato.

||
 || Tanto tempo fa, Sephiroth, Genesis ed Angeal erano soliti intrufolarsi nella
 || Sala Addestramento della Shinra per divertimento. Il Soldier rosso era
 || intento a leggere i versi della sua opera preferita, in compagnia dei suoi
 || due amici. Questi momenti passati assieme erano anche l'occasione per
 || Genesis ed Angeal di sfidare Sephiroth e mostrargli le loro capacità. I due
 || guerrieri erano molto abili ma l'eroe di Soldier era potente abbastanza da
 || poterli contrastare anche da solo.

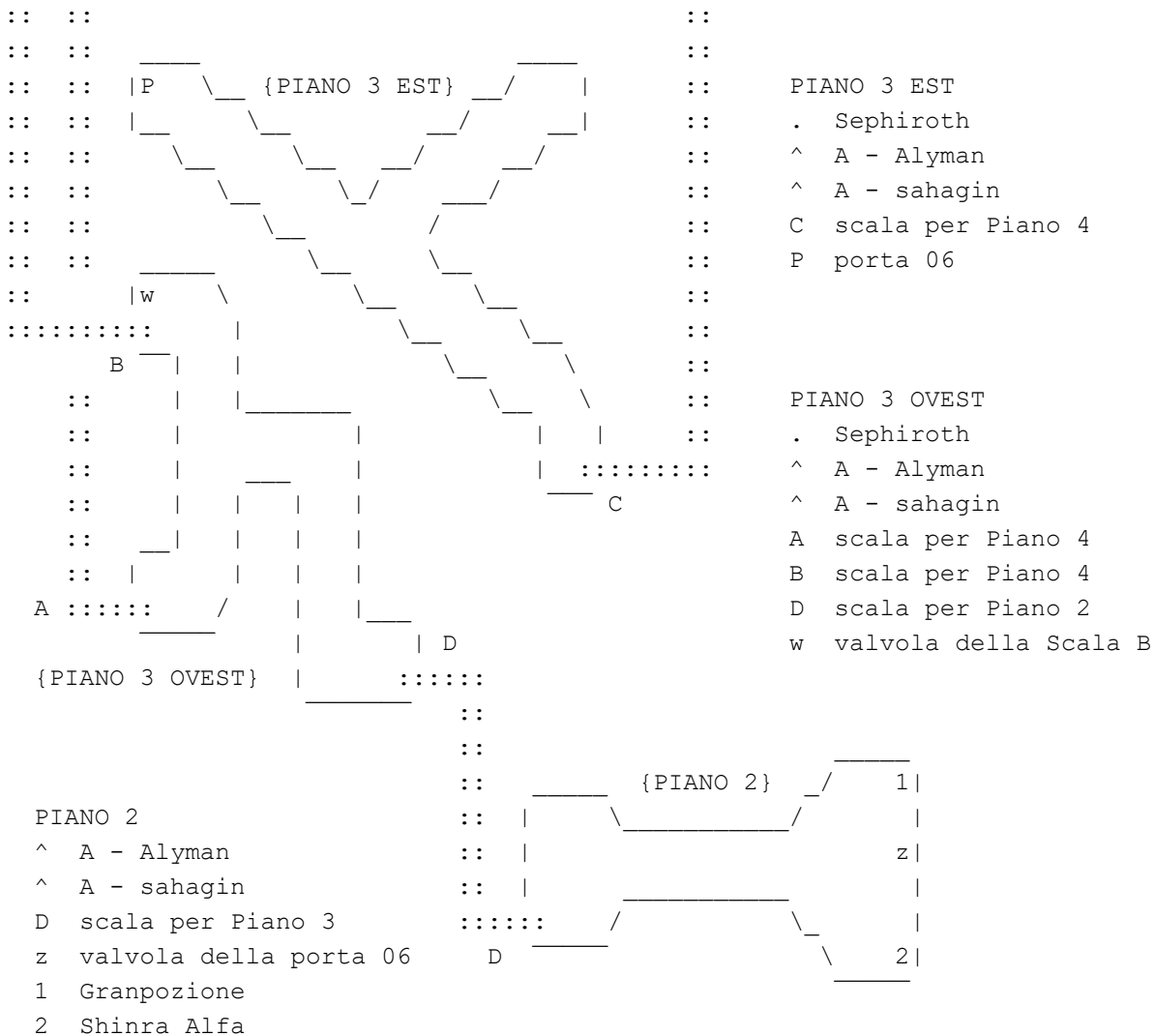
||
 || Genesis non riusciva ad accettare l'idea di essere così inferiore a
 || Sephiroth e decise di affrontarlo da solo. Lo scontro fu molto intenso ed il
 || Soldier rosso diede sfogo a tutte le sue capacità magiche, mettendo anche in
 || difficoltà il guerriero argenteo. Prima che la battaglia degenerasse
 || ulteriormente, Angeal cercò di fermare la furia di Genesis ma venne ferito
 || da quest'ultimo, ormai posseduto dal demone della lotta. Sephiroth decise
 || allora di combattere sul serio, mostrando ancora una volta il perchè fosse
 || lui l'eroe di Soldier.

||
 || Con un disperato tentativo, Angeal riuscì a fermare le spade dei suoi amici,
 || frapponendosi tra i due. Genesis tuttavia cercò di sfruttare l'occasione per
 || colpire il mentore di Zack ma Sephiroth bloccò il suo attacco, ferendo il
 || Soldier rosso alla spalla. La simulazione virtuale venne disattivata e
 || Genesis tornò in sè, uscendo dalla Sala Addestramento, citando un altro
 || verso di Loveless, velatamente minaccioso.

{PIANO 4}



- PIANO 4
- . Sephiroth
 - ^ A - Alyman
 - ^ A - sahagin
 - A scala per Piano 3 Ovest
 - B scala per Piano 3 Ovest
 - C scala per Piano 3 Est
 - v valvola del ponte
 - \$ Salvataggio



Le emozioni intense ora renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Angeal. All'interno del Reattore mako n. 5 non è possibile visualizzare la mappa, perciò utilizzate quella presente in questa guida. Nella località affronterete gli A - sahin e gli A - Alyman: quest'ultimi sono nemici volanti che si trovano spesso oltre la vostra portata, perciò non potrete colpirli con la spada. Usate le magie a lungo raggio, come ad esempio Fire, per eliminare questi mostri. Vi ritroverete poi al 4° Piano dell'edificio.

```

+-----+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+-----+-----+
| Avvicinatevi alla Scala A e riceverete una mail da una fantomatica |
| Principessa dei tesori, cioè la giovane Yuffie. Questo messaggio |
| sbloccherà la Missione 8-4-1: Porta sospetta 1. |
| |
| Man mano che completerete questi incarichi, potrete arrivare sino |
| alla Missione 9-6-6, per un totale di 54 incarichi potenzialmente |
| eseguibili. Tuttavia, poichè queste Missioni possono essere piuttosto |
| complicate da terminare, affrontate solo quelle che non sono di |
| difficoltà 'Eroica'. |
+-----+-----+-----+

```

Scendete lungo la Scala A per raggiungere la zona ovest del 3° Piano e qui ruotate la valvola per far scendere la Scala B. Usate quest'ultima per tornare al 4° Piano e seguite il percorso sino ad arrivare alla Scala C. Ruotate la valvola, situata accanto ad essa, per far abbassare il ponte e poi scendete tramite la Scala C.

Arrivati così nella zona est del 3° Piano, raggiungete Sephiroth, il quale vi dirà di andare al 2° Piano per riattivare l'energia ed aprire così le porte. Ritornate al 4° Piano e, una volta qui, usate la Scala A per scendere nella zona ovest del 3° Piano. Successivamente utilizzate la Scala D per raggiungere il 2° Piano.

Una volta scesi, seguite il percorso per arrivare alla valvola che riattiva l'energia e ruotatela. Aprite i due scrigni presenti per trovare uno SHINRA ALFA ed una GRANPOZIONE. Infine tornate da Sephiroth, facendo il percorso al contrario, per accedere nell'area successiva.

REATTORE MAKO N. 5: Interno del piatto - Struttura segreta

		STRUTTURA SEGRETA
b	c	. Sephiroth
		a documento 'Progetto Antichi'
	x §	b documento 'Progetto G'
	a	c documento 'Degrado Soldier'
		§ Salvataggio

Parlate con Sephiroth, il quale vi dirà di cercare tre documenti di Hollander, situati in questa stanza. Leggete per ultimo quello riguardante il Degrado dei Soldier.

|| Sephiroth racconta che, dopo aver ferito Genesis durante il loro scontro
|| nella Sala Addestramento, avvenne qualcosa di anomalo al corpo del Soldier
|| rosso: nonostante fosse una ferita superficiale, essa non si rimarginava.
|| Hollander studiò il caso e dedusse che la causa era l'energia mako entrata
|| attraverso la ferita. Per provare a curare Genesis, lo scienziato doveva
|| effettuare innanzitutto una trasfusione di sangue. Angeal si offrì subito
|| volontario poichè Sephiroth era incompatibile.

Esaminati tutti i documenti, parlate nuovamente con Sephiroth.

|| Il Progetto G, sviluppato da Hollander, consisteva nell'introduzione delle
|| cellule della razza degli Antichi all'interno di un feto umano, ed il
|| risultato fu Genesis. Questo Soldier però aveva due caratteristiche uniche:
|| poteva essere clonato ma il suo corpo mostrava inevitabilmente segni di
|| deterioramento precoce.

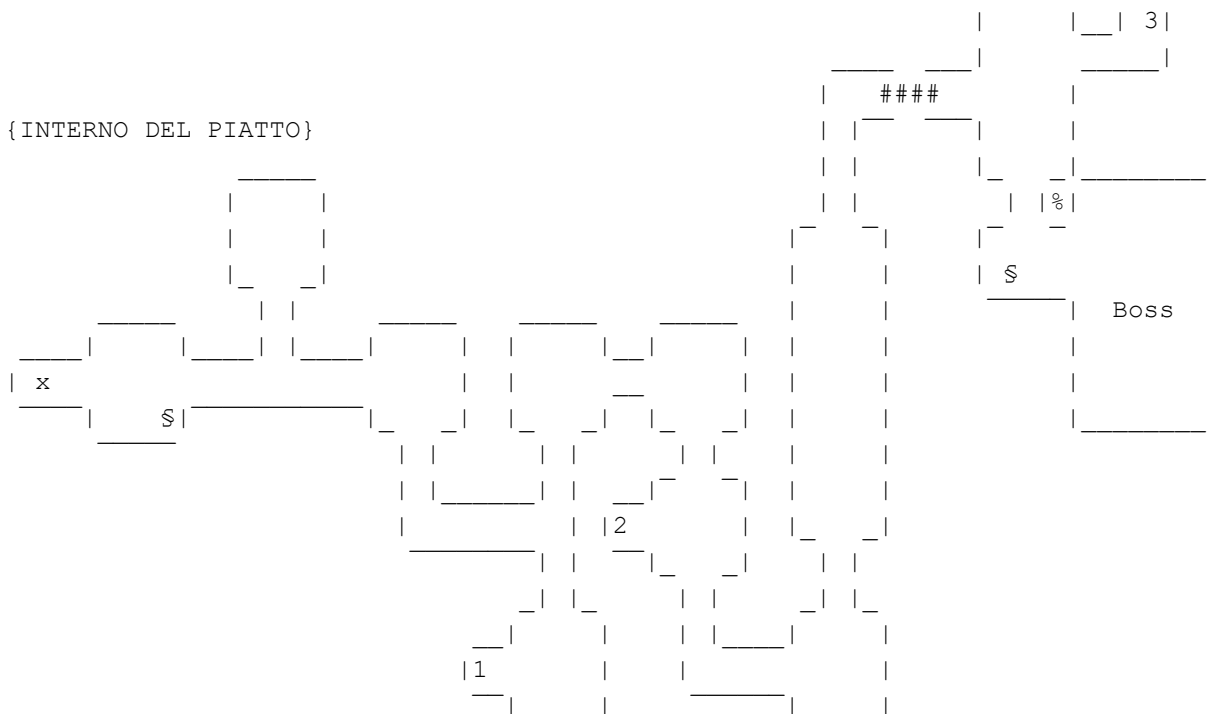
||
|| All'interno del laboratorio arriva Hollander, raggiunto poco dopo anche da
|| Genesis: i due si sono alleati per trovare un modo per arrestare il
|| deterioramento del corpo del Soldier disertore. Lo scienziato inizia a
|| fuggire e Sephiroth ordina a Zack di inseguirlo, mentre lui affronterà
|| Genesis.

Vi ritroverete nella zona est del 3° Piano. Entrate nella porta aperta da Hollander per accedere in una nuova area.

REATTORE MAKO N. 5 - Sotterraneo

{SEZIONE ESTERNA}

{INTERNO DEL PIATTO}



INTERNO DEL PIATTO

- ^ A - Alyman
- ^ A - sahagin
- ^ G Vendicatore
- ^ Minibot rosso I
- \$ Salvataggio
- 1 Granpozione x2
- 2 Bonus MAG

SEZIONE ESTERNA

- ^ Lanciamissili (boss)
- ^ Mitraglia blindata (boss)
- ^ Motosega d'assalto (boss)
- \$ Salvataggio
- 3 Cerchietto

INTERNO DEL PIATTO ••• Ora dovreste inseguire Hollander all'interno di questa località. Entrate nella stanza sulla sinistra, e lo scienziato fuggirà dopo essersi nascosto dietro la porta. Raccogliete i due esemplari di GRANPOZIONE presenti nello scrigno a sud poi seguite il percorso obbligato e, in un secondo forziere, troverete la materia BONUS MAG. Continuate l'inseguimento sino a raggiungere la zona successiva.

SEZIONE ESTERNA ••• Recatevi prima nella zona a nord est: aprite lo scrigno e riceverete un CERCHIETTO. Infine andate verso sud e sarete attaccati da tre automi diversi.

+-----+-----+-----+-----++		
	ELEMENTI	AUTO STATUS
LANCIAMISSILI	Fuoco • ---	Corazza
	Gelo • ---	
+-----+	Tuono • ---	
	Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
Liv. >> 14		{c} Fascia da polso
HP >> 8.780	STATUS	r Gala del potere
MP >> 0	Ade • immune	
-----+	Mutismo • immune	
Esp. >> 172	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
Guil >> 121	Stop • immune	{c} Bracciale chocobo
SP >> 1	Veleno • immune	r Bracciale chocobo

ATTACCHI

- 1. Gas Novox

il Lanciamissili emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Novox causa lo Status Mutismo.

2. Missile

il Lanciamissili scaglia un gran numero di razzi in tutta la zona. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il Missile può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Raffica

il Lanciamissili apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

MITRAGLIA		ELEMENTI	AUTO STATUS
		Fuoco • ---	Corazza
BLINDATA		Gelo • ---	
		Tuono • ---	
		Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
Liv. >>	16		{c} Fascia da polso
HP >>	10.230	STATUS	r Gala del potere
MP >>	0	Ade • immune	
		Mutismo • immune	
Esp. >>	172	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
Guil >>	121	Stop • immune	{c} Gala del potere
SP >>	1	Veleno • immune	r Banda di bronzo

ATTACCHI

1. Partigiana

la Mitraglia blindata esegue un affondo con i suoi spuntoni. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Partigiana sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Raffica

la Mitraglia blindata apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

MOTOSEGA		ELEMENTI	AUTO STATUS
		Fuoco • ---	Corazza
D'ASSALTO		Gelo • ---	
		Tuono • ---	
		Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
Liv. >>	15		{c} Fascia da polso
HP >>	9.800	STATUS	r Gala del potere
MP >>	0	Ade • immune	
		Mutismo • immune	
Esp. >>	172	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
Guil >>	121	Stop • immune	{c} Shinra Alfa
SP >>	1	Veleno • immune	r Shinra Alfa

ATTACCHI

1. Gas Veleno

la Motosega d'assalto emette frontalmente una nube di gas oscura. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Veleno

causa lo Status Veleno.

2. Motosega

la Motosega d'assalto esegue due fendenti orizzontali con i suoi dischi dentati. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Motosega colpisce due volte, causando danni fisici.

3. Sega rotante

la Motosega d'assalto fa ruotare davanti a sé i suoi dischi dentati. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Sega rotante può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

++ - - - - - --+
I boss da affrontare sono: il Lanciamissili, automa verde dotato di bazooka, la Mitraglia blindata, automa blu dotato di lance e la Motosega d'assalto, automa giallo dotato di dischi dentati. I tre boss non si spostano molto rapidamente ma sono piuttosto aggressivi. La squadra di nemici possiede due modalità: Attacco normale ed Attacco d'assalto. Nel primo caso useranno maggiormente le loro tecniche di base, mentre nel secondo eseguiranno più spesso i loro attacchi speciali.

Il primo nemico da eliminare è il Lanciamissili, poichè possiede tecniche a lungo raggio: usate le magie dalla distanza oppure colpitelo alle spalle. Successivamente scagliatevi contro la Mitraglia blindata poichè la sua Partigiana è una tecnica molto rapida ed insidiosa. Infine eliminate la Motosega d'assalto, poichè è la più lenta tra i tre boss. Sconfiggendo tutti i nemici riceverete un BRACCIALE CHOCOBO, una GALA DEL POTERE ed uno SHINRA ALFA.
++-----++

|| Zack raggiunge Hollander ma lo scienziato riesce a fuggire nuovamente, || questa volta grazie all'inaspettata comparsa di Angeal. L'uomo si è unito a || Genesis e ad Hollander perchè vuole vendicarsi del mondo, essendo diventato || ormai un mostro. Per provare le sue parole, Angeal mostra al ragazzo la sua || ala, identica a quella di Genesis, ma di colore bianco. Zack non vuole || lottare contro il suo mentore, allora l'uomo lo fa precipitare, demolendo il || pavimento della stanza.

CAPITOLO 04: Il sogno di un angelo

[@8C04]

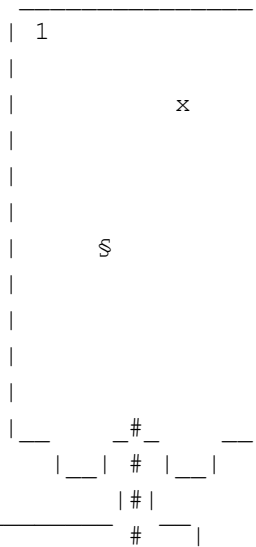
NEMICI	LV	HP	OGGETTI	
Boggy	10	1.512	5.502 Guil	Rigene
G Assalitore	12	2.040	Blizzard	Ruba
Esperimento n. 097	13	2.203	Bonus ATT	Soma x2
Minibot ape I	8	1.020	Bonus HP	Thundara
Sfregiatore	18	3.500	Energia	Thunder
Verme	12	3.300	Extrapozione	
			Fire	
BOSS	LV	HP	Granpozione	x3
Bahamut Furia	20	18.000	Novox	
G Guerriero	15	8.290	Panacea	x3

|| Dopo la caduta, Zack si risveglia all'interno di una chiesa, nei bassifondi || del Settore 5, accudito da una ragazza, Aerith. Nonostante l'insolito modo || in cui si sono conosciuti, tra i due nasce subito un legame di amicizia.

|| Notando che la ragazza si occupa con molta dedizione dei fiori nati
|| nell'edificio, Zack le propone di venderli, in modo tale da rendere Midgar
|| un grande campo fiorito.

BASSIFONDI DEL SETTORE 5 (Parte 1)

{CHIESA}



CHIESA
. Aerith
\$ Salvataggio
1 Etere x2

{ENTRATA}

ENTRATA
. Aerith
. Donna
. Uomo con gilet
. Uomo con salopette
^ Boggy

Strada ####

Tra i vostri Attacchi Limite ora diverrà disponibile anche Aerith. La sua tecnica, Onda Curativa, ripristinerà completamente gli HP, gli MP e gli AP, rimuoverà qualsiasi status negativo e donerà temporaneamente lo Status Invincibile.

```
+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+-----+
| Con l'inizio del Capitolo 04, presso il Punto di Salvataggio saranno |
| disponibili una nuova serie di Missioni: |
| 3-1-3: Elimina le copie [ >> ultima 3-1-5] |
| 5-1-3: Esperimento n. 103 [unica] |
| 7-2-1: Cerca e distruggi [ >> ultima 7-6-6] |
| |
| Nell'ultimo caso, partendo dalla Missione 7-2-1, potrete arrivare sino |
| alla Missione 7-6-6, per un totale di 30 incarichi potenzialmente |
| eseguibili. Tuttavia, poichè queste Missioni possono essere piuttosto |
| complicate da terminare, affrontate solo quelle che non sono di |
| difficoltà 'Eroica'. Tra gli oggetti utili che potrete ottenere in |
| poco tempo ci sono: |
| • le istruzioni Manuale di fusione (7-2-1) che vi permetteranno di |
| aggiungere gli oggetti nelle Fusioni tra Materie. |
| |
| • l'oggetto bonus Portachiavi (7-2-2) che aumenterà di una unità il |
| numero di Accessori equipaggiabili. |
| |
```


STRADA	MERCATO	PARCO
. Aerith	a Bambino	. Bambina
. Bambina	b Commesso negozio Materie	. Bambino 1
. Donna	c Commesso negozio Accessori	. Bambino 2
. Uomo con gilet	d Bambina	
. Uomo con salopette	e Commessa Shopping Paradise	
^ Boggy	. Donna	
^ Verme	. Fante	
	. Uomo con gilet	
	. Uomo con la legna	

Una volta in Strada, avvicinatevi al portone che conduce al Mercato per ricevere una mail dal fanclub di Angeal. Recatevi nella zona orientale di questa area per ottenere altri due messaggi: uno del fanclub di Genesis e l'altro riguardante la maglietta di Hollander.

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  NUOVA MISSIONE  |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  Nella Strada, parlate con la Bambina presente vicino alla breccia |
|  della zona est, e la piccola vi racconterà di suo zio. In questo modo |
|  avrete sbloccato la Missione 2-1-4: Difendi i bassifondi. Dopo aver |
|  completato l'incarico, parlando nuovamente con la Bambina, questi vi |
|  narrerà altri particolari dello stile di vita di suo zio. Se la |
|  Missione non viene sbloccata adesso, è possibile comunque farlo prima |
|  della fine del Capitolo 07. |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+

```

Infine tornate al portone del Mercato.

|| Zack nota un'atmosfera opprimente in zona e pensa sia colpa del grande
 || piatto sul quale è costruita la città di Midgar e che oscura il cielo nei
 || bassifondi. La stessa Aerith si sente a disagio e allora Zack le promette
 || che un giorno la porterà a vedere il cielo.

||
 || Entrati nel Mercato, Zack viene derubato del suo portafoglio da un piccolo
 || ladruncolo. Il ragazzo vuole subito mettersi alla ricerca del bambino ma
 || Aerith è convinta che ci sia un motivo dietro il furto, poichè conosce il
 || ladruncolo. La ragazza decide di cercare da sola il bambino.

All'interno del Mercato, recatevi nella zona sud per ricevere una mail da
 Lazard ed una dal fanclub di Genesis. Provando ad attraversare l'apertura,
 Zack chiederà informazioni sul ragazzino ad un passante, il quale vi
 consiglierà di parlare con le altre persone presenti nel Mercato per ricevere
 aiuto. Ora dovrete affrontare una sorta di minigioco che influenzerà l'affetto
 di Aerith nei vostri confronti. Successivamente potrete ricevere qualche
 oggetto utile inoltre, a seconda dei punti Affetto ottenuti, cambieranno le
 frasi che vi dirà Aerith.

Gli abitanti del Mercato, nonostante si propongano di aiutarvi, all'atto
 pratico non faranno nulla di utile per fermare il ladruncolo, facendo disperare
 Zack. A volte comparirà anche Aerith, ancora intenta a cercare il ragazzino.

Le persone con cui parlare, basandosi sulla mappa, sono:

a Bambino	[Affetto +2 per ogni Pozione	(max 5 Pozioni)]
b Commesso negozio Materie	[Affetto +10	(Granpozione)]
c Commesso negozio Accessori	[Affetto +10	(Soma)]
d Bambina	[Affetto +1 per ogni attesa	(max 10 attese)]
e Commessa Shopping Paradise	[Affetto +10	(Panacea)]

Infine parlate con Aerith e fate un giro per tutto il mercato: il ladruncolo ricomparirà e verrà fermato dalla ragazza dei fiori. Il ragazzino confessa che i soldi gli servivano per le medicine e che il suo portafoglio è stato mangiato da un mostro. Scegliete la risposta da dargli:

"Recupererò il tuo portafoglio" --> Affetto +5

"Comprerò la medicina per te" --> Affetto +10

Indipendentemente dalla frase selezionata, riavrete il vostro denaro. Tornate nella Strada e da qui andate nella zona orientale, verso la breccia che conduce al Parco. Ora verrete attaccati da tre Vermi: state attenti al loro Filo, in grado di infliggere lo Status Stop, ed eliminateli.

|| Tornato al mercato, Zack rimprovera il ladruncolo ma gli dice anche che, || la prossima volta che sarà in difficoltà, sarà lui ad aiutarlo. Rimasto solo || con Aerith, il Soldier le propone di realizzare un carrello per l'attività || di vendita dei fiori.

```
+-----+-----+
|  NUOVA MISSIONE  |
+-----+-----+
|  Nel Mercato, parlate con la Bambina situata nella zona di sud est e |
|  vi racconterà di un viaggiatore che, provenendo da Kalm, nei pressi |
|  di Midgar ha incontrato molti mostri. In questo modo avrete sbloccato |
|  la Missione 2-1-3: Avvistamenti nel Settore 5. Se l'incarico non |
|  viene sbloccato adesso, è possibile comunque farlo prima della fine |
|  del Capitolo 07. |
+-----+-----+
```

Adesso saranno disponibili una serie di minigiochi, che potrete anche non svolgere, i quali vi faranno guadagnare altri punti Affetto. Ad esclusione del minigioco 'Profumo per Aerith', gli altri saranno disponibili sino alla fine del Capitolo 07. Per ora, evitate di andare dal Commesso del negozio di accessori.

PROFUMO PER AERITH: Parlate con la Commessa dello Shopping Paradise, la quale vi proporrà di acquistare un profumo al costo di 300 Guil. Compratelo e la donna dirà che, aggiungendo dell'olio, il prodotto diverrà una fragranza di lusso. Lo scopo del minigioco è quello di aggiungere al profumo il numero esatto di gocce di olio, indicato dalla Commessa. Durante la sequenza, esse cadono in modo casuale e la quantità versata è indicata da una serie di onomatopee che appaiono sulla parte bassa dello schermo:

'Plop' --> 1 goccia

'Plop-Plop' --> 2 gocce

'Splash' --> 10 gocce

Una volta iniziata la miscelazione, dovete essere rapidi nel contare le gocce e nel premere il pulsante X, non appena viene raggiunta la quantità indicata inizialmente dalla Commessa. Al termine della sequenza, consegnate alla donna la cifra richiesta e, a seconda del risultato ottenuto nella miscelazione, otterrete alcuni punti Affetto:

quantità esatta --> Affetto +5

1 o 2 gocce in eccesso o in difetto --> Affetto +3

3 o 4 gocce in eccesso o in difetto --> Affetto +1

5 o più gocce in eccesso o in difetto --> Affetto -1

RACCOLTA MATERIE: Parlate con il Commesso del negozio di Materie e selezionate "Veloce come il vento!" per accedere al minigioco. Lo scopo della sfida è quello di raccogliere tutte le 20 Materie sparse per il Mercato, nel minor

tempo possibile. Per fare questo, dovrete muovervi all'interno della località e premere il pulsante X quando arrivate in corrispondenza di una Materia. Dopo averle raccolte tutte, tornate dal Commesso per terminare il minigioco. A seconda del tempo impiegato, riceverete un premio in Guil ed alcuni punti Affetto:

meno di 00:23:00	-->	100 Guil, Affetto +5
tra 00:23:00 e 00:28:00	-->	80 Guil, Affetto +1
tra 00:28:01 e 00:33:00	-->	60 Guil, Affetto +1
tra 00:33:01 e 00:40:00	-->	40 Guil
tra 00:40:01 e 01:00:00	-->	30 Guil
tra 01:00:01 e 01:45:00	-->	20 Guil
più di 01:45:01	-->	niente

INDOVINA IL NUMERO: Parlate con il Bambino, situato nell'angolo di nord ovest del Mercato, per partecipare a questo minigioco. Il costo è di 100 Guil, ma otterrete uno sconto di 10 Guil per ogni Pozione che gli avete consegnato durante la ricerca del ladruncolo. Lo scopo del minigioco è quello di indovinare il numero esatto di ragazzini che attraverseranno la strada.

Prima di scegliere il numero da dire al Bambino, potete chiedere aiuto ad Aerith, la quale vi darà una o più alternative, a seconda dei punti Affetto ottenuti sino ad ora. Uno dei numeri scelti dalla ragazza corrisponderà sempre al risultato corretto, perciò memorizzatevi:

più di 50 punti Affetto	-->	due numeri
da 41 a 50 punti Affetto	-->	tre numeri
meno di 40 punti Affetto	-->	quattro numeri

Come ultima fase, potete chiedere aiuto anche al Bambino, pagando la stessa cifra necessaria per partecipare a questo minigioco, e questi vi darà tre numeri tra cui scegliere. Incrociando i numeri ricevuti da Aerith con quelli ottenuti dal Bambino, troverete subito quello esatto da comunicare, che è sempre l'unico in comune tra i due gruppi. Esempio:

- . Aerith sceglie i numeri 2, 4 e 5
- . Bambino sceglie i numeri 1, 2 e 6
- . 2 è il numero in comune tra i due gruppi perciò è quello esatto

Il premio in palio viene dichiarato all'inizio del minigioco ed è scelto casualmente tra i seguenti oggetti:

Pozione	20% dei casi
Soma	20% dei casi
Banda di bronzo	8% dei casi
Blizzard	8% dei casi
Fire	8% dei casi
Granpozione	8% dei casi
Thunder	8% dei casi
Bonus ATT	4% dei casi
Bonus HP	4% dei casi
Bracciale di bronzo	4% dei casi
Extrapozione	4% dei casi
Veste antiproiettile	4% dei casi

Nel caso in cui scegliate un numero sbagliato, riceverete il Tessuto come premio di consolazione.

Una volta terminati i minigiochi, o comunque prima di uscire dal Mercato, recatevi dal Commesso del negozio di accessori: a seconda delle persone con le quali avete parlato durante la ricerca del ladruncolo, l'uomo vi consegnerà i rispettivi oggetti (GRANPOZIONE, PANACEA e SOMA). A seconda dei punti Affetto

ottenuti in totale, la ragazza userà frasi diverse, ma ciò non influirà sul proseguimento dell'avventura:

più di 70 punti Affetto --> dialogo A
da 69 a 50 punti Affetto --> dialogo B
da 49 a 30 punti Affetto --> dialogo C
meno di 30 punti Affetto --> dialogo D

{dialogo D}

COMMESSO: Però devo dire, Aerith... Ti sei trovata davvero un bel tipo.
AERITH: Nooo, certo che no! Non è come credi.

{dialogo C}

COMMESSO: Però devo dire, Aerith... Ti sei trovata davvero un bel tipo.
AERITH: No, non è il mio ragazzo. Ci siamo appena conosciuti. Ma foocoorse...
C'è qualcosa. Forse.

{dialogo B}

COMMESSO: Però devo dire, Aerith... Non si trovano molti ragazzi a modo,
onesti e gentili come lui. Questo ha il mio timbro di approvazione.
Spero che sarete felici insieme!
AERITH: Ihihihih... Diamo davvero questa impressione? Hmm... Non sarebbe poi
così male. È forte, piuttosto simpatico e ha un non so che di speciale.

{dialogo A}

COMMESSO: Però devo dire, Aerith... Non si trovano molti ragazzi a modo,
onesti e gentili come lui. Questo ha il mio timbro di approvazione.
Spero che sarete felici insieme!
AERITH: Forse dovrei dire che lo è. Ha un non so che di speciale. Non ho mai
incontrato nessuno come lui. Stare con lui mi fa sentire bene.

|| Come ricordo del loro primo appuntamento, Zack decide di fare un regalo ad
|| Aerith, acquistando per lei un fiocco che la ragazza porterà sempre tra i
|| capelli.

Infine uscite dal Mercato per ritrovarvi automaticamente nel Parco.

|| Aerith teme i membri di Soldier perchè non sembrano umani, allora Zack le
|| rivela di appartenere a quel corpo della Shinra. Nonostante la situazione di
|| imbarazzo, i due ragazzi ritrovano presto la voglia di scherzare assieme.
|| Una improvvisa telefonata richiama Zack a rapporto: Genesis sta attaccando
|| il Palazzo Shinra.

Dal Parco recatevi poi nella Strada, dove potrete essere attaccati da alcuni
Boggy. Tornate al Mercato ed uscite dall'apertura a sud, scegliendo la voce
"Sono pronto!". Verrete fermati dal ladruncolo, il quale vi regalerà la materia
RUBA.

SETTORE 0 - AUTOSTRADA

```
|      |  
| Boss |  
|      |  
|      |  
|      |   AUTOSTRADA  
|      |   ^ G Guerriero (boss)  
|      |   ^ G Assalitore  
|      |   ^ Sfregiatore
```

```

|      | § Salvataggio
|      |
| §    |
|      x |
|.....|

```

Le emozioni intense influenzeranno l'OMD, aumentando la possibilità di eseguire l'attacco limite di Aerith, Onda Curativa. Seguite la strada e verrete fermati da tre G Assalitori: fate attenzione ai loro fendenti ed eliminateli prima che scaglino la magia Fire. Successivamente dovrete affrontare due Sfregiatori: questi automi trivella sono in grado di lanciarsi contro di voi con il loro Attacco perforante, perciò schivateli con il giusto tempismo, prima di poterli colpire. In seguito combatterete contro sei G Assalitori, dove dovrete evitare di farvi circondare da loro, in modo tale da evitare più facilmente le tecniche nemiche. Preparatevi poi allo scontro con un mini boss.

```

.. G GUERRIERO .....
:
: Liv.  >> 15          COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
: HP    >> 8.290      {c} Impatto Veleno
: MP    >> 256        |r| Impatto Mutismo
: ----+-----
: Esp.  >> 469        COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
: Guil  >> 98         {c} Rigene
: SP    >> 144        |r| Rigene
:
:
: 1. Calcio gemello
: appoggiandosi sulla sua arma, il G Guerriero attacca con due calci.
: La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
: Il Calcio gemello colpisce due volte, causando danni fisici,
: infliggendo lo Status Shock, e fa cadere Zack al suolo.
:
: 2. Fira
: il G Guerriero scaglia due sfere infuocate che si muovono in
: automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire due
: volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.
:
: 3. Novox
: il G Guerriero genera attorno al personaggio una serie di onde
: sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.
:
: •• Doppio fendente
: il G Guerriero attacca con la sua arma, eseguendo un fendente
: orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto
: rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio fendente
: colpisce due volte, causando danni fisici.
:
: Il G Guerriero è un mostro umanoide armato di bastone. Il mini boss
: non è molto rapido nel muoversi, nè è particolarmente aggressivo.
: State attenti al suo Novox, sfruttate i momenti in cui il G Guerriero
: prepara la magia Fira per posizionarvi alle sue spalle e colpirlo
: ripetutamente. Dopo averlo sconfitto, otterrete la materia RIGENE.
:.....

```

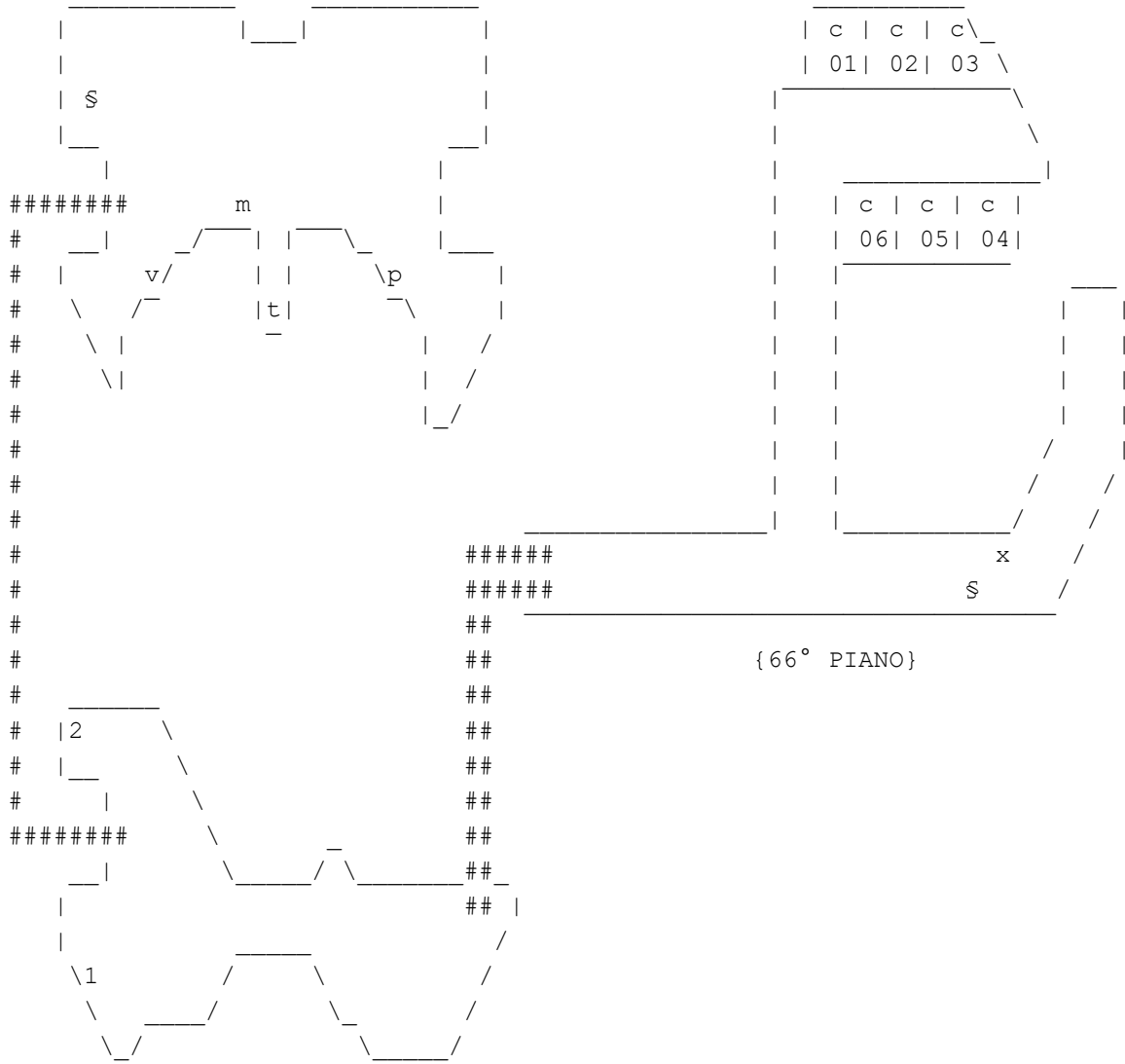
|| La corsa di Zack viene fermata da Angeal, che scende dal cielo. L'uomo
|| chiede l'aiuto del ragazzo per sconfiggere Genesis. Zack vuole fidarsi del

|| suo mentore perciò Angeal porta il ragazzo con sè, volando.

||
|| Presso il Palazzo Shinra intanto, Sephiroth sconfigge facilmente le truppe
|| di Genesis e viene raggiunto da Angeal e Zack. Il guerriero alato rivela ai
|| suoi compagni che lo scopo dell'assalto di Genesis è quello di eliminare
|| Hojo, perciò è necessario dividersi: Angeal si occuperà dei nemici presenti
|| all'esterno del Palazzo, Sephiroth si farà strada nei piani inferiori,
|| mentre Zack dovrà recarsi nella zona superiore e proteggere il capo del
|| settore scientifico della Shinra.

PALAZZO SHINRA (piani elevati)

{SALA DI FUSIONE}



{SALA CONSERVAZIONE CAMPIONI}

SALA DI FUSIONE

- . Hojo
- d capsula 'Test'
- m bottone 'Mostri'
- p monitor 'SP'
- v monitor 'Vermi'
- § Salvataggio

SALA C. CAMPIONI

- 1 Extrapozione
- 2 Panacea

66° PIANO

- ^ Esperimento n. 097
- ^ G Assalitore
- ^ Minibot ape I
- ^ Sfregiatore
- § Salvataggio

66° PIANO ... All'interno del corridoio potrete affrontare i G Assalitori, gli Sfregiatori ed i Minibot ape I, simili a quelli rossi incontrati in

precedenza: state attenti alla loro Scarica elettrica e riuscirete poi ad eliminarli facilmente. Ignorate la zona nord di questo piano, poichè non potrete ancora aprire le porte delle varie celle, ed in seguito procedete verso ovest per accedere nella sezione successiva.

SALA CONSERVAZIONE CAMPIONI ••• Raccogliete sia l'EXTRAPOZIONE che la PANACEA, entrambe contenute all'interno degli scrigni situati nella zona occidentale, poi usate l'ascensore.

SALA DI FUSIONE ••• In questa stanza troverete Hojo. Lo scienziato non pare essere spaventato dall'attacco di Genesis e con la sua solita scortesia si rivolgerà a voi. Esaminate il monitor posizionato nei pressi dell'ascensore e scegliete la voce "E toccare!" e sarete teletrasportati in una zona desertica. Qui dovrete affrontare tre Vermi ed avrete a disposizione una speciale materia di comando, la Proto Magicum che permette a Zack di eseguire un potente fendente orizzontale. Usate questa tecnica per eliminare rapidamente i tre mostri.

Dopo aver completato l'esperimento, esaminate il monitor situato sul lato opposto della camera, scegliendo la voce "Certo che sì!" e partirà un conto alla rovescia, da 5 a 0. Per vincere questa sfida, dovrete premere il tasto X quando il contatore indica zero. Dopo il 3, le cifre non compariranno più sullo schermo, perciò dovrete calcolare mentalmente il tempo che rimane e spingere il pulsante X con il giusto tempismo. Più sarete precisi, più SP guadagnerete (da 10 a 100 SP, a seconda della vostra precisione). Nel caso in cui sbagliaste tempismo invece, perderete 50 SP.

Successivamente esaminate la capsula centrale di vetro: una volta al suo interno, Hojo vi farà tre domande. A seconda delle risposte selezionate, riceverete una determinata quantità di SP al termine del test:

. Chi ammiri di più al momento?

[300 SP] Un agente di Soldier come Sephiroth

[100 SP] Un agente di Soldier come Angeal

. Di cosa pensi abbia bisogno la Shinra al momento?

[200 SP] Di molti e potenti agenti di Soldier

[400 SP] Di una tecnologia e una ricerca all'avanguardia

. Chi pensi sia più adatto a essere un agente di Soldier?

[200 SP] Una persona che dà il massimo per la Shinra

[300 SP] Una persona che non ha paura di sfidare la Shinra

Infine esaminate l'interruttore situato subito ad ovest del ponte che conduce alla capsula e scegliete la voce "Schiaccio un bottone". In questo modo avrete liberato alcuni mostri all'interno del 66° piano: queste creature possiedono le chiavi che aprono le celle della zona nord di quel piano ed ora avete 3 minuti per eliminarle. Equipaggiate la materia Ruba e raggiungete i mostri.

66° PIANO ••• Una volta qui, le sei creature fuggiranno nel corridoio e dovrete inseguirle. Sullo schermo apparirà il timer, che non scorrerà nè durante i combattimenti nè accedendo al Menù Principale, ed il numero di Chiavi della cella recuperate. I nemici da affrontare sono gli Esperimenti n. 097, creature molto simili ai Sanguinari incontrati in precedenza.

Troverete quattro esemplari nel corridoio mentre gli ultimi due sono situati nella grande stanza della zona nord. Affronterete singolarmente ogni nemico: durante la battaglia, non eliminatelo subito bensì, prima usate l'abilità Ruba per sottrargli la Chiave della cella, poi sconfiggetelo. Dopo aver eliminato tutti gli esemplari, potrete accedere alle sei piccole celle e recuperare i

tesori presenti in esse, prima dello scadere del tempo:

CELLA 01	CELLA 02	CELLA 03
Bonus ATT	500 Guil	Blizzard
Etere	2.000 Guil	Bonus HP
Novox	Energia	Pozione
CELLA 06	CELLA 05	CELLA 04
3.000 Guil	Fire	2 Guil
Soma	Granpozione	Granpozione
Thunder	Pozione	Panacea

Infine tornate da Hojo.

SALA DI FUSIONE ••• Parlate con lo scienziato e scegliete la voce "Certo che lo sono!" per proseguire nell'avventura.

|| Nella camera fa la sua comparsa Genesis, il quale punta la sua spada contro
|| Hojo. Eliminando lo scienziato della Shinra, il Soldier disertore è convinto
|| che Hollander riuscirà a trovare una cura che blocchi la degenerazione del
|| suo corpo. In difesa di Hojo accorrono prima Zack ed in seguito Angeal,
|| costringendo Genesis alla fuga.
||
|| Raggiunto dai suoi inseguitori, il Soldier disertore decide allora di
|| evocare una creatura. Angeal si scaglia contro Genesis, lasciando che sia
|| Zack ad occuparsi del mostro.

STANZA DI BAHAMUT FURIA

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+		
	ELEMENTI	AUTO STATUS
BAHAMUT FURIA	Fuoco • forte	Corazza
	Gelo • forte	Levitazione
+-----+	Tuono • forte	
	Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
Liv. >> 20		{c} Granpozione
HP >> 18.000	STATUS	r Granpozione
MP >> 312	Ade • immune	
-----+	Mutismo • immune	
Esp. >> 1.152	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
Guil >> 1.520	Stop • immune	{c} Thundara
SP >> 456	Veleno • immune	r Thundara

ATTACCHI

1. Esafusione [imbloccabile]
dall'orbita del pianeta, il Bahamut Furia colpisce la luna con una sfera di energia e dal satellite viene emesso un potente fascio luminoso che ricade sul suolo. La tecnica sottrae l'87,5% degli HP, degli MP e degli AP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
2. Ammasso di sfere
il Bahamut Furia scaglia frontalmente tre grandi sfere luminose ad angolazioni differenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Ammasso di sfera causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.
3. Zanna maligna
il Bahamut Furia scaglia le lance che possiede sulle ali, facendole poi

cadere al suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. La Zanna maligna può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Onda d'urto

il Bahamut Furia genera un'onda d'urto con il suo artiglio sinistro. La tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. L'Onda d'urto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

Il Bahamut Furia è un gigantesco drago dorato. Il boss non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Durante lo scontro, le emozioni intense influenzeranno l'OMD, aumentando la possibilità di eseguire l'attacco limite di Aerith, Onda Curativa.

Iniziate subito l'offensiva, usando la spada per ferire il boss e mettetevi in posizione di Difesa quando il Bahamut Furia starà per scagliare l'Onda d'urto: in questo modo limiterete notevolmente i danni e potrete ripartire subito all'attacco. La tecnica nemica Esafusione non può uccidervi ma è in grado di causarvi danni molto elevati, perciò usate subito un Elisir per curarvi. Al termine dello scontro riceverete la materia THUNDARA.

++-----++

|| Il Bahamut Furia tenta un ultimo disperato assalto per colpire Zack ma le
|| sue ferite sono troppo gravi e la creatura si dissolve in un lampo
|| accecante. Una volta fuori dal campo di battaglia, il ragazzo non trova
|| traccia nè di Angeal, nè di Genesis.

CAPITOLO 05: Dove siete?

[@8C05]

			OGGETTI	
NEMICI	LV	HP	3.000 Guil	Fascia di Atlante
A - Segugio	14	1.574	Ade	Fascia Tonum x2
G Aggressore	15	1.680	Attacco potente	Fira
G Combattente	16	8.300	Barriera Magica	Gala del potere
G Distruttore	17	8.800	Blizzara	Granpozione
Insetto bizzarro	13	1.120	Bonus MP	Man. della caldaia
Replicon	16	3.480	Ceramica Shinra	OMD Cloud
			Cingoli Shinra	OMD Genesis
BOSS	LV	HP	Collana di perle	Piani por. Shinra
A - Grifone	20	9.850	Dispel	Saldatore Shinra
Angeal Punizione	25	27.800	Energira	Scarabillo
Genesis: 1° scontro	20	14.800	Etere x2	Scarpe alate
			Extrapozione	Stop

|| Zack prova più volte a contattare Sephiroth ma il guerriero non risponde:
|| pare che si sia chiuso nella sala dati e stia compiendo ricerche riguardo la
|| storia del reparto scientifico della Shinra. Aerith intanto ricorda al
|| giovane Soldier la promessa di costruirle un carrello per i fiori.

PALAZZO SHINRA - Piano Soldier

{ATRIO}

Recatevi nella Sala Riunioni ed esaminate la capsula 06 per trovare la materia FIRA. In seguito entrate nella Sala Addestramento e parlate con il Ricercatore posizionato davanti ai monitor per iniziare un minigioco.

GARA DI PIEGAMENTI: Lo scopo di questa sfida è quello di compiere il maggior numero di piegamenti nell'arco di un minuto, eseguendone più dell'avversario. Questo minigioco si basa sul tempismo: per compiere correttamente un piegamento, dovrete premere il pulsante X non appena Zack raggiunge il punto più basso. Quando il movimento viene eseguito nel modo corretto, si sentirà un effetto sonoro.

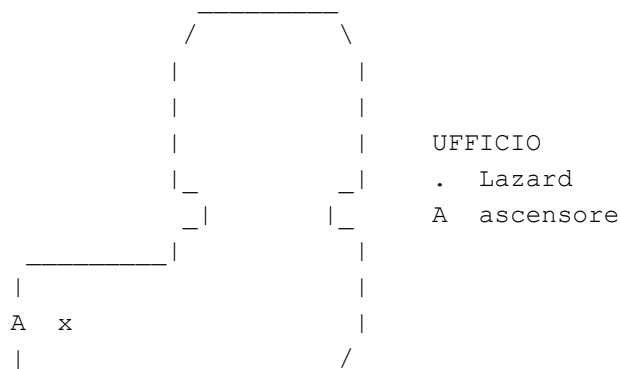
Ogni cinque piegamenti consecutivi, Zack si sentirà carico ed il ritmo dei movimenti diverrà gradualmente più veloce. Esso aumenterà sino ad un massimo di tre volte e, sbagliando il tempismo, il personaggio si fermerà ripartendo poi con il ritmo iniziale. Il minigioco è composto da quattro sfide a difficoltà crescente. Per sconfiggere ogni avversario è necessario eseguire una quantità minima di piegamenti:

AVVERSAARIO	PIEGAMENTI	RICOMPENSA
1° Fante	21	Piani portavivande Shinra
2° Capitano	29	Ceramica Shinra
3° 3a Classe Soldier	41	Cingoli Shinra
4° 2a Classe Soldier	52	Saldatore Shinra

Al termine di una sessione, scegliete la voce "Puoi scommetterci!" per iniziare la sfida successiva. In caso contrario, potete riprendere il minigioco in seguito, parlando nuovamente con il Ricercatore. Dopo aver vinto tutte le sfide potrete ancora rifare gli esercizi, decidendo l'avversario da affrontare.

Un volta completato il minigioco, tornate nell'atrio ed avvicinatevi agli ascensori per ricevere una mail di Kunsel, riguardante Sephiroth, poi recatevi nell'ufficio di Lazard.

PALAZZO SHINRA - Ufficio del direttore di Soldier

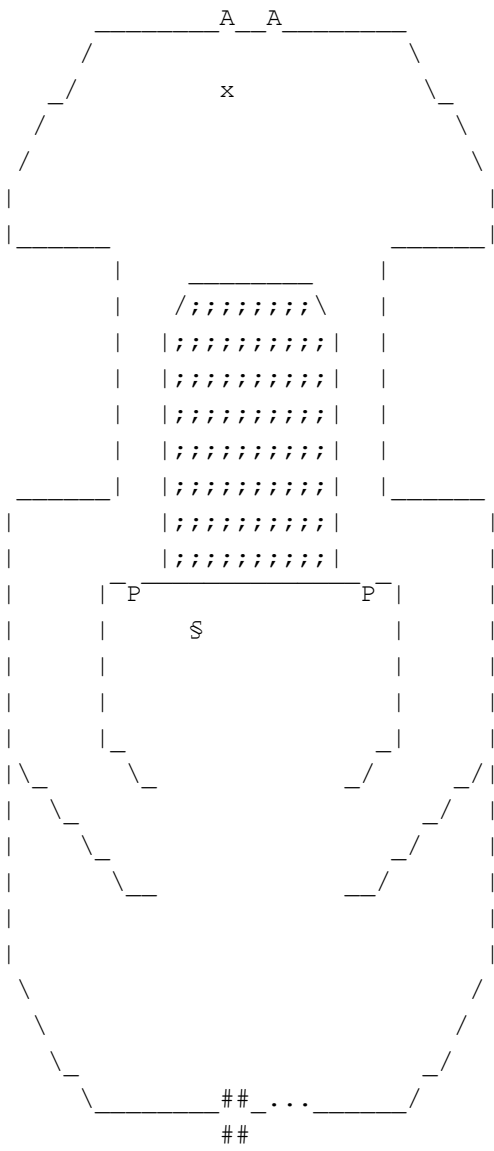


Una volta qui, parlate con Lazard.

|| Dopo l'attacco di Genesis, i dirigenti della compagnia hanno ordinato al
|| reparto Sicurezza di eliminare sia il guerriero rosso che Angeal, anche se
|| quest'ultimo ha lottato al fianco della Shinra durante la battaglia.
|| La decisione demoralizza un po' Zack.

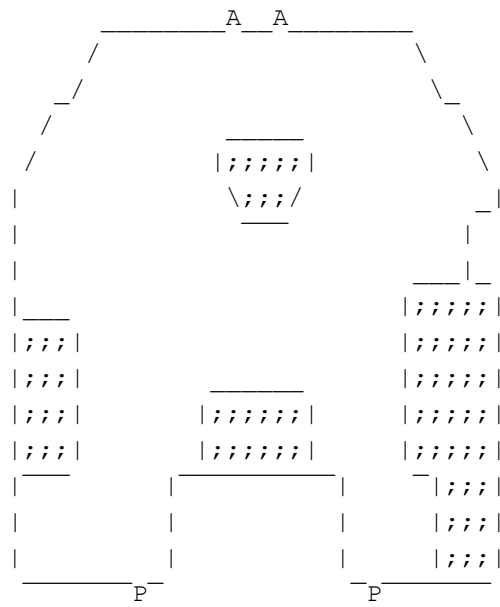
Successivamente, usate l'ascensore per raggiungere l'entrata dell'edificio.

{ENTRATA}



Settore 8
Fontana

{SALA ESPOSIZIONI}



SALA ESPOSIZIONI

- . Fante
- . Impiegata
- . Impiegato
- . Ricercatore
- . Uomo
- A ascensore
- P porta: conduce all'Entrata

ENTRATA

- . Fante
- . Impiegata
- . Receptionist blu
- . Receptionist marrone
- . Responsabile Urbanistica
- . Segretaria Urbanistica
- A ascensore
- P porta: conduce alla Sala Esposizioni
- § Salvataggio

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  NUOVE MISSIONI  |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  Nel salone dell'Entrata, parlate con il Fante, situato vicino ai  |
|  tavolini per sbloccare la Missione 2-1-5: Strada chiusa. Nel caso in  |
|  cui l'incarico non venga sbloccato adesso, è possibile comunque farlo  |

```

| prima della fine del Capitolo 07.

| Rivolgetevi anche al Responsabile Urbanistica per poter affrontare la
| Missione 6-2-1: Piano sviluppo bassifondi 1. [>> ultima 6-2-6].
| Se l'incarico non viene sbloccato adesso, è possibile comunque farlo
| prima della fine del Capitolo 07.

| Tra gli oggetti utili che potrete ottenere ci sono:

- | • Settore 8 - Negozio materia (Premio Missione 6-2-1)
- | • Settore 5 - Negozio materia (Premio Missione 6-2-3)
- | • Elisir x20 (Premio Missione 6-2-4)
- | • Settore 6 - Accessori (Premio Missione 6-2-6)

| Se avrete completato tutte le Missioni dalla '2-1-1: Origini' alla
| '2-1-5: Strada chiusa', presso la Sala Esposizioni troverete un
| Ricercatore. Parlate con lui ed in questo modo avrete sbloccato la
| Missione 2-1-6: Verità nella landa.

| Una volta terminato l'incarico, parlate di nuovo con il Ricercatore
| per ricevere il materiale ATTREZZI DI MITHRIL. Per poter ottenere
| l'oggetto, dovete completare la Missione 2-1-6 e parlare con il
| Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso
| contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

Uscite infine dall'edificio.

MIDGAR

Bassifondi del Settore 5

Mercato

##

##_

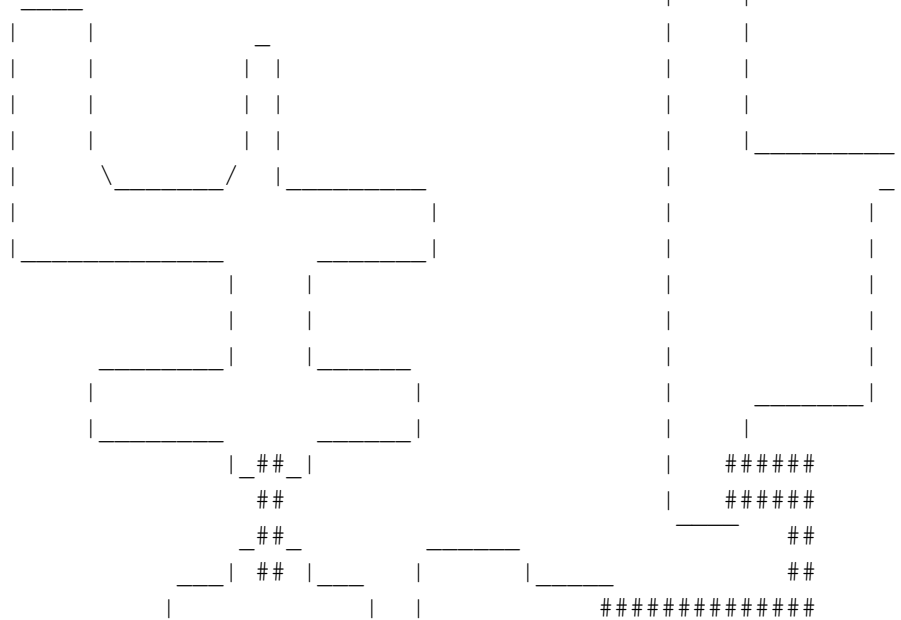
| ## |

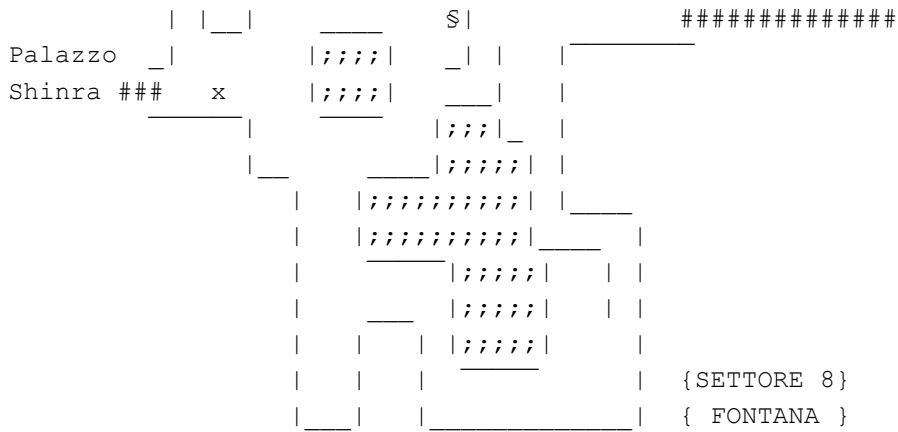
| {STAZIONE SETTORE 1}

| { PIATTAFORMA }

{ SETTORE 8 }

{VIALE LOVELESS}





- | | | |
|------------------------|----------------------|--------------------|
| SETTORE 8 | SETTORE 8 | STAZIONE SETTORE 1 |
| FONTANA | VIALE LOVELESS | PIATTAFORMA |
| . Donna | . 2a Classe Soldier | . Bambina |
| . Fan di Angeal | . Fan di Genesis | . Bambino |
| . Fan di Genesis | . Impiegata | . Impiegato |
| . Fan di Sephiroth | . Uomo con gilet 1 | |
| . Fante | . Uomo con gilet 2 | |
| . Figlio | . Uomo con salopette | |
| . Giornalista | | |
| . Uomo con gilet | | |
| . Uomo con salopette 1 | | |
| . Uomo con salopette 2 | | |
| § Salvataggio | | |

Ora potrete raggiungere direttamente i Bassifondi del Settore 5, uscendo dalla zona nord della Stazione Settore 1 - Piattaforma.

FONTANA ••• Nella zona sud est di questa area, ai piedi della scalinata, è nascosto un Giornalista dietro un lampione: scegliete la voce "Lo lascio andare" per poter ricevere mail anche da lui.

VIALE LOVELESS ••• Parlate con la Fan di Genesis per ricevere una mail riguardante l'ultimo atto dell'opera teatrale.

```

+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+-----+
| In Viale Loveless ora sarà presente anche un 2a Classe Soldier. |
| Parlate con lui e scegliete la voce "Vi aiuterò a cercarle!" per |
| iniziare la caccia alle spie di Wutai. Sparse nella città di Midgar ci |
| sono sei persone sospette: per poterle smascherare dovrete parlare con |
| loro tre volte. Dopo aver scoperto una spia, sbloccherete una Missione |
| secondaria e riceverete informazioni su dove trovare il successivo |
| agente di Wutai. La caccia alle spie può essere svolta a partire dal |
| Capitolo 05, sino al Capitolo 07. |
| |
| 1° spia Settore 8 - Viale Loveless |
| [M4-3-1] l'Uomo con il gilet, nella zona nord ovest dell'area. |
| |
| 2° spia Bassifondi Settore 5 - Mercato |
| [M4-3-2] il Fante della Shinra, nei pressi del Punto di Salvataggio. |
| |
| 3° spia Palazzo Shinra - Entrata |
| [M4-3-3] avvicinatevi agli ascensori e poi allontanatevi. Da uno di |
| essi uscirà un uomo in abito scuro, la terza spia di Wutai. |

```

```

|
| 4° spia   Settore 8 - Fontana
| [M4-3-4]  la Donna, in cima alle scale.
|
| 5° spia   Palazzo Shinra - Sala esposizioni
| [M4-3-5]  l'Impiegato, difronte al modello del razzo spaziale.
|
| 6° spia   Bassifondi Settore 6 - Parco
| [M4-3-6]  il Bambino con la felpa.
|
| Dopo aver scoperto l'ultima spia, riceverete il materiale LEGNO DI
| NOCE. Per ottenere l'oggetto dovrete trovare l'ultima persona sospetta
| prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario
| non sarà più possibile ottenere l'oggetto.
|
| Tra gli oggetti utili da recuperare in queste missioni è presente il
| negozio La tartaruga felice (scrigno Missione 4-3-6).
+-----+

```

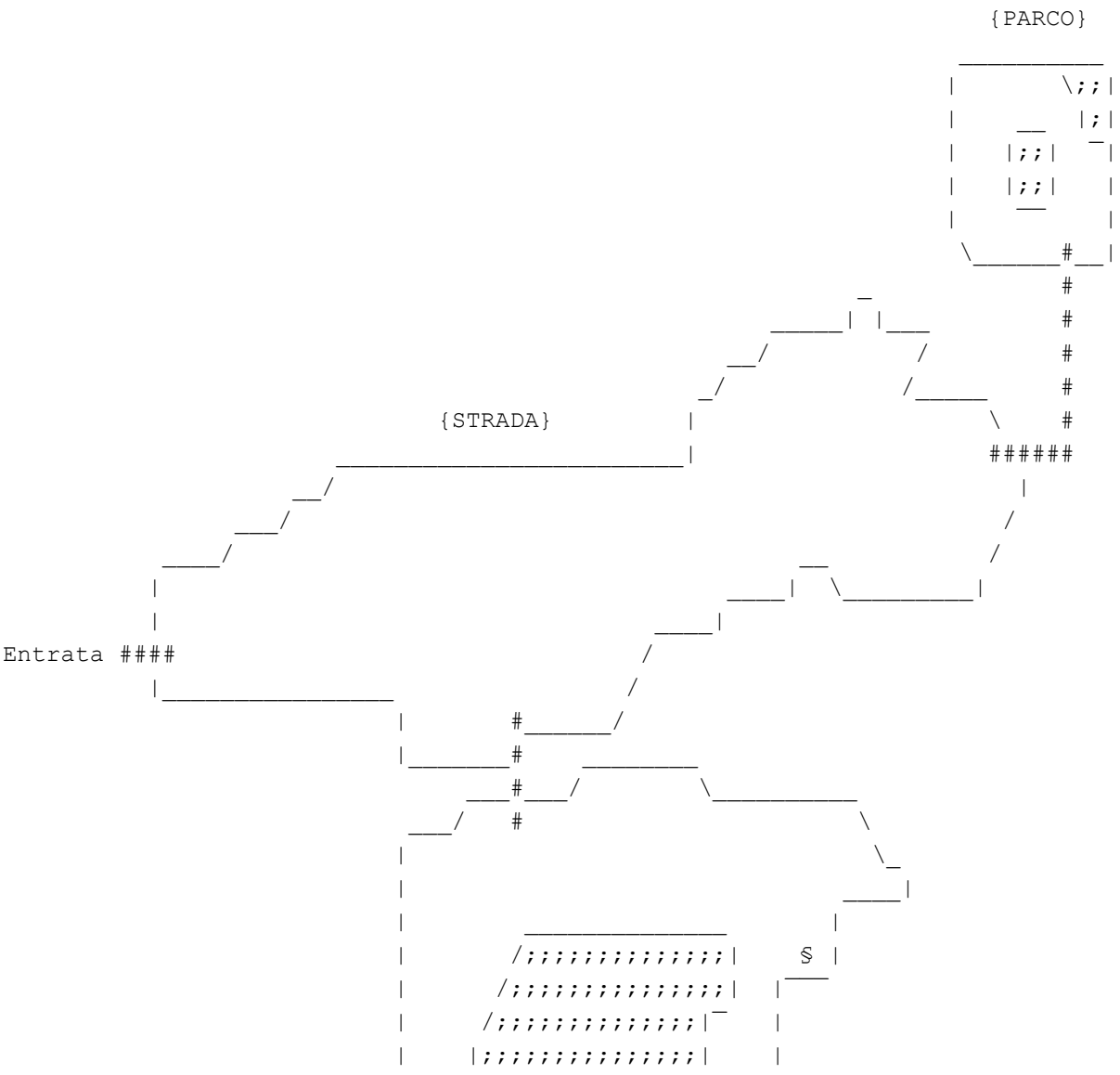
Recandovi nei Bassifondi del Settore 5, incontrerete Angeal.

```

|| L'uomo riferisce a Zack che Genesis ed Hollander si trovano a Modeoheim.
|| Il mentore del ragazzo ha informato di questo anche Lazard perciò a breve
|| inizierà una nuova missione per Zack.

```

BASSIFONDI DEL SETTORE 5 (Parte 2)



Una volta nella zona Nord, parlate due volte con Cloud e scegliete la voce "Diamo un'occhiata" per osservare i movimenti delle pattuglie situate nella base. Memorizzate i percorsi delle guardie e poi proseguire lungo la discesa. Qui potrete essere attaccati dai G Aggressori e dai G Combattenti. I primi sono soldati di Genesis, in grado di colpirvi sia dalla distanza che nel corpo a corpo, i secondi invece sono in grado di infliggervi lo Status Stop, perciò non date loro la possibilità di attaccare.

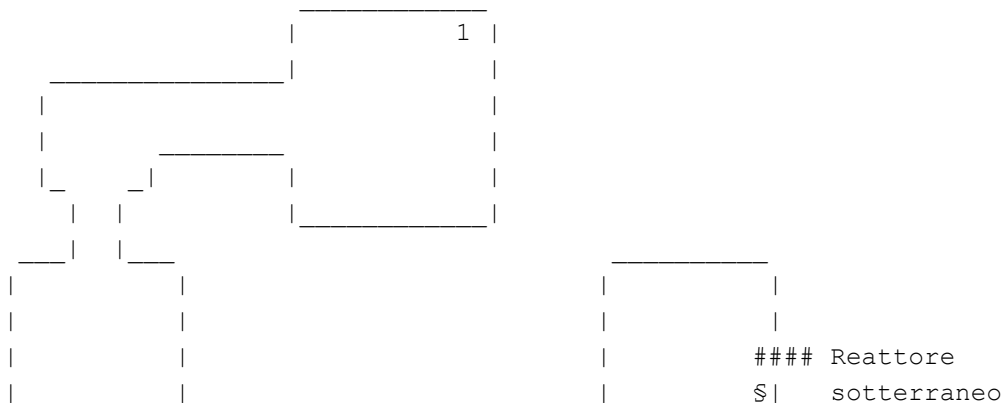
Giunti davanti all'ingresso dell'edificio potrete iniziare la missione di infiltrazione scegliendo la voce "Confermo la tattica e poi vado":

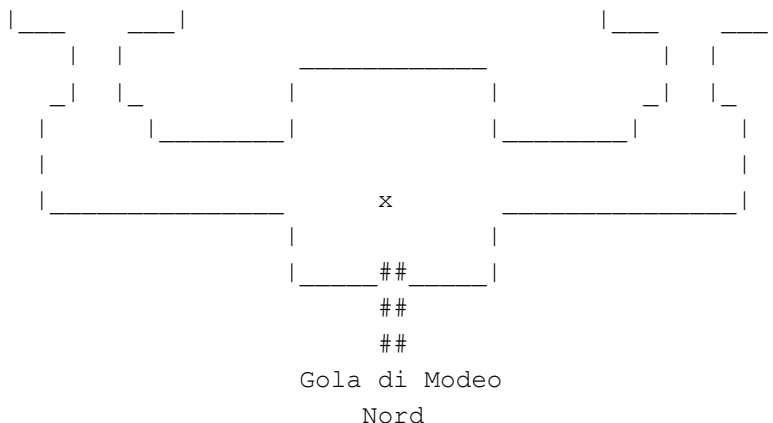
- nell'edificio ci sono tre guardie, che vi scopriranno soltanto a breve distanza e solo se vi posizionate davanti a loro. Nel caso in cui veniate scoperti da una guardia, essa vi inseguirà e, una volta raggiunti, dovrete affrontare tre G Aggressori. Al termine della battaglia sarete sempre cacciati dalla struttura.
- qui sono presenti cinque scrigni: ogni volta che uscite dalla struttura, rimanete congelati, oppure venite scoperti dalle guardie, esse svuoteranno uno scrigno, impedendovi di recuperare l'oggetto contenuto al suo interno. Nel caso in cui tutti gli scrigni vengano svuotati, le guardie entreranno nella base sotterranea e non saranno più presenti.
- tenete premuto il pulsante Cerchio per accovacciarvi, in modo tale da nascondervi dietro gli ostacoli e non essere scoperti dalle guardie.
- mantenete la vostra temperatura corporea, indicata in alto a sinistra, oltre i 26,0°. Al di sotto di questo valore, Zack rimarrà congelato e le guardie svuoteranno uno scrigno. Per riscaldare il vostro corpo, premete il pulsante X per eseguire alcuni piegamenti.

Partendo dal cancello, attendete che la guardia a sinistra si allontani e vi superi, poi raggiungete subito lo scrigno per trovare la materia ATTACCO POTENTE. Tornate indietro e nascondetevi per qualche istante dietro la colonna. Successivamente seguite la guardia che avanza verso nord e, quando si ferma, superatela da sinistra per raggiungere lo scrigno contenente la materia STOP.

Da qui, voltatevi verso il cancello ed attendete che una guardia si muova nella vostra direzione. Quando ciò accade, muovetevi in maniera radente alla parete destra e passate tra le due guardie, raggiungendo così la zona orientale, dove è presente lo scrigno che contiene la materia ADE. Poi andate subito verso nord ad aprite il contenitore successivo, sulla destra, per ottenere le SCARPE ALATE; infine recatevi nello spiazzo accanto per trovare la COLLANA DI PERLE e giungere così all'ingresso della base sotterranea.

IMPIANTO ESTRAZIONE MAKO





- IMPIANTO
- ^ G Aggressore
 - ^ G Combattente
 - ^ G Distruttore
 - \$ Salvataggio
 - 1 Extrapozione

All'interno dell'edificio potrete incontrare un G Distruttore, simile al G Eliminatore affrontato in precedenza. Non dategli la possibilità di aprire il fuoco con il fucile per eliminarlo rapidamente. Scendete lungo le scale di sinistra e seguite il percorso sino a trovare l'EXTRAPOZIONE all'interno di uno scrigno. Successivamente tornate all'ingresso e questa volta percorrete il sentiero di destra, dove è presente un Punto di Salvataggio. Infine prendete l'ascensore.

REATTORE SOTTERRANEO

|| Genesis, in evidente stato di degenerazione, minaccia Hollander con la sua
 || spada. Il guerriero rosso non ritiene più utile lo scienziato perchè intende
 || usare le cellule di Jenova per curare il suo corpo. Zack giunge in tempo per
 || salvare Hollander, il quale ne approfitta per fuggire, venendo poi inseguito
 || da Cloud. Una volta rimasti da soli, il Soldier ed il guerriero rosso
 || iniziano il loro scontro.

```

.. GENESIS (1° scontro) .....
:
: Liv.  >> 20          COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
: HP    >> 14.800      {c} Elisir
: MP    >> 525         |r| Elisir x2
: -----+-----
: Esp.  >> 3.318      COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
: Guil  >> 5.000      {c} Barriera Magica
: SP    >> 2.004      |r| Barriera Magica
:
:
: 1. Turbine nero [imbloccabile]
: Genesis scaglia un gran numero di piume nere. La tecnica sottrae
: il 25% degli MP attuali di Zack ed infligge lo Status Maledizione.
:
: 2. Aspir
: Genesis estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi
: viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una
: discreta quantità di MP a Zack e la dona a Genesis.
:
: 3. Difesa
: Genesis si circonda di simboli mistici. La tecnica dona per un
: breve periodo di tempo lo Status Fisico = 0 al nemico.
:
: 4. Difesa magica
: Genesis si circonda di simboli mistici. La tecnica dona per un
: breve periodo di tempo lo Status Magico = 0 al nemico.

```

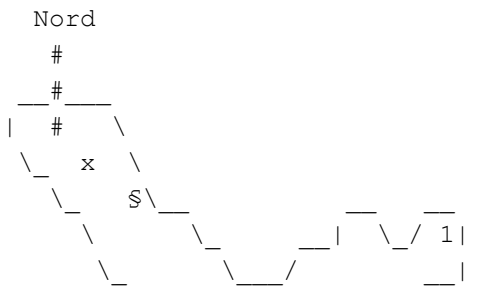
:
: 5. Energia oscura :
: Genesis scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente :
: in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e :
: possiede un notevole raggio d'azione. L'Energia oscura può colpire :
: sino a tre volte, causando danni magici non elementali. :
:
: 6. Penna nera :
: Genesis scaglia una serie di piume che si muovono automaticamente :
: in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e :
: possiede un notevole raggio d'azione. La Penna nera può colpire :
: sino a quattro volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status :
: Veleno. :
:
: 7. Rigene :
: Genesis genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi. :
: La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene. :
:
: •• Assalto :
: Genesis attacca con una serie di fendenti della sua spada. :
: La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. :
: L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici. :
:
: Genesis è il Soldier disertore, armato di una lunga spada rossa. :
: Il mini boss non si sposta rapidamente ma è piuttosto aggressivo. :
: La prima tecnica utilizzata da Genesis durante lo scontro è sempre il :
: Turbine nero, perciò usate subito una Panacea per curarvi poi passate :
: all'attacco. Infliggetegli lo Status Veleno, al quale è piuttosto :
: vulnerabile, e state attenti al suo Assalto. :
:
: I momenti migliori per attaccare Genesis sono al termine della serie :
: di fendenti e dopo che ha scagliato le sfere dell'Energia oscura. :
: Fate attenzione anche alle tecniche difensive del boss perchè può :
: rendersi temporaneamente invulnerabile alle magie oppure agli attacchi :
: fisici. Una volta sconfitto riceverete la materia BARRIERA MAGICA. :
:.....:

|| Nonostante la pesante sconfitta subita, Genesis raccoglie le sue ultime
|| forze e si lascia cadere nel vuoto, giurando vendetta al mondo intero.
||
|| Uscendo dalla struttura, Zack non trova nessuno dei suoi compagni e nota che
|| il tunnel che conduce a Modeoheim adesso è libero.

Ora Genesis verrà aggiunto all'OMD ed il suo attacco limite, Apocalisse, è in grado di danneggiare tutti i nemici presenti. Attraversate il tunnel per raggiungere la località successiva.

MODEOHEIM - Villaggio

Gola di Modeo



SALONE

^ Angeal Punizione (boss)

^ A - Segugio

ENTRATA *** All'interno dell'edificio, aprite lo scrigno sul lato orientale per trovare una GRANPOZIONE. Recatevi nello spiazzo a sud, scendendo le scale, e sulla sinistra è presente un forziere contenente un ETERE. Dal lato opposto, nei pressi del bancone noterete una luce rossa che brilla: esaminatela per leggere i messaggi lasciati nella segreteria telefonica. Essi sono ventitre e potete leggerli scegliendo ogni volta la voce "Ne ascolto altri". Dopo averli letti tutti, tornate sul lato sinistro, dove avevate raccolto l'Etere, e vedrete una piccola luce gialla: controllatela per ottenere una GALA DEL POTERE.

Tornate nei pressi dell'ingresso e questa volta procedete attraverso il corridoio. Lungo la parete sinistra, tra le macerie, è presente una valvola verde: esaminatela per ottenere la MANIGLIA DELLA CALDAIA. Infine uscite dalla porta a sud.

SAUNA *** In quest'area verrete raggiunti subito da una creatura alata.

```
.. A - GRIFONE .....
:
: Liv.  >>  20          COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
: HP    >>  9.850       {c} Pietra mako SPI
: MP    >>  999         |r| Granpozione
: -----+-----
: Esp.  >>  512        COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
: Guil  >>  143         {c} Energira
: SP    >>  240         |r| Energira
:
:
: 1. Colpi di piuma
:   l'A - Grifone scaglia frontalmente le penne delle sue ali.
:   La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
:   Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni
:   fisici.
:
: 2. Drain
:   l'A - Grifone estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che
:   poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una
:   lieve quantità di HP a Zack e la dona all'A - Grifone.
:
: 3. Fira
:   l'A - Grifone scaglia due sfere infuocate che si muovono in
:   automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire due
:   volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.
:
: 4. Maser
:   l'A - Grifone emette frontalmente dalla bocca un raggio luminoso.
:   La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
:   Il Maser causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del
:   personaggio.
:
: 5. Mura
:   l'A - Grifone genera attorno a sè una protezione composta da
:   poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo
:   Status Barriera e lo Status Barriera Magica.
```

```

:
: 6. Novox
: l'A - Grifone genera attorno al personaggio una serie di onde
: sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.
:
: 7. Pressione
: l'A - Grifone si alza in volo per poi lanciarsi in picchiata
: contro il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un
: discreto raggio d'azione. La Pressione causa danni fisici,
: infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.
:
: •• Artiglio
: l'A - Grifone attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è
: molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio
: causa danni fisici.
:
: L'A - Grifone è una creatura dal corpo di leone e busto di aquila.
: Il nemico è piuttosto rapido nei movimenti ed aggressivo. Di solito
: il primo attacco utilizzato dall'A - Grifone è il Fira, perciò siate
: rapidi nello schivarlo per poi passare all'offensiva. Il mini boss
: non possiede molti HP quindi potrete sconfiggerlo rapidamente con
: pochi colpi di spada. Al termine della battaglia riceverete la
: materia ENERGIRA.
:.....

```

|| Esaminando il corpo della creatura sconfitta, Zack nota che si tratta di una
|| delle copie di Angeal: forse anche il suo mentore si trova nelle vicinanze.

Raccogliete l'ETERE dal forziere e per ora ignorate l'altro scrigno perchè non
lo potete ancora raggiungere. In seguito salite le scale.

|| Zack trova Cloud e Tseng feriti. L'agente dei Turk ordina al ragazzo di
|| continuare l'inseguimento di Hollander e di fare attenzione perchè anche
|| Angeal si trova nei paraggi.

Le emozioni intense influenzeranno l'OMD, rendendo più probabile l'esecuzione
degli attacchi limite di Cloud e di Tseng. Entrate poi nella stanza successiva.

SALA CALDAIA ••• Una volta qui, scendete le scale: nella zona occidentale è
presente una luce gialla che per ora non potrete esaminare a causa del vapore.
Andate più a nord, dove è presente uno scrigno contenente una FASCIA DI
ATLANTE, al di sotto di un'altra scalinata. Percorrete quest'ultima ed in cima
troverete un macchinario dove inserire la Maniglia della caldaia raccolta
nell'Entrata. Tornate indietro ed ora potrete esaminare la luce gialla, che si
rivelerà essere una FASCIA TONUM. Ora tornate nella Sauna.

SAUNA ••• Avendo diminuito la pressione, grazie alla Maniglia della caldaia,
ora potrete entrare in acqua e raggiungere lo scrigno contenente la materia
DISPEL. Recatevi nuovamente nella Sala Caldaia.

SALA CALDAIA ••• Tornate al macchinario e questa volta procedete attraverso il
foro nella parete per proseguire. Camminate lungo i tubi ed entrate nella
breccia sul muro per tornare all'interno dell'edificio. Seguite il percorso per
accedere nella stanza successiva.

SALONE ••• Prima di procedere, indossate le materie Barriera, Barriera Magica,
Dispel, la Fascia Tonum o comunque un equipaggiamento in grado di proteggervi
dall'Elemento Tuono. Infine seguite il percorso.

|| Zack incontra Angeal. L'uomo è intenzionato a scontrarsi con il suo ex
|| sottoposto, nonostante quest'ultimo non voglia. Sulla scena giunge Hollander
|| che spiega la verità dietro le azioni del mentore di Zack.

||
|| La madre di Angeal aveva partecipato nella realizzazione del Progetto G:
|| in lei furono impiantate le cellule di Jenova, da cui poi vennero generati
|| sia Genesis che Angeal. Mentre il primo si rivelò un fallimento, il secondo
|| era perfetto in ogni aspetto ed era anche in grado di trasferire ad altri
|| le sue capacità.

||
|| L'uomo ritiene la sua stessa esistenza una fonte di sofferenza perciò vuole
|| che sia Zack a mettere fine alla sua vita. Angeal richiama a sè le sue copie
|| e si fonde con loro, generando una creatura mostruosa.

+-----+		+-----++	
	ELEMENTI	AUTO STATUS	
ANGEAL PUNIZIONE	Fuoco • ---	Corazza	
	Gelo • ---		
+-----+	Tuono • ---		
	Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	
Liv. >> 25		{c} Bracciale di bronzo	
HP >> 27.800	STATUS	r Bracciale di bronzo	
MP >> 544	Ade • immune		
-----+	Mutismo • immune		
Esp. >> 4.711	Shock • 19,61	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%	
Guil >> 4.000	Stop • immune	{c} Fascia Tonum	
SP >> 3.000	Veleno • immune	r Fascia Tonum	

ATTACCHI

1. Delirio dell'ira [imbloccabile]

Angeal Punizione emette dal suo ventre un gran numero di comete. La tecnica causa danni magici, ignorando il parametro Spirito del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Ali della superbia

Angeal Punizione scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Ali della superbia possono colpire sino ad otto volte, causando danni fisici.

3. Carica dell'avarizia

Angeal Punizione si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Carica dell'avarizia causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Difesa della lussuria

Angeal Punizione genera davanti a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

5. Fine della gola

Angeal Punizione emette una luce verde dal suo scudo. La tecnica ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

6. Rabbia dell'accidia

Angeal Punizione genera numerosi globi luminosi che poi si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Rabbia dell'accidia causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.

7. Tuono dell'invidia

Angeal Punizione genera una serie di esplosioni sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Tuono dell'invidia causa danni magici di Elemento Tuono e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Angeal Punizione esegue due fendenti orizzontali con il suo tridente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente può colpire due volte, causando danni fisici.

Angeal Punizione è una sorta di centauro alato armato di tridente. Il boss non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Le tecniche di Angeal Punizione sono piuttosto pericolose e difficili da evitare perciò usate le magie Barriera e Barriera Magica non appena inizia la battaglia. Poichè pure il boss è in grado di proteggersi con questi status, sfruttate la magia Dispel per rimuoverglieli. Durante lo scontro, sfruttate i lunghi momenti tra un attacco e l'altro di Angeal Punizione per posizionarvi alle sue spalle e colpirlo ripetutamente. Dopo averlo sconfitto riceverete una FASCIA TONUM.

++-----++

|| Ormai in fin di vita, Angeal ringrazia ugualmente Zack per aver combattuto
|| contro di lui e decide di donargli la sua spada, ricordandogli sempre di
|| proteggere il suo onore. Al ragazzo non rimane altro che piangere sul corpo
|| del mentore, ripensando alle sue parole.

||
|| Tornato a Midgar, anche Aerith cerca di consolare l'animo affranto di Zack,
|| ma il Soldier non riesce a trattenere le lacrime per la perdita subita.

||
|| Tempo dopo, presso il Palazzo Shinra, sfoggiando un nuovo look, il ragazzo
|| decide di accettare l'eredità lasciatagli da Angeal e di continuare la sua
|| vita come Soldier. Davanti ad una nuova squadra di reclute, Zack ricorda
|| loro il motto del suo mentore.

CAPITOLO 06: Proteggi il tuo onore

[@8C06]

NEMICI	LV	HP	OGGETTI
G Fante	16	2.030	5.000 Guil
G Spadaccino	19	9.780	Banda di ferro
G Sub	17	3.440	Bracciale chocobo
Minibot blindato I	14	1.680	Bracciale di bronzo
Sega folle	19	5.340	Colpo vitale
			Drain
BOSS	LV	HP	Extrapozione x5
Carro armato decorato	26	26.860	Fascia Focum
Macchina di supporto	12	1.470	Granpozione
Scorpione guardiano	32	49.180	Shinra Beta

|| Dopo gli eventi di Modeoheim e la cattura di Hollander, Zack ha ricevuto un
|| permesso premio dalla Shinra ed è stato mandato presso la località turistica
|| gestita dalla compagnia, Costa del Sol. Tuttavia la Shinra è nel caos:
|| la vicenda di Angeal e Genesis viene trattata quasi come se i due non
|| esistessero e lo stesso Zack è tenuto sotto controllo dai Turk.

||
|| Sulla spiaggia di Costa del Sol, Zack si allena per vincere la noia,


```

# | | |
# | | | $ | {TUNNEL CENTRALE}
# | | | | { LIVELLO 6 }
#
#
#####
#
#
#####
# # | | | | #
# | # | | | 5 | #####
# | | | 4 | | $ | | {INFERIORE - LIVELLO 6}
#
#####
#
# | # | | | 1 | $ | |
|3 | 2 | | | x | | {INFERIORE - LIVELLO 3}

```

INFERIORE	INFERIORE
LIVELLO 3	LIVELLO 6
^ G Fante	^ G Fante
A ascensore	^ G Spadaccino
\$ Salvataggio	\$ Salvataggio
1 5.000 Guil	4 Drain
2 Granpozione	5 Bracciale chocobo
3 Bracciale di bronzo	

TUNNEL CENTRALE	SUPERIORE
LIVELLO 6	LIVELLO 6
. 3a Classe Soldier A	^ Minibot blindato I
. 3a Classe Soldier B	^ Sega folle
. Bambino	
. Cloud	
. Donna	SUPERIORE
. Impiegato	LIVELLO 8
. Receptionist	^ Minibot blindato I
. Tseng	^ Sega folle
. Uomo	6 Extrapozione x5
^ Carro armato decorato (boss)	7 Banda di ferro
^ Macchina di supporto (boss)	8 Fascia Focum
\$ Salvataggio	

```

AEROPORTO
^ Scorpione guardiano (boss)
A ascensore
$ Salvataggio

```

INFERIORE - LIVELLO 3 ••• Dall'inizio di questo Capitolo in poi, Zack avrà i capelli più lunghi ed utilizzerà la Spada Potens che era di Angeal. Questi cambiamenti però sono solo estetici e non modificheranno i vostri parametri e le vostre abilità. I nemici da affrontare sono due G Fanti, soldati di Genesis in grado di attaccare sia con la mitragliatrice che con i calci.

|| Esaminando il corpo di un soldato, Tseng rivela che anche Hollander si trova || al momento a Junon e potrebbe non essere una coincidenza. Il Turk si

|| occuperà dell'evacuazione della cittadina, mentre Zack dovrà trovare lo
|| scienziato ed assicurarsi che sia al sicuro.

```
+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+
| Con l'inizio del Capitolo 06, presso il Punto di Salvataggio saranno |
| disponibili una nuova serie di Missioni: |
| 2-2-2: Modeoheim [unica] |
| 3-2-1: Nemici nei bassifondi [unica] |
| 5-1-5: Esperimento n. 105 [unica] |
| 5-1-6: Esperimento n. 106 [unica] |
+-----+-----+
```

Camminate lungo la strada e raccogliete i 5.000 Guil all'interno dello scrigno. Arrivati al termine del percorso sarete attaccati da ben 14 G Fanti: una volta sconfitti, aprite i due forzieri successivi per trovare una GRANPOZIONE ed un BRACCIALE DI BRONZO. Infine prendete l'ascensore a nord.

INFERIORE - LIVELLO 6 ••• Giunti in questa zona, sarete accolti da una copia di Genesis armata di fucile, il G Spadaccino. Il nemico è molto aggressivo ed è in grado di colpire sia a lungo che a corto raggio: per questo motivo non lasciategli l'iniziativa ed eliminatelo prima che possa eseguire le sue tecniche.

|| Un 3a Classe Soldier informa Zack che Hollander è scappato dalle celle di
|| detenzione e che la sua fuga è stata favorita dall'attacco subito dalla
|| città.

Procedete verso est, eliminando i vari G Fanti e G Spadaccini che compariranno, e riceverete una mail di Kunsel riguardante l'attuale situazione del corpo dei Soldier. All'interno degli scrigni troverete la materia DRAIN ed il BRACCIALE CHOCOBO. Giunti al termine del percorso, premete il pulsante sulla parete sinistra per far apparire gli ultimi nemici. Dopo averli sconfitti, spingete di nuovo l'interruttore per sollevare il cancello e procedere.

TUNNEL CENTRALE - LIVELLO 6

|| Zack riesce a raggiungere Hollander ma lo scienziato apre il cancello
|| successivo dal quale fuoriesce un enorme carrarmato, accompagnato da alcuni
|| droni volanti.

```
.. CARRO ARMATO DECORATO .....
:
: Liv. >> 26          COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
: HP >> 26.860       {c} Pietra mako HP
: MP >> 0            |r| Attacco potente
: -----
: Esp. >> 918        COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
: Guil >> 336        {c} Shinra Beta
: SP >> 1            |r| Shinra Beta
:
:
: 1. Lancio!          [imbloccabile]
: dopo essere rimasto solo, il Carro armato decorato rilascia sul
: campo di battaglia cinque Macchine di supporto. Esse possiedono
: 1.470 HP, possono causare danni magici di Elemento Tuono con la
: Scarica elettrica oppure autodistruggersi con il Kamikaze.
```

```

:
: 2. Automitraglia
:   il Carro armato decorato apre il fuoco con la sua mitragliatrice.
:   La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
:   L'Automitraglia può colpire sino a sette volte, causando danni
:   fisici, ed ignora il parametro Difesa del personaggio.
:
: 3. Cannone 203mm
:   il Carro armato decorato spara frontalmente un grosso proiettile.
:   La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
:   Il Cannone 203mm causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa
:   del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
:
: •• Carica
:   il Carro armato decorato si lancia in avanti. La tecnica è molto
:   rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa
:   danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
:
: Il Carro armato decorato è un grosso cingolato che combatte assieme a
: cinque droni volanti, le Macchine di supporto. Il mini boss non è
: molto rapido nel muoversi ma è piuttosto aggressivo. All'inizio dello
: scontro concentratevi sui droni, evitando intanto gli assalti del
: Carro armato decorato. Lasciate in vita una sola Macchina di supporto,
: in modo tale che il mini boss non ne produca altre, nel caso in cui
: rimanga da solo. Colpite il Carro armato decorato lateralmente,
: per evitare di essere investiti dalla sua Carica e per schivare con
: facilità anche gli attacchi dell'unico drone rimasto. Una volta
: sconfitto il mini boss, le rimanenti Macchine di supporto svaniranno
: e riceverete lo SHINRA BETA.
:.....:

```

|| Il cingolato cade a pezzi e nel tunnel arrivano pure Turk ed alcuni Soldier:
|| l'invasione è stata fermata e la zona oltre il cancello è stata sigillata.
|| Il Turk intende trasferire i cittadini in questa area di Junon mentre Zack
|| deve rimettersi alla ricerca di Hollander.

Vi ritroverete all'interno del tunnel, assieme a Tseng, Cloud ed altre persone.
Avvicinatevi al Punto di Salvataggio per ricevere due mail: una di Kunsel
riguardante le vacanze a Costa del Sol ed una di Luxiere riguardante il
discorso di Zack alle reclute. Premete il pulsante a sud est per sollevare il
cancello e proseguire l'inseguimento di Hollander.

SUPERIORE - LIVELLO 6 ••• Ora affronterete un minigioco nel quale dovrete
impedire ai nemici di raggiungere il tunnel dove sono stati radunati i civili
di Junon. Le unità da fermare sono rappresentate da automi trivella e da automi
disco: venendo a contatto con loro inizierà la normale battaglia. Se invece i
nemici riusciranno a superare il cancello, il minigioco andrà comunque avanti
sino alla sua conclusione. Sono presenti 30 nemici da eliminare, tra Minibot
blindati I e Seghe folli, e sono divisi in questo modo:

- a. [trivella] --> Sega folle x1
- b. [trivella] --> Sega folle x2
- c. [trivella] --> Sega folle x2
- d. [disco] --> Minibot blindato I x2
- e. [disco] --> Minibot blindato I x2
- f. [disco] --> Minibot blindato I x2
- g. [disco] --> Minibot blindato I x2
- h. [disco] --> Minibot blindato I x4
- i. [disco] --> Minibot blindato I x4

- l. [trivella] --> Minibot blindato I x2, Sega folle x1
- m. [trivella] --> Minibot blindato I x2, Sega folle x1
- n. [trivella] --> Minibot blindato I x1, Sega folle x2

Rimanete più o meno all'altezza del secondo segmento di strada, a partire dal cancello del tunnel, in modo tale da poter controllare meglio la posizione dei nemici, ed eliminateli usando principalmente i colpi di spada. Durante gli scontri, gli altri automi non avanzeranno. A seconda del numero di nemici sconfitti, riceverete un premio al termine del minigioco:

- 30 nemici -----: materia Bonus MAG +
- 20 ~ 29 nemici -: Coda di fenice
- meno di 20 -----: niente

Dopo aver terminato il minigioco, recatevi nella zona di sud ovest e prendete l'ascensore per raggiungere la zona superiore.

SUPERIORE - LIVELLO 8

|| Zack trova Cissnei alle prese con le truppe di Genesis. La ragazza svolge || ottimamente il suo lavoro e presto potrebbe ricevere una promozione. || Cissnei confida a Zack che il Soldier ha diverse persone che fanno il tifo || per lui.

In questa zona raccogliete le cinque EXTRAPOZIONI nello scrigno occidentale, mentre all'interno di quelli orientali troverete una BANDA DI FERRO ed una FASCIA FOCUM. In seguito tornate al Livello precedente.

SUPERIORE - LIVELLO 6 ••• Attraversate la sezione e riceverete una mail di Cissnei riguardante i fan di Zack. Infine premete il pulsante situato nell'angolo di nord est ed uscite dal grande cancello accanto.

AEROPORTO ••• In questa zona sono presenti un Punto di Salvataggio e poi l'ascensore da utilizzare per proseguire. Prima di procedere, equipaggiate le Materie o gli Accessori che proteggono o assorbono l'Elemento Tuono.

|| Da un hangar fa la sua comparsa un enorme automa rosso che, con un balzo, || raggiunge Zack sulla piattaforma superiore.

SCORPIONE		ELEMENTI		AUTO STATUS	
		Fuoco	• ---	Corazza	
GUARDIANO		Gelo	• ---		
		Tuono	• ---		
		Gravità	• immune	COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	
Liv.	>> 32			{c} Shinra Alfa	
HP	>> 49.180	STATUS		r Shinra Beta	
MP	>> 0	Ade	• immune		
-----+-----		Mutismo	• immune		
Esp.	>> 1.872	Shock	• immune	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%	
Guil	>> 333	Stop	• immune	{c} Colpo vitale	
SP	>> 1	Veleno	• immune	r Colpo vitale	

ATTACCHI

- 1. Coda laser [imbloccabile]
 lo Scorpione guardiano emette un potente fascio luminoso dalla sua coda. La tecnica causa danni di Elemento Tuono, ignorando il parametro Spirito di Zack, e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Campo elettromagnetico

lo Scorpione guardiano genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico può colpire sino a sei volte, causando danni di Elemento Tuono.

3. Cannone Tipo 98

lo Scorpione guardiano apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Tipo 98 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

4. Ricerca bersaglio

lo Scorpione guardiano emette un fascio luminoso che cerca di inquadrare il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Ricerca bersaglio non causa danni ma, venendo inquadrati da essa, si permetterà poi al nemico di eseguire la Coda laser.

.. Doppio artiglio

lo Scorpione guardiano attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Lo Scorpione guardiano è un grosso automa con sei zampe, armato con due cannoni ed una lunga coda. Il boss non è particolarmente agile nel muoversi, ma è molto aggressivo. Rimanete sempre alle sue spalle, in modo tale da infliggergli rapidamente danni ingenti e soprattutto per non essere inquadrati dalla Ricerca bersaglio. Non appena lo Scorpione guardiano sta per utilizzare il Campo elettromagnetico, usate subito la Schivata per allontanarvi da lui e poi colpitelo con una magia di Elemento Tuono dalla distanza, prima di attaccarlo di nuovo alle spalle. Dopo averlo sconfitto riceverete la materia COLPO VITALE.
++-----++

|| Zack riesce finalmente a raggiungere Hollander, il quale si lascia cadere
|| nel vuoto. Lo scienziato però viene tratto in salvo da due copie alate di
|| Genesis e con loro riesce definitivamente a fuggire da Junon. I Turk cercano
|| in qualche modo di inseguirlo ma ormai è troppo tardi. Anche Sephiroth
|| raggiunge Zack: le copie di Genesis sono state avvistate in tutto il mondo.
|| Qualcuno ha trafugato il dispositivo di clonazione usato da Hollander perciò
|| la guerra non è ancora finita.
||
|| Intanto, dalla cima del grande cannone di Junon, Genesis contempla il
|| paesaggio, recitando alcuni versi di Loveless.

CAPITOLO 07: La fine di Genesis?

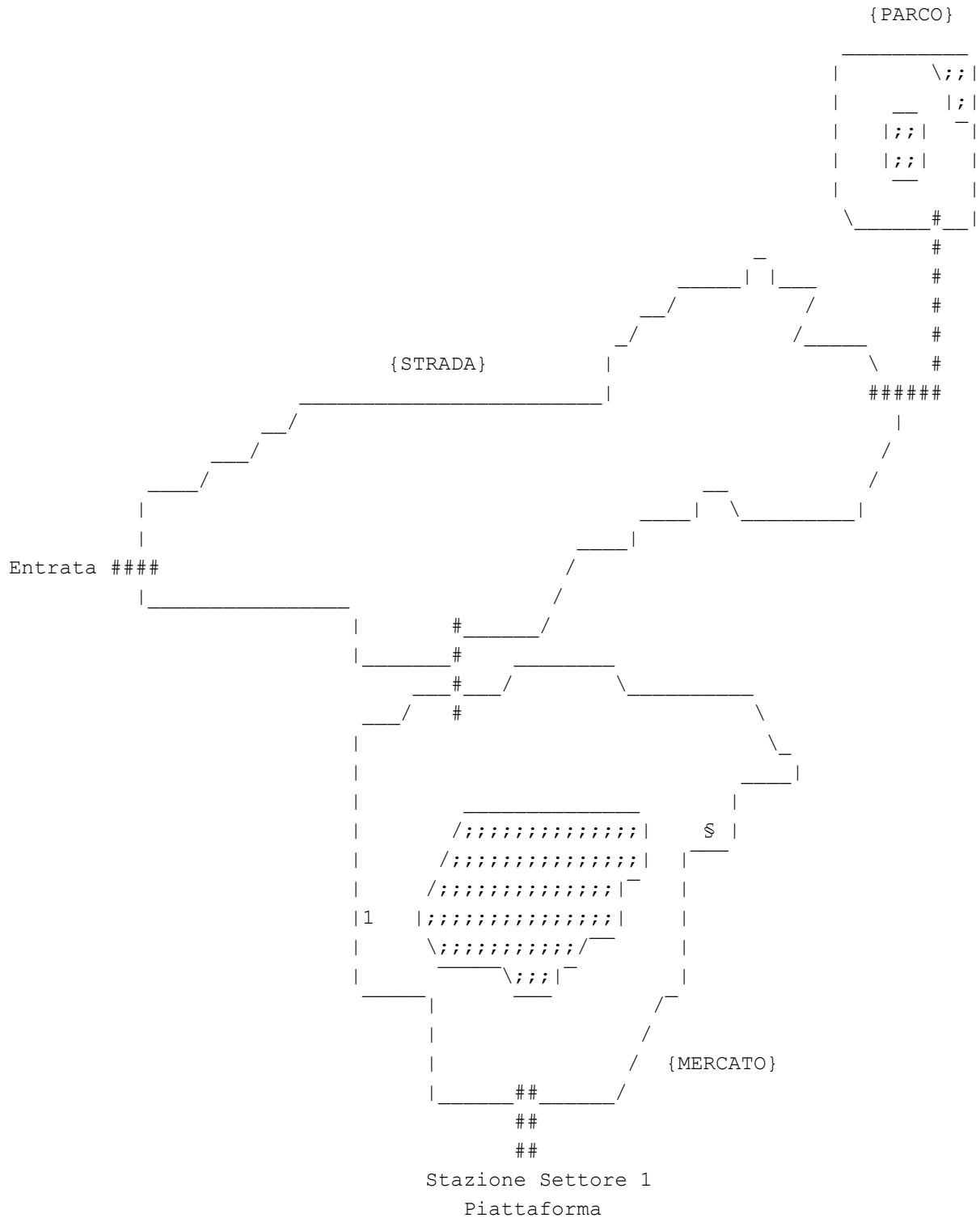
[@8C07]

				OGGETTI
				Attrezzi usati
NEMICI	LV	HP		Come costruire un carrello
Mitraglia semovente	20	4.740		Ruote consumate
				Scarpe alate
				Vecchia legna

|| Tornato finalmente da Aerith, Zack trova una strana creatura all'interno
|| della chiesa. Essa è una delle copie di Angeal e non pare avere cattive

bisogno di attrezzi, legna, gomme ed istruzioni, i quali sono sparsi per tutta Midgar. Esaminando le luci arancioni sul terreno troverete alcuni oggetti inutili come un casco della Shinra, la macchina fotografica di Tseng ed una lattina di succo di banora bianca. Tra di essi però sono presenti anche gli ATTREZZI USATI, che serviranno per costruire il carrello di fiori. Ora recatevi al Mercato e, lungo il percorso, riceverete una mail della Shinra riguardante la situazione di Lazard ed Hollander.

BASSIFONDI DEL SETTORE 5 (Parte 2)



STRADA

- . Bambina
- . Donna
- . Uomo con gilet
- . Uomo con salopette

MERCATO

- . Bambina
- . Bambino
- . Commesso negozio Accessori
- . Commesso negozio Materie
- . Commessa Shopping Paradise


```
|           : 1| |           |
|           :   | |           |
+-----+ +-----+
                A A
```

{SALA RIUNIONI}

ATRIO

- . Kunsel
- . 2a Classe Soldier A
- . 2a Classe Soldier B
- . 3a Classe Soldier A
- . 3a Classe Soldier B
- \$ Salvataggio

SALA ADDESTRAMENTO

- . Ricercatore 1
- . Ricercatore 2

SALA RIUNIONI

- . 2a Classe Soldier
- . 3a Classe Soldier
- \$ Salvataggio
- 1 Scarpe alate

SALA MATERIA

- . Ricercatore 1
- . Ricercatore 2
- . Ricercatore 3

ATRIO *** Qui verrete raggiunti da Kunsel: scegliete una frase qualsiasi tra le due per proseguire, poi recatevi nella Sala Riunioni.

SALA RIUNIONI *** Al suo interno, esaminate la capsula 06 per trovare le SCARPE ALATE.

Successivamente tornate da Aerith e, lungo il percorso riceverete prima una mail riguardante gli attacchi subiti dalla Shinra e poi un rapporto economico della compagnia.

|| Zack avvisa Aerith che ha ricevuto un incarico e dovrà allontanarsi dalla città per qualche tempo. Prima che il ragazzo parta, Aerith vuole costruire il carrello dei fiori. Il risultato non è molto incoraggiante ed i clienti scarseggiano tuttavia Aerith è ugualmente contenta di passare del tempo con Zack. Il Soldier nota Tseng e quest'ultimo, lontano da occhi indiscreti, gli dice che, come agente dei Turk, veglierà sulla ragazza in sua assenza. || Tornato alla sede della Shinra, Zack incontra Kunsel prima della partenza.

Le emozioni intense ora renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Aerith. Scegliete "Aspetta, mi serve ancora un po' di tempo!" in modo tale da poter svolgere alcuni compiti aggiuntivi. In caso contrario selezionate la prima voce.

```
+-----+
| I FANCLUB |
+-----+
```

Andate alla Fontana e parlate con la Fan di Genesis. Selezionate la voce "Fonditi con un fan club più ricco!" e poi entrate in Viale Loveless. Una volta qui, rivolgetevi alla Fan di Genesis ed i due fanclub inizieranno le trattative per fondersi in un unico gruppo. Infine parlate nuovamente con la Fan di Genesis presso la Fontana.

Sempre nella zona della Fontana, parlate con il Figlio poi andate nella Stazione Settore 1 - Piattaforma e rivolgetevi alla Fan di Angeal. Scegliete la voce "Una madre senza onore è solo un mostro" per riunire la madre con il bambino.

Recandovi invece presso il Parco dei Bassifondi del Settore 6 riceverete una mail dopo aver parlato con la Fan di Sephiroth.

Infine se durante il Capitolo 06 avete raggiunto Cissnei presso Junon superiore Livello 8, parlate con la Receptionist in abito marrone nel Palazzo Shinra - Entrata per scoprire che anche Zack possiede ora un proprio fanclub e potrete ricevere così la prima mail del gruppo.

+-----+
| IL SECONDO CARRELLO DI AERITH |
+-----+

È possibile costruire un secondo carrello dei fiori per Aerith, usando i materiali della Shinra. Se non l'avete già fatto nel Capitolo 05, recatevi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento e parlate con il Ricercatore per iniziare la gara di piegamenti. Ogni volta che vincerete una sfida, riceverete uno dei Materiali necessari:

AVVERSARIO	PIEGAMENTI	RICOMPENSA
1° Fante	21	Piani portavivande Shinra
2° Capitano	29	Ceramica Shinra
3° 3a Classe Soldier	41	Cingoli Shinra
4° 2a Classe Soldier	52	Saldatore Shinra

Dopo averli ottenuti tutti, tornate da Aerith per costruire il veicolo.

|| Il carrello dei fiori attira l'attenzione di un Ricercatore della Shinra, || che vorrebbe acquistarlo per convertirlo in un veicolo bellico, ma Zack || rifiuta l'offerta. Sulla scena arriva anche un gruppo di soldati della || Shinra, allertati da qualcuno che aveva scambiato il carrello dei fiori per || un'arma. Zack cerca subito di chiarire l'equivoco.

+-----+
| IL TERZO CARRELLO DI AERITH |
+-----+

È possibile costruire un ulteriore carrello dei fiori per Aerith, usando i materiali ottenuti nelle Missioni secondarie. Se non avete già ottenuto in precedenza i Materiali necessari, queste sono le operazioni da compiere:

L'ARTIGIANO PROVETTO

recatevi presso il Settore 8 - Viale Loveless e parlate con il Capitano per sbloccare la Missione 1-2-1. Completate questo gruppo di incarichi e, dopo aver terminato la Missione 1-2-6, tornate nel Settore 8 - Viale Loveless e parlate nuovamente con il Capitano per ricevere le Istruzioni.

ATTREZZI DI MITHRIL

parlate con le seguenti persone per sbloccare le Missioni necessarie:

- 2-1-1: Uomo con il gilet, presso il Settore 8 - Fontana
- 2-1-2: Impiegata, presso il Settore 8 - Viale Loveless
- 2-1-3: Bambina, presso i Bassifondi del Settore 5 - Mercato
- 2-1-4: Bambina, presso i Bassifondi del Settore 5 - Strada
- 2-1-5: Fante, presso il Palazzo Shinra - Entrata

Dopo averle completate tutte, parlate con il Ricercatore presso il Palazzo Shinra - Sala esposizioni per sbloccare la Missione 2-1-6 e, dopo aver terminato questo incarico, rivolgetevi nuovamente a lui per ricevere il Materiale.

recatevi presso il Settore 8 - Viale Loveless e parlate con il 2a Classe Soldier. Scegliete la voce "Vi aiuterò a cercarle!" per iniziare la caccia alle spie: per poterle smascherare bisognerà parlare con loro tre volte.

Dopo aver scoperto l'ultima spia, riceverete automaticamente il Materiale:

1° spia: Uomo con il gilet, presso il Settore 8 - Viale Loveless

2° spia: Fante della Shinra, presso i Bassifondi del Settore 5 - Mercato

3° spia: Uomo in abito scuro, presso il Palazzo Shinra - Entrata

4° spia: Donna, presso il Settore 8 - Fontana

5° spia: Impiegato, presso il Palazzo Shinra - Sala esposizioni

6° spia: Bambino con la felpa, presso i Bassifondi del Settore 6 - Parco

RUOTE DI QUALITÀ

recatevi presso il Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni e parlate con il 3a Classe Soldier per sbloccare la Missione 7-1-1. Completate questo gruppo di incarichi e, dopo aver terminato la Missione 7-1-6, tornate nel Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni e parlate nuovamente con il 3a Classe Soldier per ricevere il Materiale.

Dopo averli ottenuti tutti, tornate da Aerith per costruire il veicolo.

|| Con questo carrello, i due ragazzi riescono a vendere un buon numero di
|| fiori ed anche gli abitanti iniziano ad apprezzare l'idea di rendere Midgar
|| un grande prato fiorito. Zack ed Aerith si scambiano la promessa di andare
|| assieme nella parte superiore della città per vendere i fiori, quando il
|| ragazzo tornerà dal suo incarico.

+-----+

| ULTIME NOTE |

+-----+

Recandovi al Palazzo Shinra - Entrata, riceverete un messaggio sullo sviluppo spaziale della compagnia. In ogni caso, prima di procedere, assicuratevi di aver sbloccato le seguenti Missioni secondarie perchè, una volta iniziato il Capitolo 08, non potrete più farlo:

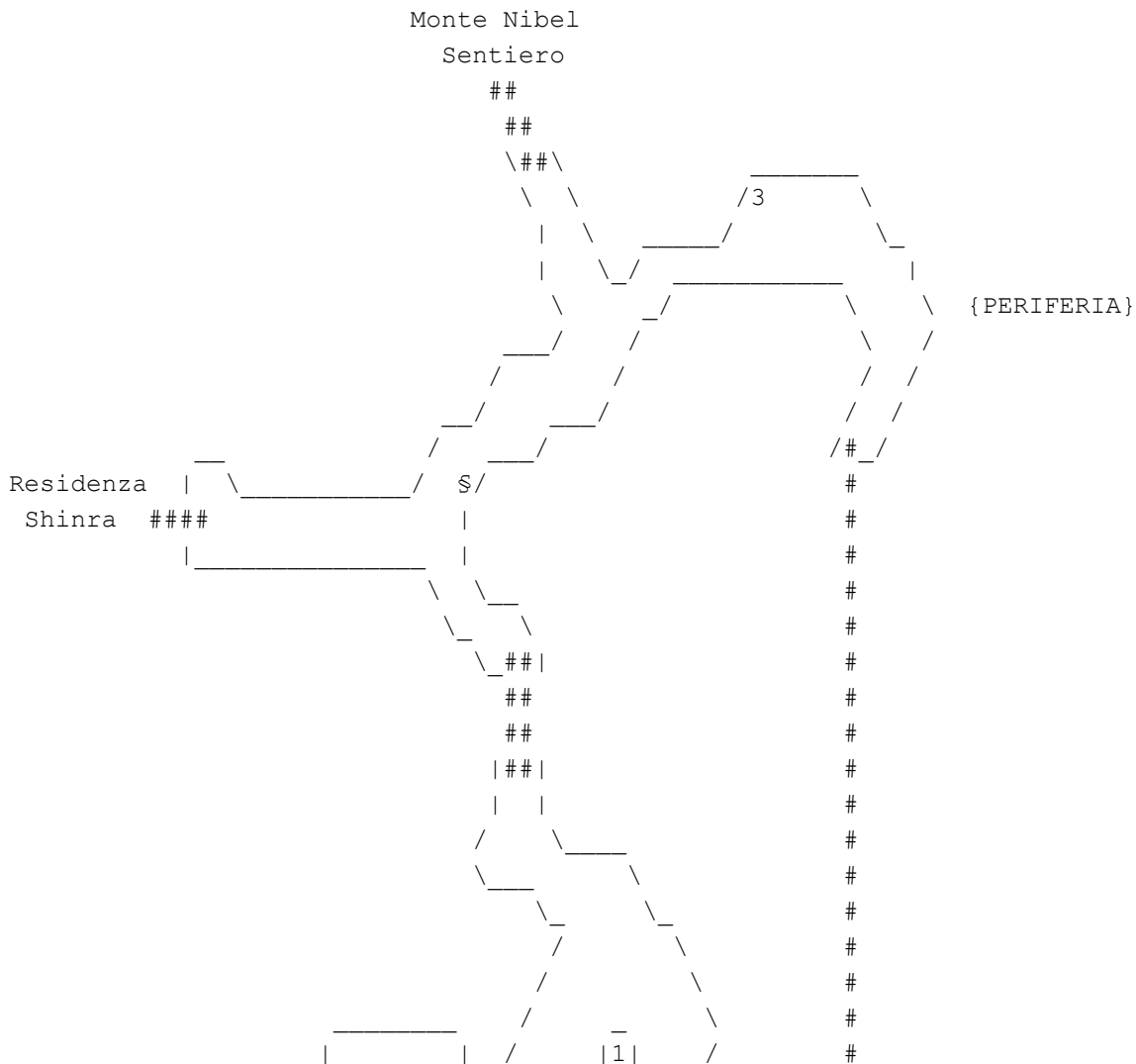
1-2-1: Capitano	<>	Settore 8 - Viale Loveless
2-1-1: Uomo con il gilet	<>	Settore 8 - Fontana
2-1-2: Impiegata	<>	Settore 8 - Viale Loveless
2-1-3: Bambina	<>	Bassifondi del Settore 5 - Mercato
2-1-4: Bambina	<>	Bassifondi del Settore 5 - Strada
2-1-5: Fante	<>	Palazzo Shinra - Entrata
2-1-6: Ricercatore	<>	Palazzo Shinra - Sala esposizioni
4-3-1: Uomo con il gilet	<>	Settore 8 - Viale Loveless
4-3-2: Fante della Shinra	<>	Bassifondi del Settore 5 - Mercato
4-3-3: Uomo in abito scuro	<>	Palazzo Shinra - Entrata
4-3-4: Donna	<>	Settore 8 - Fontana
4-3-5: Impiegato	<>	Palazzo Shinra - Sala esposizioni
4-3-6: Bambino con la felpa	<>	Bassifondi del Settore 6 - Parco
6-2-1: Responsabile Urbanistica	<>	Palazzo Shinra - Entrata
7-1-1: 3a Classe Soldier	<>	Piano Soldier - Sala Riunioni
8-2-1: Ricercatore	<>	Piano Soldier - Sala Materia

Una volta terminati tutti i compiti aggiuntivi, tornate da Kunsel e scegliete la voce "Non ho rimpianti!".

|| Zack incontra Cloud, il quale farà parte del gruppo che accompagnerà i due
|| Soldier in questa missione. Una volta radunata tutta la squadra Sephiroth
|| comunica la loro destinazione: Nibelheim.

NEMICI		LV	HP		
Artiglio letale	23	9.050		OGGETTI	
Bomba	22	6.608		2000 Guil	
Bomba grigia	27	15.530		Antima	
Bomba irritabile	27	15.530		Bonus ATT ++	
Bomba medicinale	27	15.530		Cappa bianca	
Colibrì	19	2.650		Colpo vitale	
G Legionario	18	3.040		Briglia	
Insetto bizzarro	13	1.120		Elisir x2	
Sahagin	23	10.445		Etere	
				Extrapozione	
BOSS		LV	HP		
G Annullatore	27	16.610		Frammento d'oro	
Materia Blizzard	30	14.352		Granpozione	
Materia Fire	30	14.352		Materia Fenice	
Materia supporto	30	14.352		Pietra HP	
Materia Thunder	30	14.352		Soma	
Sephiroth: 1° scontro	36	52.820		Talismano	
Sephiroth: 2° scontro	36	31.900		Vera Focum	

NIBELHEIM



```

|          #####          -          \          #
|2  $    |          \          #####
|-----|          \-----/
{LOCANDA}          \ |          {PIAZZA}
                   /  |
                   /  x |
                   . . . . .

```

PIAZZA	LOCANDA	PERIFERIA
. Abitante 1	. Locandiera	. Abitante
. Abitante 2	. Locandiere	^ Bomba
. Bambino	. Sephiroth	^ Colibrì
. Cloud	\$ Salvataggio	\$ Salvataggio
. Fante 1	2 2000 Guil	3 Etere
. Sephiroth		
1 Materia Fenice		

Giunti a Nibelheim, Sephiroth rivelerà le sue origini: sua madre si chiamava Jenova e morì poco dopo la sua nascita. Una volta in città, raggiungete la piazza per incontrare Tifa per la prima volta. Parlate con Sephiroth, il quale si recherà alla Locanda, lasciandovi la possibilità di esplorare la zona. Rivolgetevi poi al Bambino e scegliete la voce "Oh, certo!" per iniziare la ricerca delle Sette meraviglie di Nibelheim. Per ora evitate di parlare con Sephiroth all'interno della Locanda.

1° MERAVIGLIA - L'acqua che diventa rossa

Esaminate la cisterna di legno, situata al centro della piazza, per salirvi in cima e scoprire al suo interno una sfera di mako che colora l'acqua. In questo modo otterrete la MATERIA FENICE. Tornate poi dal Bambino.

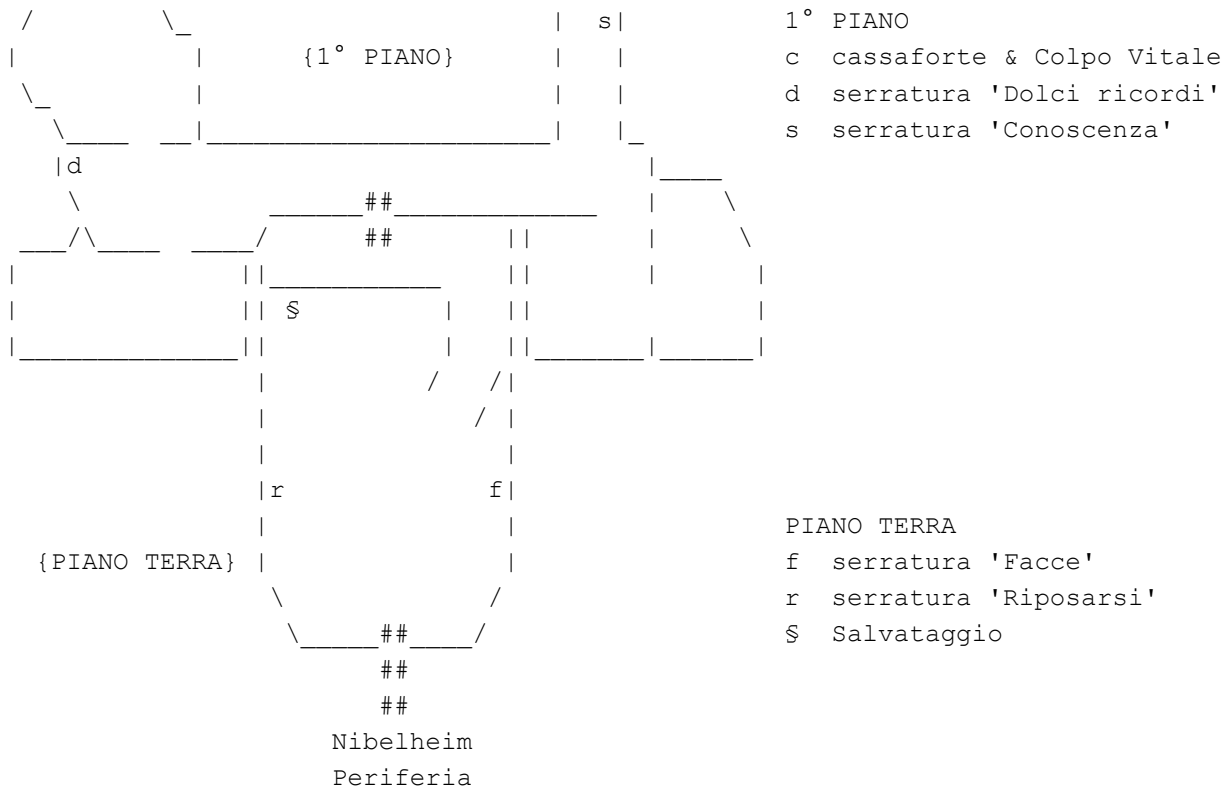
2° MERAVIGLIA - La ragazza fantasma

Selezionate la voce "Non ancora, ma sembra interessante" e poi entrate nella Locanda. Salite al piano superiore e recatevi nella camera. Qui, in un angolo, è presente il ritratto di una ragazza in abito nero. Esaminatelo e tornate dal Bambino. Recatevi nuovamente nella camera e stavolta noterete che la ragazza non sarà più presente nel quadro.

Ora salite e scendete più volte le scale, senza uscire dalla Locanda, sino a quando non noterete il Locandiere dirigersi al piano superiore. Seguite l'uomo senza avvicinarvi troppo a lui e, una volta arrivati nella vostra camera, scoprirete che il quadro in realtà possiede due facce e riceverete 2.000 Guil. D'ora in poi, esaminando la cornice quando è raffigurata la ragazza otterrete una quantità casuale di denaro compresa tra 3 e 108 Guil. Infine tornate dal Bambino.

3° MERAVIGLIA - Il dono della bomba unica

Partendo dalla Piazza, attraversate il sentiero orientale per giungere alla Periferia. Qui potrete affrontare le Bombe ed i Colibrì. Parlate con l'Abitante e riceverete informazioni su dove trovare l'obiettivo. Raccogliete l'ETERE dallo scrigno e, avvicinandovi alla Residenza Shinra, riceverete tre mail dal Giornalista, da Cissnei e dal vostro fanclub. Procedete invece verso nord per arrivare al Monte Nibel.



Una volta al suo interno, salite al 1° Piano: la cassaforte è situata nella stanza più a nord ovest ed accanto ad essa, sul pavimento, è presente un foglietto con l'ordine delle cifre da inserire. La combinazione cambia casualmente da partita a partita, tuttavia il modo per trovare le cifre è sempre lo stesso: dovrete guardare attraverso una serie di serrature e contare determinati elementi, aiutandovi con lo zoom.

cifra 'Conoscenza straripante'

raggiungete la zona di nord est del 1° Piano ed esaminate la porta per guardare attraverso il buco della serratura. In questo caso dovrete contare i libri poggiati sul pavimento, i libri situati sopra lo scaffale, i libri posizionati sulla sedia di destra e sommarli.

cifra 'Facce sgradite'

recatevi al Piano Terra e guardate attraverso la serratura della porta lungo la parete destra. In questo caso dovrete contare le creature presenti. Esse possono scomparire dopo qualche secondo, perciò siate rapidi nel contarle. Controllate bene le zone laterali perchè alcune creature possono essere visibili solo parzialmente.

cifra 'Dolci ricordi di casa'

raggiungete l'estremità occidentale del corridoio del 1° Piano e guardate attraverso la serratura. In questo caso dovrete contare le mele viola e le lattine di succo e sommare i due valori.

cifra 'Riposarsi su tutte le quattro zampe'

recatevi al Piano Terra e guardate attraverso la serratura della porta lungo la parete sinistra. In questo caso dovrete contare le sedie presenti.

Dopo aver recuperato tutte le cifre richieste, tornate alla cassaforte ed inseritele nell'ordine indicato: dal forziere uscirà fuori un Chiactus che fuggirà via e riceverete la materia COLPO VITALE. Tornate infine dal Bambino.

Interrompete per il momento la ricerca delle Meraviglie di Nibelheim perchè per ora non potrete svolgere la successiva. Entrate nella locanda e parlate con

Sephiroth.

|| Zack, Sephiroth e la loro guida, Tifa, arrivano all'ingresso della Residenza
|| Shinra, dove vengono immortalati da un fotografo. Il gruppo procede lungo il
|| percorso, sino a raggiungere il reattore mako. Solo i due Soldier sono
|| autorizzati ad accedere nell'edificio ed al suo interno Sephiroth scopre la
|| causa del malfunzionamento. Controllando una capsula, Zack scopre la
|| presenza di un mostro in stasi dentro di essa e Sephiroth decide di
|| confessargli la verità: quelle creature sono i risultati degli esperimenti
|| di Hojo sui membri dei Soldier. La realtà è così dura che lo stesso
|| Sephiroth viene colpito da una violenta crisi esistenziale.

Tornate all'aperto e recuperate la CAPPA BIANCA dal forziere. In seguito
rientrate nel Reattore e parlate con Sephiroth.

|| Zack e Sephiroth vengono attaccati da un redivivo Genesis. Il guerriero
|| rosso conosce la verità sull'eroe di Soldier: Sephiroth non è un uomo come
|| gli altri bensì il risultato del Progetto Jenova. Quest'ultima era una
|| antichissima creatura rinvenuta dalla Shinra e venne usata dalla compagnia
|| per vari esperimenti. Genesis chiede aiuto al suo vecchio amico poichè le
|| cellule di Jenova contenute nel corpo di Sephiroth potrebbero arrestare il
|| suo deterioramento. Il Soldier però rifiuta la richiesta di Genesis ed
|| entrambi escono dal Reattore.

||
|| All'esterno, i guerrieri di Genesis hanno sopraffatto Cloud e minacciano di
|| aggredire anche Tifa. Zack si lancia subito in difesa della ragazza.

```
.. G ANNULLATORE .....  
:  
: Liv. >> 27          COSA SI PUÒ RUBARE • 100%      :  
: HP   >> 16.610      {c} Impatto Mutismo          :  
: MP   >> 589         |r| Impatto Morte            :  
: -----+-----   :  
: Esp. >> 798         COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%     :  
: Guil >> 130         {c} Antima                          :  
: SP   >> 188         |r| Antima                          :  
:  
:  
: 1. Vortice          [imbloccabile]                 :  
:   il G Annullatore genera un tornado con la sua falce e lo scaglia :  
:   contro il personaggio. Il Vortice sottrae il 50% degli HP attuali :  
:   del personaggio e fa cadere Zack al suolo.           :  
:  
: 2. Antima           :  
:   il G Annullatore lancia una sfera nera che si muove lentamente :  
:   verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di :  
:   Zack.                                                   :  
:  
: 3. Aspir            :  
:   il G Annullatore estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla :  
:   che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una :  
:   discreta quantità di MP a Zack e la dona al G Annullatore.       :  
:  
: 4. Drain            :  
:   il G Annullatore estrae dal personaggio una cometa luminosa verde :  
:   che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una :  
:   lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Annullatore.         :  
:  
: 5. Falce nefasta   :
```

```

:   il G Annullatore esegue un fendente orizzontale con la sua falce.      :
:   La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.       :
:   La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa    :
:   del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.                         :
:                                                                              :
: •• Pugno                                                                    :
:   il G Annullatore attacca con un pugno, usando la mano disarmata.      :
:   La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.       :
:   Il Pugno causa danni fisici.                                           :
:                                                                              :
: •• Triplo fendente                                                         :
:   il G Annullatore attacca con la sua arma, eseguendo tre fendenti       :
:   consecutivi. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto         :
:   raggio d'azione. Il Triplo fendente può colpire sino a tre volte,     :
:   causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del              :
:   personaggio, e ripristina HP del nemico.                               :
:                                                                              :
: Il G Annullatore è una copia di Genesis che combatte con una grande      :
: falce. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è piuttosto         :
: aggressivo. Durante la battaglia saranno presenti due G Legionari,      :
: da eliminare subito. Attaccate il G Annullatore dalla distanza con le   :
: magie: i suoi attacchi fisici sono in grado di assorbire HP perciò      :
: non dovrete mai affrontarlo nel corpo a corpo. Una volta eliminato     :
: riceverete la materia ANTIMA.                                           :
:.....:

```

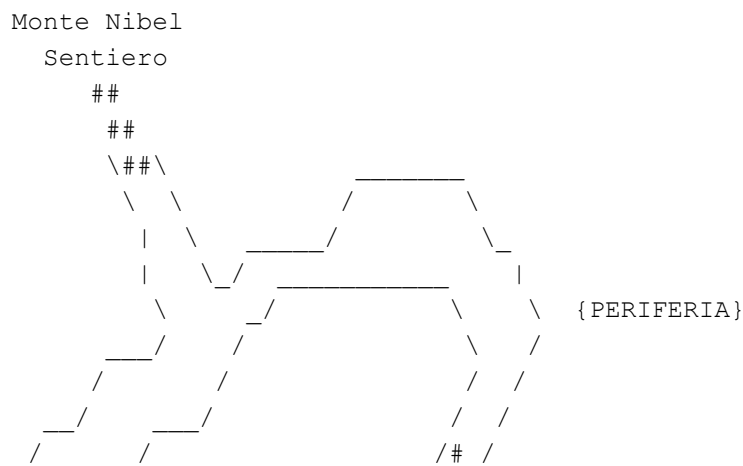
|| Cloud è rimasto ferito proteggendo la ragazza e, per poterlo trasportare,
|| Tifa lo fa appoggiare a sè. I due giovani si incamminano lentamente verso
|| Nibelheim, scortati da Zack.

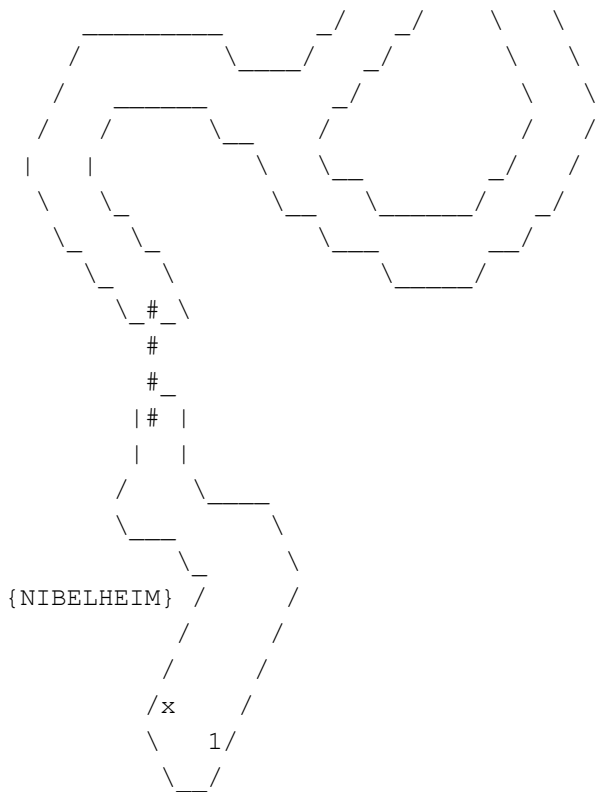
Adesso tornate in città, senza preoccuparvi di Tifa e Cloud: i due ragazzi non
possono essere attaccati dai mostri e compariranno davanti a voi, al termine di
ogni battaglia.

|| Per le strade di Nibelheim non c'è nessuno e non c'è traccia di Sephiroth.
|| Cloud si appoggia ad un muro per riposare mentre Tifa decide di chiedere ai
|| vari abitanti della cittadina se hanno visto il guerriero argenteo.

||
|| All'interno della Locanda, Cloud riesce a ristabilirsi, mentre Zack veglia
|| su di lui. La situazione è molto complessa ed il Soldier non sa cosa fare ma
|| le parole del giovane fante gli fanno ricordare il motto di Angeal. Con un
|| rinnovato spirito, Zack ritrova la sua determinazione.

NIBELHEIM





- ^ Bomba
- ^ Bomba grigia
- ^ Bomba irritabile
- ^ Bomba medicinale
- ^ Colibrì

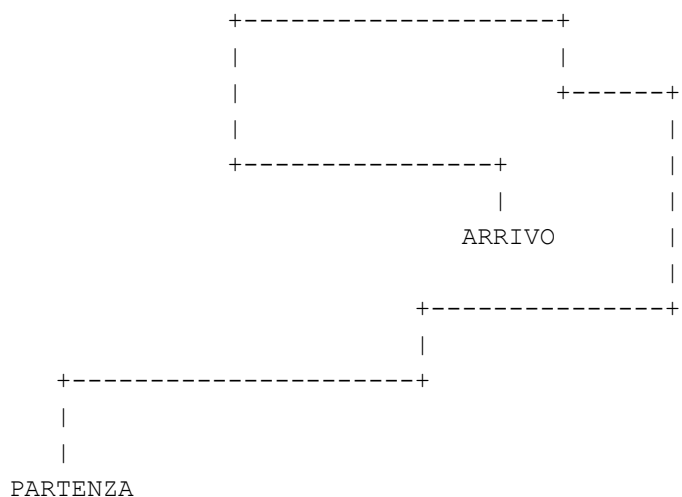
NIBELHEIM

- . Bambino
- . Cloud
- 1 Vera Focum

A causa dell'incendio, parte della città non sarà esplorabile. Raccogliete la VERA FOCUM dallo scrigno a sud e parlate con il Bambino.

6° MERAVIGLIA - Il tesoro tra le fiamme

La madre del Bambino è rimasta intrappolata nell'edificio in fiamme ed avete un minuto per raggiungerla e portarla fuori. Per completare questo minigioco dovrete compiere un percorso alla cieca: la visuale rimarrà sempre all'esterno dell'edificio e dovrete orientarvi basandovi solo sui piccoli spostamenti della telecamera. Giunti a destinazione, parlate con la donna e fate il percorso al contrario prima dello scadere del tempo.



Completando con successo questo minigioco riceverete la materia BONUS ATT ++. Ora procedete verso nord. Uscendo dalla città vi ritroverete direttamente al Monte Nibel.

|| Sephiroth, il responsabile dell'incendio, si staglia davanti Zack con un sorriso malefico, prima di allontanarsi tra le fiamme.

Seguite il sentiero per raggiungere il Reattore Nibel e qui potrete essere attaccati dagli Artigli letali e dalle Bombe. Lungo il percorso riceverete una mail di Cloud. Prima di entrare nell'edificio, usate una Coda di fenice per

attivare lo Status Risveglio, aumentate il più possibile i parametri Difesa e Spirito, equipaggiate Accessori in grado di annullare o di assorbire gli attacchi elementali ed indossate Materie magiche in grado di colpire dalla distanza.

|| All'interno del reattore, Zack trova Tifa ferita. Il Soldier fa irruzione
|| nella camera dove sono conservati i resti di Jenova, trovandovi Sephiroth.
|| Il guerriero argenteo, ormai in preda alla follia, vuole impadronirsi delle
|| spoglie della creatura da cui è stato generato e conquistare il pianeta.
|| Zack cerca di fermare Sephiroth e lo scontro tra i due Soldier ha inizio.

```
+-----+-----+
|  SEPHIROTH  |          ELEMENTI          | AUTO STATUS
|              |          Fuoco  •  ---      | Corazza
|  1° scontro |          Gelo   •  ---      |
+-----+-----+          Tuono   •  ---
                                     Gravità • immune          COSA SI PUÒ RUBARE
Liv.  >>  36                                     {c}  ---
HP    >>  52.820          STATUS                    |r|  ---
MP    >>  9.999          Ade      • immune
-----+-----          Mutismo • immune
Esp.  >>  6.415          Shock   • immune          COSA SI PUÒ OTTENERE
Guil  >>  0              Stop    • immune          {c}  ---
SP    >>  600            Veleno • immune          |r|  ---
```

ATTACCHI

1. Ottacolpo [imbloccabile]
Sephiroth scaglia Zack verso l'alto per poi colpirlo con un fulmineo attacco in picchiata. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
 2. Angelo spietato
Sephiroth genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.
 3. Fendente a sorpresa
Sephiroth si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
 4. Invocazione
Sephiroth conficca la sua spada nel suolo, invocando quattro grandi cristalli: Materia Blizzard, Materia Fire, Materia supporto e Materia Thunder. Essi possiedono 14.352 HP, sono in grado di attaccare con un'onda d'urto ed utilizzano le magie del rispettivo elemento: Gelo per Blizzard, Fuoco per Fire e Tuono per Thunder. La Materia supporto invece può usare le magie curative, assieme a Barriera e Dispel.
- .. Assalto
Sephiroth esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.
- .. Doppio fendente
Sephiroth esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Teletrasporto

Sephiroth svanisce per poi ricomparire in un altro punto della stanza.

Sephiroth è il più potente dei Soldier ed impugna una lunga katana. Il boss è molto rapido nel muoversi ed aggressivo nell'attaccare. Durante lo scontro le emozioni intense ora renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Sephiroth. Proteggetevi con lo Status Barriera ed avanzate gradualmente verso il boss. Siate sempre pronti a mettervi in posizione di difesa, per bloccare i suoi fendenti, poi contrattaccate subito con la spada. Grazie al Teletrasporto, Sephiroth potrà raggiungervi istantaneamente oppure schivare i vostri assalti: per questo motivo, attendete che il boss ricompaia, prima di colpirlo.

Il guerriero argenteo è in grado anche di evocare quattro cristalli che lo aiuteranno durante la battaglia. Essi possiedono tecniche elementali ma non sono molto aggressivi. Una volta comparsi sullo schermo, distruggete subito il cristallo verde, poichè è l'unico in grado di curare il boss, poi concentratevi sugli altri, facendo attenzione agli attacchi di Sephiroth.

++-----++

|| Nel pieno della sua follia, il guerriero d'argento si considera il futuro
|| dominatore del mondo ed infrange la piattaforma sulla quale si trova Zack,
|| lasciando intatto solo lo stretto corridoio centrale. La lotta tra i due
|| Soldier riprende.

+-----+

SEPHIROTH	ELEMENTI	AUTO STATUS
	Fuoco • ---	Corazza
2° scontro	Gelo • ---	
+-----+	Tuono • ---	
	Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE
Liv. >> 36		{c} ---
HP >> 31.900	STATUS	r ---
MP >> 9.999	Ade • immune	
-----+	Mutismo • immune	
Esp. >> 7.358	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE
Guil >> 0	Stop • immune	{c} ---
SP >> 1.200	Veleno • immune	r ---

ATTACCHI

1. Ottacolpo [imbloccabile]
Sephiroth scaglia Zack verso l'alto per poi colpirlo con un fulmineo attacco in picchiata. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
2. Angelo spietato
Sephiroth genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.
3. Blizzaga
Sephiroth genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.
4. Fendente a sorpresa
Sephiroth si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa

del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

5. Firaga

Sephiroth scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Assalto

Sephiroth esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Sephiroth esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

In questa seconda fase dello scontro dovrete evitare di farvi spingere nel precipizio da Sephiroth. Il boss stavolta è molto meno aggressivo ed avanza lentamente. Non è possibile portarsi alle sue spalle perciò dovrete sconfiggere il guerriero argenteo nel minor tempo possibile. Posizionatevi sull'estremità della piattaforma ed attaccate ripetutamente il boss con magie a lungo raggio, in modo tale da rimanere oltre la portata degli attacchi di Sephiroth.

++-----++

|| Nonostante gli sforzi di Zack, il guerriero argenteo è troppo potente per
|| lui ed il ragazzo viene disarmato e scagliato fuori dalla camera di Jenova.
|| Sephiroth sta per impadronirsi dei resti della creatura quando viene
|| infilzato da Cloud, che aveva raccolto la spada di Zack.

||
|| Tuttavia neanche il giovane fante è in grado di tenere testa alla smisurata
|| forza di Sephiroth, venendo trafitto dalla sua katana. Con uno sforzo
|| sovrumano, Cloud afferra la spada di Sephiroth, che ancora attraversa il suo
|| corpo, e la usa per sollevare il guerriero argenteo e scagliarlo nel
|| precipizio. Sia Zack che il giovane fante hanno subito ferite molto gravi
|| durante la battaglia e perdono entrambi conoscenza.

||
|| In un breve momento di lucidità, Zack riesce ad intravedere il corpo di
|| Cloud portato via da Hojo e dagli uomini della Shinra per essere usato come
|| cavia da laboratorio.

CAPITOLO 09: Arrivederci

[@8C09]

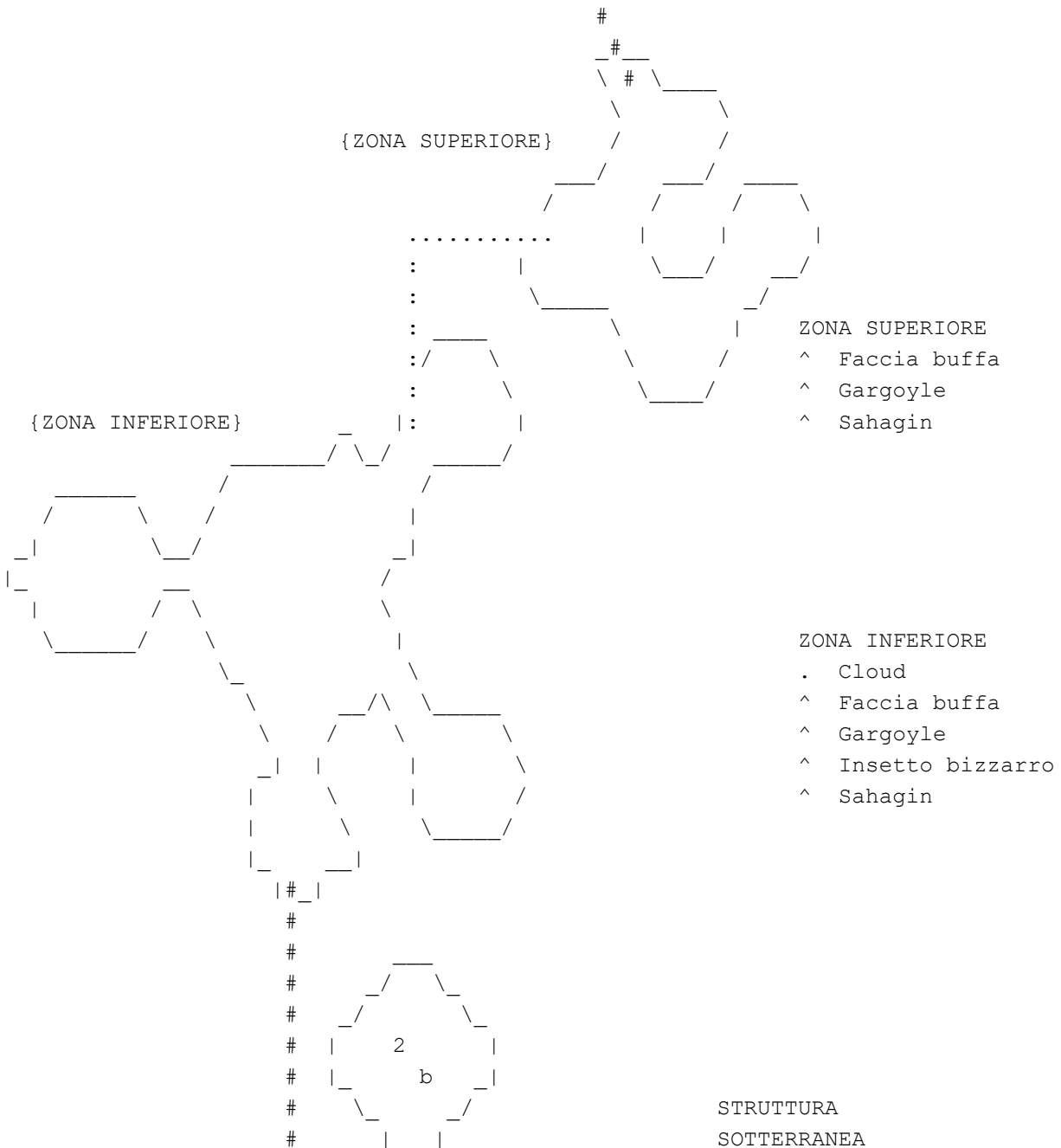
NEMICI	LV	HP	
Artiglio letale	23	9.050	
Bomba	22	6.608	
Cacciatore di teste	21	2.810	OGGETTI
Capitano	25	4.980	21.000 Guil
Cingolato guardiano	24	4.970	Chiave del guardaroba
Colibri	19	2.650	Completo Soldier
Faccia buffa	29	4.668	Corona Ipnos
Gargoyle	34	6.668	Difesa alterata
Granatiere	23	2.840	Elisir
Grifone	34	17.840	Firaga
Insetto bizzarro	13	1.120	Hachimaki
Mitraglia volante	27	8.190	Mura

Sahagin	23	10.445		Noce Zeio
				Panacea x2
BOSS	LV	HP		Reparto Indagini riservate
G Predatore	33	12.460		Shinra Beta
G Spietato	38	65.300		Spazzata
G Uccisore	32	27.590		
Hollander	37	98.540		
Verme di terra	28	4.400		

|| Zack sogna di possedere le stesse ali che aveva Angeal per poter volare
 || libero nel cielo. Nel mondo reale invece, Zack e Cloud si ritrovano in celle
 || di stasi presso la Struttura sotterranea della Residenza Shinra. Un giorno,
 || uno dei ricercatori nota che la capsula contenente il Soldier è in frantumi
 || ed il corpo del ragazzo è riverso sul pavimento. Dopo qualche secondo Zack
 || si risveglia ed aggredisce lo scienziato. Il Soldier libera il suo compagno
 || di prigionia, il quale però non è in grado di muoversi autonomamente.

RESIDENZA SHINRA (caverne)

Residenza Shinra
 1° Piano



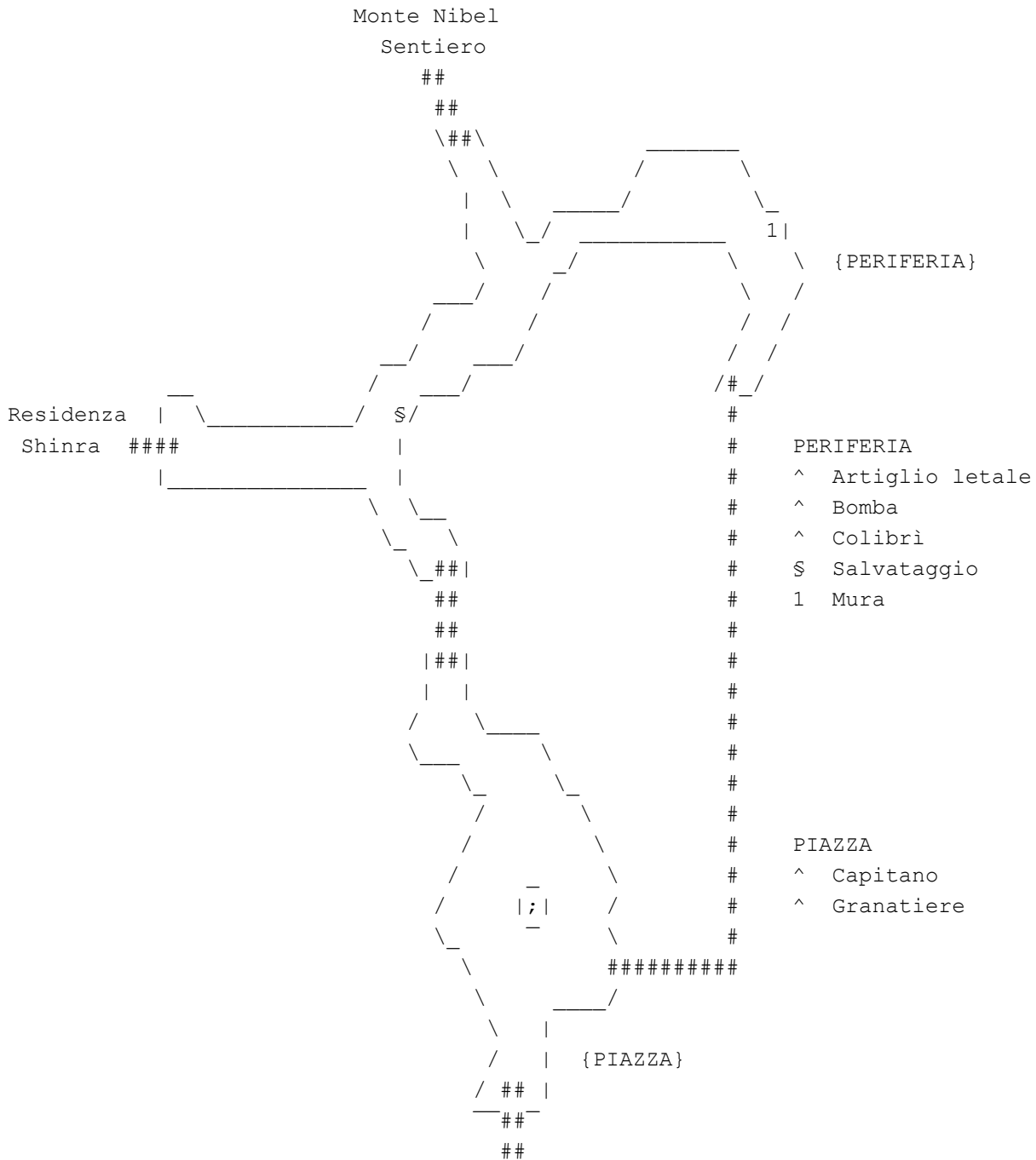
potrete aprire l'armadio ed ottenere 5.000 Guil ed il COMPLETO SOLDIER.
 Scendete al Piano Terra ed aprite lo scrigno situato vicino al Punto di
 Salvataggio per raccogliere uno SHINRA BETA. Infine uscite dall'edificio.

```

+-----+-----+
| NUOVE MISSIONI |
+-----+-----+
| Con l'inizio del Capitolo 09, presso il Punto di Salvataggio saranno
| disponibili una nuova serie di Missioni:
|  1-1-2: Addestramento avanzato Shinra  [ >> ultima 1-1-6]
|  2-2-3: Nibelheim                       [unica]
|  3-2-5: Inseguì i nemici                 [unica]
|  5-2-1: Esperimento n. 107              [unica]
|  5-2-2: Esperimento n. 108              [unica]
|
| Un oggetto utile che potrete ottenere durante questi incarichi è la
| materia Scippo (Premio Missione 1-1-6).
+-----+-----+

```

NIBELHEIM



Pianure
di Nibel

PERIFERIA ••• Recatevi nella zona di nord est e lungo la strada, se avete completato in precedenza la ricerca di tutte le Meraviglie di Nibelheim, riceverete una mail riguardante la settima ed ultima di esse. Oltre uno steccato è presente una luce arancione sul terreno: esaminatela per ricevere la materia MURA e terminare così la ricerca della 7° Meraviglia di Nibelheim. Prima di procedere, equipaggiate la materia Sisma, se la possedete. In seguito tornate in città.

CITTÀ

|| Zack si meraviglia di aver ritrovato Nibelheim già completamente ricostruita
|| ma il suo stupore dura poco: in città giunge un plotone di soldati della
|| Shinra con l'ordine di catturare lui e Cloud. Alcuni agenti sbarrano la
|| strada del Soldier mentre altri stanno già portando via il giovane fante.

Ora dovrete sconfiggere una serie di soldati della Shinra, prima che il corpo di Cloud vi venga sottratto. La distanza che separa il fante biondo dalla cattura è indicato nella parte bassa dello schermo e dovrete eliminare tutti i nemici prima che quel valore si azzeri. Al termine di ogni fase avvicinatevi al soldato che sta portando via il corpo di Cloud per iniziare quella successiva. Per eliminare rapidamente tutti i vari gruppi di nemici, avvicinatevi a loro mentre stanno ancora comparando ed usate la magia Sisma.

Fase 1: 2258 cm, sconfiggere 3 Capitani e 7 Granatieri

Fase 2: 2047 cm, sconfiggere 3 Capitani e 9 Granatieri

Fase 3: 2210 cm, sconfiggere 4 Capitani e 12 Granatieri

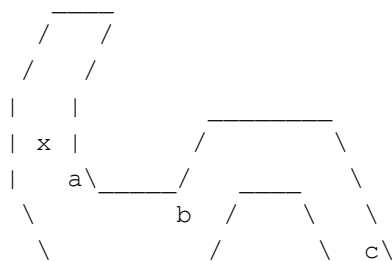
|| Nonostante i soldati non fossero nemici alla sua altezza, Zack si sente
|| inspiegabilmente stanco dopo il combattimento. Dopo aver recuperato Cloud,
|| il Soldier decide di tornare alla Residenza Shinra per organizzare le
|| prossime mosse.

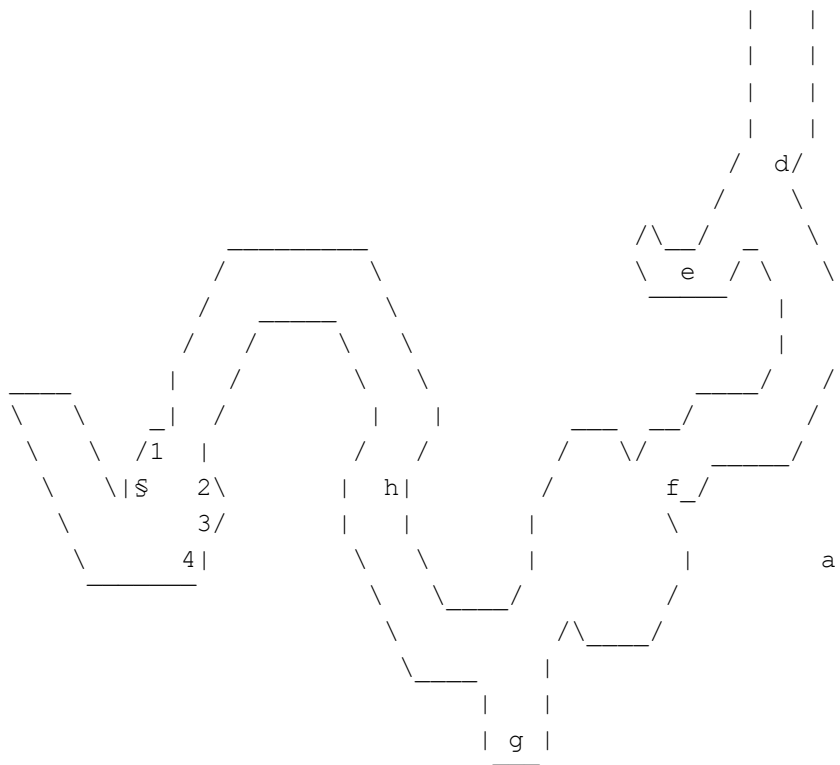
||
|| Il suo stato di debolezza e la situazione critica di Cloud sono stati
|| causati probabilmente da un'intossicazione di energia mako, subita durante
|| il periodo di prigionia. Per provare a migliorare la situazione del suo
|| compagno, Zack decide di fargli indossare il completo del Soldier trovato in
|| precedenza.

||
|| Al calar della notte, i due ragazzi provano nuovamente a fuggire dalla città
|| ma vengono intercettati nuovamente dalle truppe della Shinra.

Vi ritroverete nella piazza di Nibelheim. Eliminate il Capitano ed i due Granatieri e riceverete una mail da parte di Kunsel ed una da parte del Giornalista. Uscite da sud per poter leggere poi un messaggio di Luxiere.

PIANURE DI NIBEL





- PIANURE
^ Cingolato guardiano
a ~ h fucili
\$ Salvataggio
1 Fascia dragone
2 Antima
3 Scatto
4 Thundaga

CECCHINAGGIO: Adesso affronterete un minigioco dove dovrete eliminare diversi cingolati usando un fucile da cecchino oppure in normali battaglie. Durante lo svolgimento verranno contati sia i nemici eliminati, sia quelli che riusciranno a fuggire. Lo scopo del minigioco è quello di far fuggire il minor numero possibile di nemici. Se invece non siete interessati a svolgerlo percorrete semplicemente il sentiero, ignorando le armi da fuoco sul terreno.

I comandi del fucile sono:

- tasti direzionali --: muovono il mirino
- pulsante X -----: sparare
- pulsante Quadrato --: zoom (è possibile ingrandire la visuale due volte)
- pulsante Triangolo -: scagliare la Bomba intelligente
- pulsante Cerchio ---: lasciare il fucile

I nemici da affrontare sono:

- | | | | |
|---------------|------------|----------------|------------|
| a. GH - 77D | [2.000 HP] | f. GH - BIGGS | [9.999 HP] |
| b. GH - R2 | [2.000 HP] | f. GH - WEDGE | [7.777 HP] |
| c. GH - PIET | [2.000 HP] | g. GH - NOMA6 | [2.000 HP] |
| c. GH - MOD7 | [2.000 HP] | g. GH - LAKKAM | [2.000 HP] |
| d. GH - GRAAV | [2.000 HP] | g. GH - NICK | [2.000 HP] |
| d. GH - BIXEN | [2.000 HP] | h. GH - DATT | [2.000 HP] |
| d. GH - AMBUS | [2.000 HP] | h. GH - LETTY | [2.000 HP] |
| e. GH - 66DH | [2.000 HP] | h. GH - JASH | [2.000 HP] |
| e. GH - 999 | [2.000 HP] | | |
| e. GH - 1138D | [2.000 HP] | | |

A seconda di dove vengano colpiti con i proiettili, essi subiranno una quantità di danni diversi:

- Testa --> 2.000 HP
- Corpo --> 400 HP
- Gambe --> 150 HP
- Scudo --> 10 HP

Dopo essere stati colpiti una volta, i nemici si metteranno in pre-allarme e cercheranno di inquadrarvi. Solitamente, un bersaglio danneggiato si sposterà una o due volte prima di fuggire definitivamente, perciò siate rapidi e

precisi nell'aprire il fuoco. I proiettili sono infiniti quindi potete sparare senza preoccuparvi delle munizioni.

Per ogni nemico eliminato, con il fucile o in battaglia, verranno guadagnati alcuni punti che potranno essere spesi per potenziare l'arma da fuoco.

Ogni caratteristica possiede un proprio livello di efficacia:

Potenziamento Attacco	(3 punti)	massimo Lv 10
Mira stabile	(3 punti)	massimo Lv 10
Mirino più ampio	(3 punti)	massimo Lv 10
Bomba intelligente	(6 punti)	una per fucile

Le varie migliorie vengono montate solo sul fucile che si sta per utilizzare tuttavia, una volta potenziata al massimo un'arma da fuoco, anche tutte le altre risulteranno potenziate a loro volta. La Bomba intelligente invece ha la capacità di eliminare all'istante qualsiasi bersaglio colpito, indipendentemente dai suoi HP. Per questo motivo bisogna usarla in modo strategico, anche perchè è possibile montarne solo una per ogni fucile.

Seguite il percorso ed imbracciate il primo fucile (a) per colpire il nemico sulla destra. Usando il secondo (b) invece dovrete mirare alla vostra sinistra. Giunti al terzo fucile (c) non imbracciate subito l'arma bensì avanzate di qualche passo per affrontare i Cingolati guardiani ed ottenere facilmente alcuni punti. Girate a vuoto per incontrare altri esemplari di questo tipo ma evitate di avanzare troppo, per non farvi scoprire dai nemici da eliminare con il fucile. Ricordate che sono necessari 81 punti per potenziare al massimo l'arma da fuoco.

Dopo aver usato il terzo fucile, proseguite sino al raggiungere il quarto (d). In questo caso i tre bersagli sono lontani tra di loro: iniziate ad eliminare quello più a destra e man mano spostatevi verso sinistra. Giunti al bivio, andate prima a destra e, con il quinto fucile (e), sparate al barile per eliminare i tre bersagli con un solo colpo. Proseguite poi lungo il sentiero sinistro e, prima di utilizzare il sesto fucile (f), montateci sopra una Bomba intelligente. Ora dovrete eliminare due bersagli che possiedono una quantità di HP molto superiore ai precedenti. Usate la Bomba intelligente per colpire il cingolato di destra, poi mirate subito alla testa del secondo bersaglio e, se avete potenziato al massimo il fucile, riuscirete ad eliminarlo con tre proiettili.

Arrivati al bivio successivo, questa volta andate prima a sinistra e con il settimo fucile (g) dovrete abbattere tre bersagli. Eliminatene due con colpi alla testa e, se necessario, usate una Bomba intelligente per il terzo. Giunti all'ultima postazione di tiro (h), colpite il barile situato nei pressi del bersaglio a sinistra per eliminarlo all'istante, poi aprite rapidamente il fuoco prima sul cingolato centrale e poi su quello di destra. Una volta giunti alla spiaggia troverete alcuni scrigni, a seconda del numero di cingolati che saranno fuggiti:

NEMICI FUGGITI	RICOMPENSA
nessuno -->	Thundaga, Scatto, Antima, Fascia dragone
1 o 2 -->	Thundaga, Scatto, Antima
da 3 a 5 -->	Thundaga, Scatto
da 6 a 10 -->	Thundaga
più di 10 -->	nessuna

Prima di procedere, alzate il più possibile il parametro Difesa ed equipaggiate Accessori e Materie che annullino o assorbano gli Elementi Fuoco e Tuono. Terminati i preparativi proseguite verso nord ovest, costeggiando la riva.

|| Mentre riflette su cosa fare successivamente, Zack viene raggiunto da

|| Cissnei. La ragazza ha ricevuto l'ordine di catturare i due fuggitivi ma
 || Zack la esorta ad andarsene. Cissnei prova ad attaccare il Soldier ma il
 || ragazzo respinge facilmente il suo assalto. Sentendosi tradito, a Zack non
 || rimane altro che fuggire, mentre Cissnei rimane sulla spiaggia con il
 || rammarico di quanto ha appena fatto.
 ||
 || Tornato nel luogo dove riposa Cloud, Zack decide di ripartire all'alba ma
 || viene trovato nuovamente da Cissnei. La ragazza questa volta non ha cattive
 || intenzioni e, via telefono, comunica a Tseng di essersi fatta scappare i due
 || fuggitivi, tra lo stupore di Zack. Come ultimo dono, l'agente dei Turk dona
 || al Soldier un mazzo di chiavi.
 ||
 || Grazie ad esse, Zack utilizza un sidecar per facilitare la sua fuga assieme
 || a Cloud. Lungo la strada però i due ragazzi vengono assaliti dalle truppe di
 || Genesis e dal guerriero rosso in persona: Zack prova a fermarli ma viene
 || immobilizzato dai soldati. A causa degli esperimenti subiti, i due ragazzi
 || ora possiedono parte delle cellule di Jenova e Genesis vuole questo potere
 || per arrestare il suo deterioramento. Il Soldier disertore ordina ad uno dei
 || suoi sottoposti di ingerire un ciuffo di capelli di Zack: ciò provoca una
 || violenta mutazione nel soldato, facendogli comparire due ali artigliate.

```

.. G SPIETATO .....
:
: Liv.  >>  38          COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
: HP    >>  65.300      {c} Bracciale chocobo montano
: MP    >>  999          |r| Banda di ferro
: -----+-----
: Esp.  >>  2.180      COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
: Guil  >>  113         {c} Spazzata
: SP    >>  420         |r| Spazzata
:
:
: 1. Morsa d'artigli      [imbloccabile]
:   il G Spietato afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con
:   una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa
:   danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa
:   cadere Zack al suolo.
:
: 2. Firaga
:   il G Spietato scaglia tre sfere infuocate che si muovono in
:   automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre
:   volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
:
: 3. Thundaga
:   il G Spietato emette una potente scarica elettrica in direzione
:   del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.
:
: •• Artiglio destro
:   il G Spietato attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è
:   molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio
:   destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack,
:   e fa cadere il personaggio al suolo.
:
: •• Artiglio sinistro
:   il G Spietato attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica
:   è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio
:   sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack
:   personaggio, e fa cadere il personaggio al suolo.
:
:
  
```

```

: •• Doppio fendente :
: il G Spietato esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è :
: molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio :
: fendente colpisce due volte, causando danni fisici. :
: :
: Il G Spietato è un soldato armato di spada e con due grandi ali :
: dotate di artigli. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è :
: piuttosto aggressivo. Durante lo scontro, le emozioni intense ora :
: renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Cissnei. Se avete :
: equipaggiato in precedenza protezioni contro gli Elementi Fuoco e :
: Tuono, questa battaglia sarà molto semplice perchè il G Spietato usa :
: spesso Firaga e Thundaga. Siate molto aggressivi e fate attenzione :
: specialmente ai colpi d'artiglieria del mini boss, che sono piuttosto :
: rapidi. Dopo aver eliminato il G Spietato riceverete la materia :
: SPAZZATA. :
:.....:

```

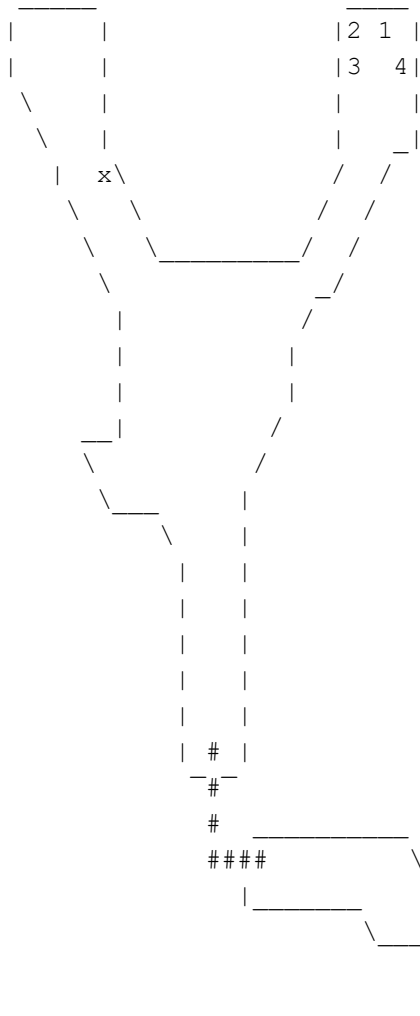
```

|| Una volta sconfitto, il corpo del G Spietato si dissolve, mentre Zack e
|| Cloud riprendono la loro fuga in sidecar.
||
|| Dopo un lungo viaggio, i due giungono alla città natale di Zack: Gongaga.
|| Per non farsi scoprire, il Soldier parcheggia il veicolo, assieme a Cloud,
|| in un reattore mako abbandonato. Zack vorrebbe incontrare la sua famiglia ma
|| teme di rimanere vittima di un'imboscata degli uomini della Shinra.

```

GONGAGA (villaggio)

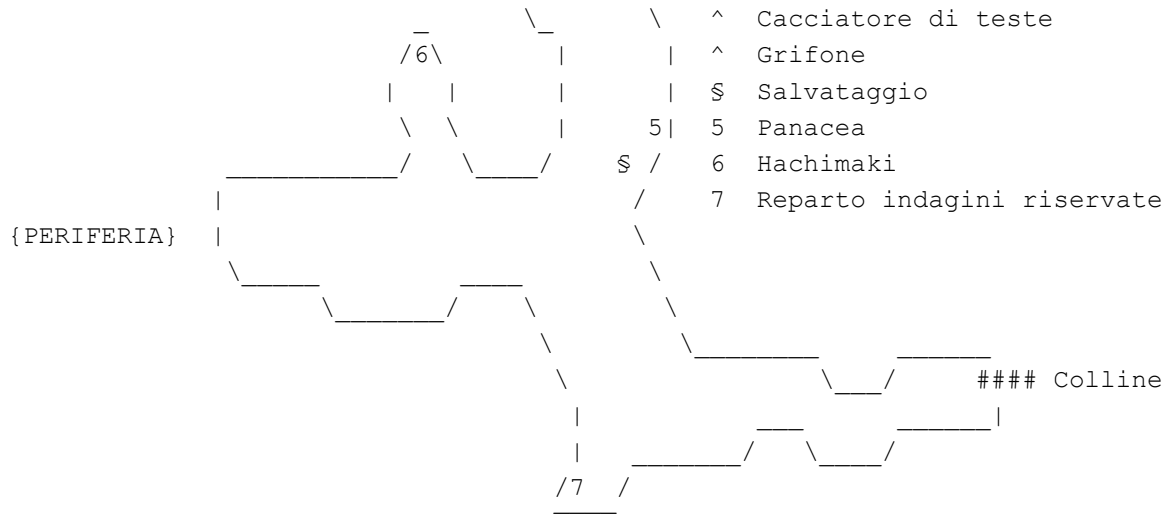
{REATTORE MAKO ABBANDONATO}



REATTORE MAKO ABBANDONATO

- . Uomo
- ^ Grifone
- 1 6.000 Guil
- 2 Corona Ipnos
- 3 Noce Zeio
- 4 Aspirga

PERIFERIA



REATTORE MAKO ABBANDONATO ••• Recatevi nell'angolo di nord est e parlate con l'Uomo: questi vi proporrà di usare la spada per distruggere gli ostacoli e raggiungere così i forzieri. Esaminate i vari scrigni e scegliete la voce "Certo che sì!" per demolire gli sbarramenti. All'interno degli scrigni troverete 6.000 Guil, una CORONA IPNOS, una NOCE ZEIO e la materia ASPIRGA. Aprendo lo scrigno di queste ultime due, dovrete prima sconfiggere un Grifone per ottenere gli oggetti: infliggetegli lo Status Stop per paralizzarlo ed eliminarlo facilmente. Infine uscendo tramite il sentiero a sud, riceverete una serie di mail.

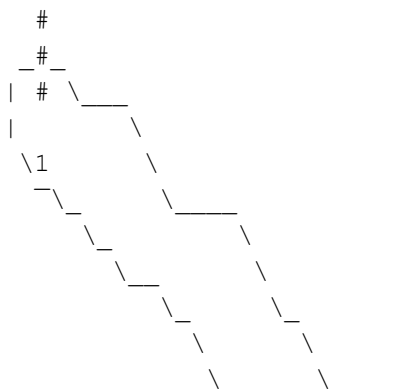
PERIFERIA ••• Seguite il percorso verso il basso e potrete essere attaccati dai Cacciatori di teste e da altri Grifoni. Raccogliete la PANACEA nei pressi del Punto di Salvataggio, poi procedete sino ad arrivare al bivio.

|| Zack incontra Cissnei tra i sentieri di Gongaga. La ragazza rivela al || Soldier che l'intera zona è pattugliata dai Turk perchè pare ci sia un altro || bersaglio nei dintorni: Angeal. Cissnei si congeda da Zack e quest'ultimo || nota tra le rocce una figura con una sola ala che potrebbe essere il suo ex || mentore.

Le emozioni intense ora renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Angeal. Recatevi nella zona occidentale e, all'interno dello scrigno tra le case sigillate, troverete un HACHIMAKI. Nel forziere a sud invece è presente il negozio REPARTO INDAGINI RISERVATE: da esso potrete acquistare anche alcune Materie che aumentano le probabilità di eseguire un determinato Attacco Limite. Procedete poi verso est.

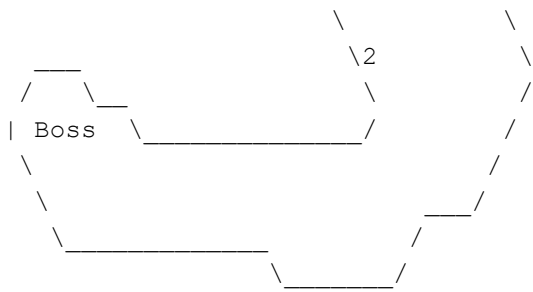
GONGAGA - COLLINE

Periferia



COLLINE

^ G Predatore (boss)
 ^ G Uccisore (boss)
 ^ Cacciatore di teste
 ^ Grifone



- ^ Mitraglia volante
- 1 Panacea
- 2 Elisir

Seguite il percorso e negli scrigni troverete un'altra PANACEA ed un ELISIR. Arrivati al termine del sentiero, vedrete Angeal volare via e dovrete affrontare due guerrieri di Genesis.

```

.. G PREDATORE .....
:
: Liv.  >>  33          COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
: HP    >>  12.460      {c} Impatto Mutismo
: MP    >>  788          |r| Impatto Morte
: -----+-----
: Esp.  >>  946          COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
: Guil  >>  146          {c} Fascia da polso
: SP    >>  232          |r| Gala del potere
:
:
: 1. Maelstrom          [imbloccabile]
:   il G Predatore genera un tornado con la sua falce e lo scaglia
:   contro il personaggio. La tecnica sottrae il 56% degli HP attuali
:   del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
:
: 2. Antiga
:   il G Predatore lancia una sfera nera che si muove lentamente verso
:   il personaggio. La magia sottrae il 50% degli HP attuali di Zack.
:
: 3. Aspir
:   il G Predatore estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla
:   che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una
:   discreta quantità di MP a Zack e la dona al G Predatore.
:
: 4. Drain
:   il G Predatore estrae dal personaggio una cometa luminosa verde
:   che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una
:   lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Predatore.
:
: 4. Falce nefasta
:   il G Predatore esegue un fendente orizzontale con la sua falce.
:   La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
:   La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa
:   del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
:
: 5. Falciavite
:   il G Predatore attacca con la sua arma, eseguendo un fendente
:   orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto
:   rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Falciavite
:   colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro
:   Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
:
: •• Pugno
:   il G Predatore attacca con un pugno, usando la mano disarmata.

```


|| Zack è circondato dai guerrieri nemici, i quali vengono fermati da un ordine
 || di Hollander. Sia lo scienziato che Genesis giungono sulla scena: anche lo
 || studioso appare in fase di deterioramento perchè ha dovuto sottoporsi a
 || diversi esperimenti per rimanere in vita, dopo che il guerriero rosso lo
 || aveva quasi ucciso. Essendo un Soldier, la struttura cellulare di Zack è già
 || stata mutata dall'energia mako ed è perciò inutilizzabile ai loro scopi.
 || Per questo motivo Hollander e Genesis vogliono impadronirsi di un campione
 || puro, contenuto nel corpo di Cloud. Lo scienziato ed i guerrieri si recano
 || subito dal ragazzo biondo, mentre Genesis trattiene temporaneamente Zack per
 || poi volare via.

Prima di tornare presso la Periferia, affrontate almeno 7 battaglie nelle
 Colline. Dopo averlo fatto, uscendo da quest'area, l'attenzione di Zack sarà
 attirata da un rumore e vedrete alcuni forzieri scendere lungo la cascata.
 Scegliete la voce "Scommetto che ce ne sono ancora!" per iniziare un minigioco.

RACCOLTA FORZIERI: Lo scopo di questa sfida consiste nel raccogliere il maggior
 numero possibile di scrigni che si muovono lungo il fiume e per farlo è
 sufficiente toccarli. Assieme ad essi compariranno anche nemici che dovete
 evitare. Nel caso in cui veniate a contatto con loro, rimarrete immobilizzati
 e dovete premere ripetutamente il pulsante Cerchio per superare la paralisi.
 Gli scrigni ed i mostri non compaiono in ordine casuale ma seguono un preciso
 schema che si ripete periodicamente:

	ESTREMA SINISTRA	SINISTRA	CENTRO	DESTRA	ESTREMA DESTRA
1	forziere
2	nemico	nemico
3	forziere
4	forziere

Per evitare facilmente i nemici potete uscire dall'acqua e tornarvi dopo che
 essi sono scomparsi dallo schermo. Una volta completato il minigioco
 otterrete 100 Guil per ogni forziere raccolto più una serie di ricompense:

FORZIERI

RACCOLTI	RICOMPENSA
11 ~ 10 -->	Granpozione, Extrapozione, Elisir, Pugno goblin
8 ~ 9 -->	Granpozione, Extrapozione, Elisir
5 ~ 7 -->	Granpozione, Extrapozione
1 ~ 4 -->	Granpozione
nessuno -->	nessuna

La materia Pugno goblin si può ottenere solo una volta: dopo averla ricevuta,
 raccogliendo nuovamente almeno 10 scrigni, si otterranno solo la Granpozione,
 l'Extrapozione e l'Elisir. Per affrontare nuovamente il minigioco svolgete
 almeno altri 7 combattimenti nelle Colline e poi uscite dall'area.

Una volta ottenuto il Pugno goblin, acquistate una qualsiasi Materia legata ad
 un Attacco Limite presso il negozio Reparto Indagini riservate appena ottenuto.
 Fondete queste due Materie assieme per ottenere la materia Pugno costoso:
 con questa abilità potrete causare sempre 9.999 HP di danno (oppure 99.999 HP
 se indossate anche un Accessorio con l'abilità Danni apeiron), al costo di
 1/128 degli HP massimi di Zack per ogni colpo eseguito.

In questo modo non dovete più preoccuparvi di innalzare il parametro Attacco e
 potrete equipaggiare Accessori e Materie per migliorare gli altri aspetti del

all'attacco e colpitelo ripetutamente con la spada. Quando il boss evoca i Vermi di terra, eliminateli tutti con la magia Sisma oppure con una qualsiasi tecnica ad ampio raggio. Se invece Hollander ottiene lo Status Invincibile, smettete di attaccarlo e sfruttate questo periodo di tempo per curarvi e per sconfiggere gli eventuali Vermi di terra ancora presenti sul campo di battaglia. Dopo aver eliminato il boss riceverete la materia DIFESA ALTERATA.

++-----++

|| Il corpo dello scienziato, ormai non più sanabile, si dissolve e Zack torna subito da Cloud ed Angeal. Quest'ultimo però è solo una copia del mentore di Zack e la sua vera identità è quella di Lazard, l'ex direttore dei Soldier. È stato lui a liberare Hollander dalla prigione a Junon e per poter raggiungere il suo scopo si era iniettato le cellule di Angeal, divenendo in questo modo una sua copia. Lazard voleva salvare il mondo e Zack vuole ancora diventare un eroe: per raggiungere questi obiettivi è necessario però fermare Genesis una volta per tutte ed il guerriero rosso probabilmente si è rifugiato nella sua città natale, Banora.

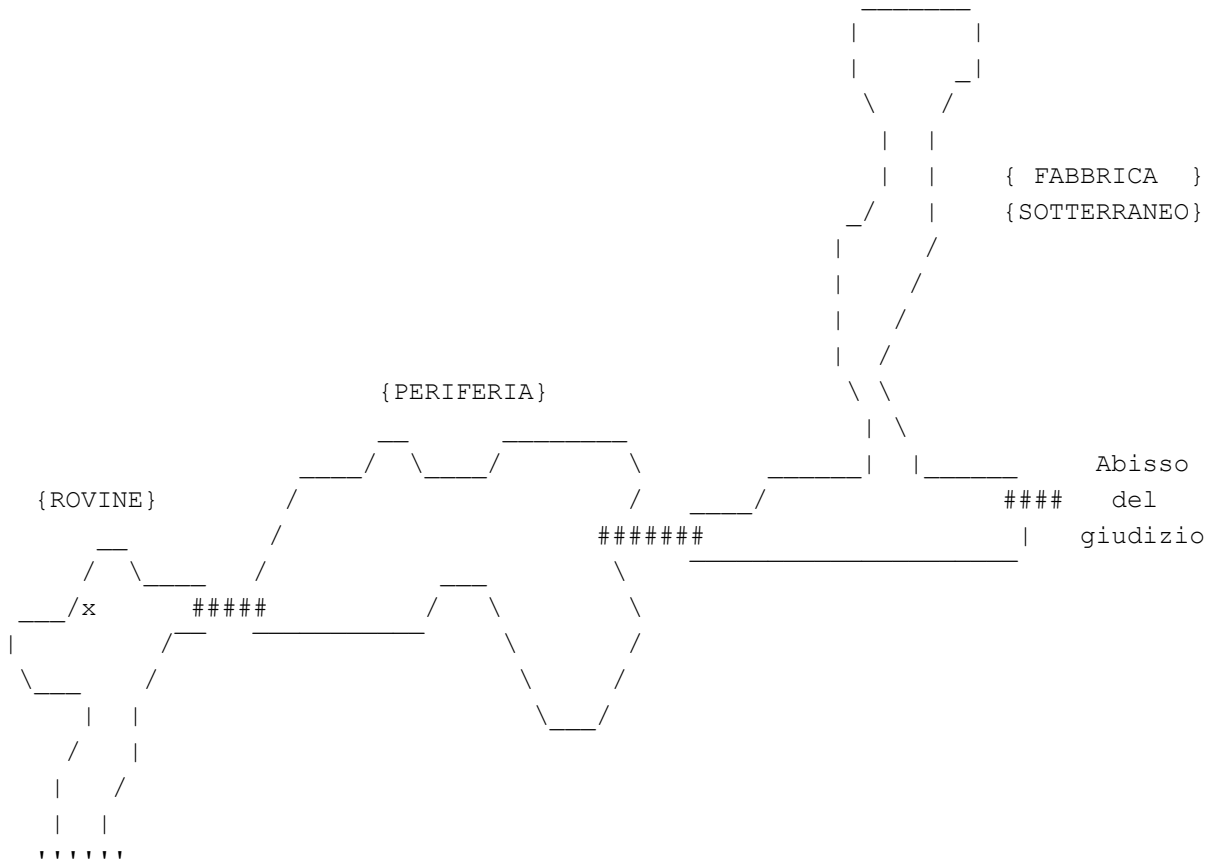
CAPITOLO 10: Eroi

[@8C10]

NEMICI	LV	HP	
Baby Grangalan	31	6.350	
Capitano: Epilogo	31	8.280	OGGETTI
G Antenora	36	68.460	Antiga
G Caina	36	68.460	Bonus ATT +
G Judecca	36	68.460	Bonus HP ++
G Lucifero	36	68.460	Bonus MAG +
G Ptolomea	36	68.460	Bracciale chocobo fluviale
Granata	35	6.870	Bracciale d'argento
Grangalan	34	12.050	Chiave ala della Dea
Grangalan Jr.	32	7.880	Chiave corona della Dea
Grosscottero	43	78.600	Chiave cuore della Dea
Incubo	34	10.200	Chiave del laboratorio
Maligoyle	35	13.668	Chiave di base della Dea
Materia blu	31	14.352	Chiave gola della Dea
Materia gialla	31	14.352	Chiave sacrale della Dea
Materia rossa	31	14.352	Chiave sbarre di ferro
Materia verde	31	14.352	Chiave solare della Dea
Meccano-Ade	35	18.800	Chiave terzo occhio della Dea
Militare Shinra	29	6.150	Coda di fenice
Minicottero	30	2.270	Elisir
Molboro	38	48.760	Extrapozione
Occhio maligno	32	7.870	Lama Dispel
Orbe	41	5.870	Materia Essere
			Materia Luce
BOSS	LV	HP	Materia Paradiso
G Cavaliere oscuro	36	5.500	Materia Sabba
G Falce oscura	36	5.072	Materia Stella
G Mago oscuro	36	4.463	Materia Terra
G Regicida	40	95.800	Materia Vita
Genesis: 2° scontro	46	99.999	Scarabillo
Genesis Avatar	53	600.000	Scippo
Materia	50	230.000	
Re Behemoth	41	118.780	

|| Zack, Cloud e Lazard raggiungono Banora, che ora è molto diversa: c'è una
 || grande voragine dalla quale fuoriesce energia mako. L'ex direttore di
 || Soldier rimane a vegliare sul fante mentre Zack decide di andare alla
 || ricerca di Genesis.

BANORA



ROVINE
 . Cloud
 . Lazard

PERIFERIA
 (nulla)

FABBRICA - SOTERRANEO
 (nulla)

ROVINE ••• Una volta iniziato il Capitolo, procedete verso nord est per accedere nella zona successiva.

PERIFERIA ••• Giunti in questa area, procedete verso la voragine e selezionate la voce "Sì, vado" per raggiungere l'area sottostante. Una volta scesi però non potrete tornare in dietro.

|| Esplorando le caverne, Zack trova una piccola stanza con alcuni trofei ed un
 || diario: al suo interno si narra che fu proprio Genesis a proporre di vendere
 || il succo di mele. Un misterioso boato richiama l'attenzione del Soldier,
 || il quale vorrebbe salvare in qualche modo Genesis.

FABBRICA - SOTERRANEO ••• In questa zona non c'è nulla da fare perciò procedete verso est.

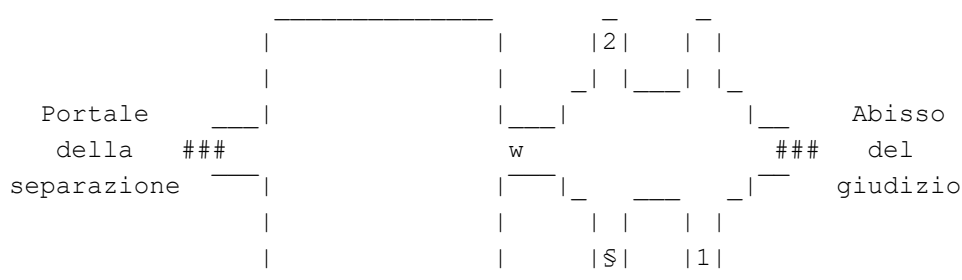
ABISSO DEL GIUDIZIO

Portale della
 separazione

Esaminate la lapide, sul quale è inciso il prologo di Loveless, poi andate sul promontorio a nord e raccogliete la MATERIA PARADISO. Tornando allo spiazzo centrale, ad est dell'inizio del promontorio è presente un piccolo tunnel: attraversatelo per arrivare in una zona di nord est, dove è presente la MATERIA TERRA. Recatevi nuovamente allo spiazzo centrale e questa volta salite sulla rampa di sud est: seguite il percorso occidentale e, prima di arrivare al tunnel, troverete uno scrigno contenente la MATERIA STELLA. Attraversate la galleria ed uscite dall'apertura di nord ovest.

Presso il Portale della separazione, leggete la lapide con il terzo atto di Loveless, situata proprio davanti all'ingresso e poi tornate all'Abisso del giudizio. Una volta qui, percorrete il sentiero, sino a raggiungere l'uscita est che conduce alla Zanna ululante.

ZANNA ULULANTE

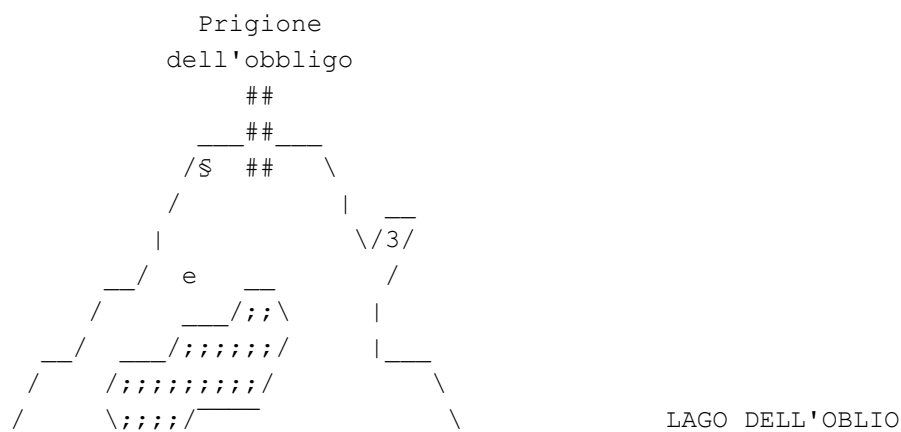


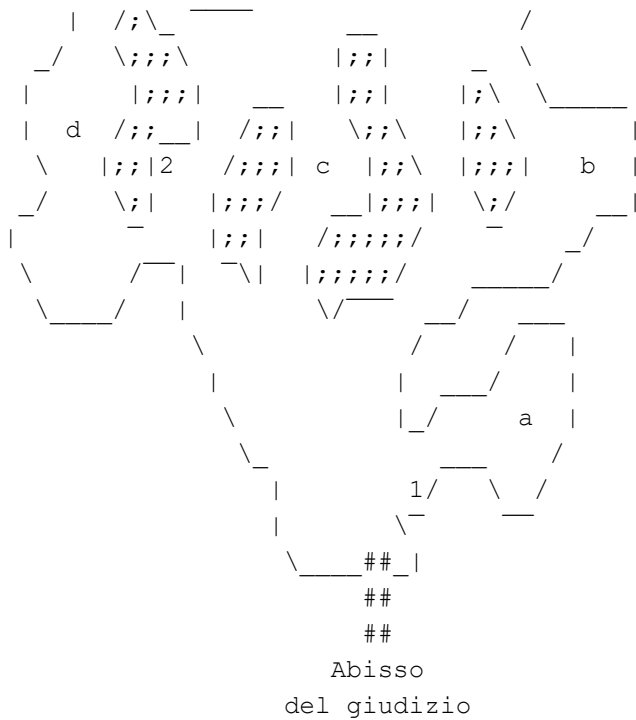
ZANNA ULULANTE

- ^ Maligoyle
- w lapide Atto 2
- \$ Salvataggio
- 1 Scippo
- 2 Extrapozione

Al suo interno, ruotate prima la valvola 035, per aprire la cella di sud est e trovare la materia SCIPPO, e poi la valvola 034, per aprire la cella di nord ovest e raccogliere un'EXTRAPOZIONE. Ruotate pure la valvola 033 anche se per ora la strada oltre l'apertura nel muro risulterà sbarrata. Andate verso ovest e leggete la lapide con il secondo atto di Loveless. Ignorate il mostro oltre le sbarre, perchè per ora non potrete raggiungerlo e tornate all'Abisso del giudizio. Una volta qui, raggiungete la zona a sud e, prima di recarvi nel Lago dell'oblio, leggete la lapide con il primo atto di Loveless.

LAGO DELL'OBLIO





- a colonna Lucifero
- b colonna Judecca
- c colonna Ptolomea
- d colonna Caina
- e colonna Antenora
- \$ Salvataggio
- 1 Materia Vita
- 2 Materia Essere
- 3 Materia Sabba

Una volta entrati, troverete subito ad est uno scrigno contenente la MATERIA VITA. Ignorate per ora le colonne luminose e recatevi nella zona di nord ovest per recuperare la MATERIA ESSERE. Infine recatevi presso l'estremità di nord est e raccogliete la MATERIA SABBA dal forziere.

Ora che avete recuperato tutte le sette materie della Dea, potete recarvi al Portale della separazione ed affrontare il boss finale del gioco. Prima di farlo però è possibile esplorare ulteriormente la località.

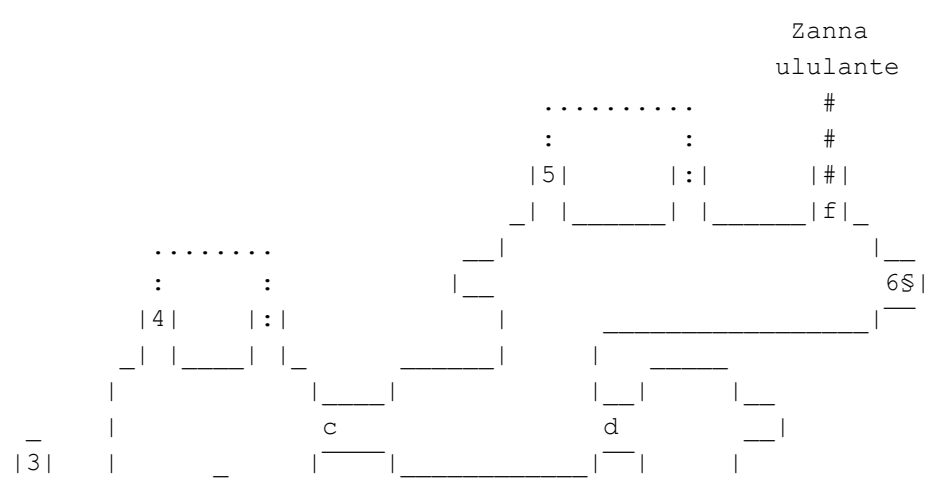
```

+-----+
| I SIGILLI DELLA DEA |
+-----+

```

Dopo aver letto tutte le quattro lapidi con i versi di Loveless, presso il Lago dell'oblio compariranno alcune colonne luminose. Esaminandole affronterete delle creature simili a quelle viste da Zack nelle celle di contenimento del reattore di Nibelheim. Questi mostri mutati dal mako sono piuttosto aggressivi e possiedono tecniche pericolose: usate principalmente le magie per colpirli, specialmente Antima o Antiga. Una volta sconfitti tutti e cinque, nella zona nord del Lago dell'oblio comparirà un ponte di luce che vi condurrà nella Prigione dell'obbligo.

PRIGIONE DELL'OBBLIGO





PRIGIONE DELL'OBBLIGO

- ^ Incubo
- ^ Materia blu
- ^ Materia gialla
- ^ Materia rossa
- ^ Materia verde
- ^ Meccano-Ade
- ^ Orbe

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| a sigillo Chiave di base | 1 Bracciale chocobo fluviale |
| b sigillo Chiave sacrale | 2 Elisir |
| c sigillo Chiave solare | 3 Antiga |
| d sigillo Chiave cuore | 4 Lama Dispel |
| e sigillo Chiave del laboratorio | 5 Chiave del laboratorio |
| f sigillo Chiave gola | 6 Scarabillo |
| § Salvataggio | 7 Coda di fenice |

Una volta qui, aprite la valvola 001 per entrare nella cella e raccogliere il BRACCIALE CHOCOBO FLUVIALE. All'interno della Prigione dell'obbligo sono presenti alcuni sigilli magici che si dissolvono dopo aver ottenuto la rispettiva chiave. Essa si può ottenere sconfiggendo determinati nemici che si trovano in questa area perciò, se avete bisogno di una determinata Chiave, esplorate la località sino ad incontrare il mostro che la possiede:

- | | | | |
|--------------------------|-----|-------------|----------------------|
| Chiave di base della Dea | --> | Incubo | [Zucca volante] |
| Chiave sacrale della Dea | --> | Incubo | [Zucca volante] |
| Chiave solare della Dea | --> | Orbe | [Sfere] |
| Chiave cuore della Dea | --> | Orbe | [Sfere] |
| Chiave gola della Dea | --> | Meccano-Ade | [Automa mitragliere] |

Dopo aver superato il sigillo di base, girate la valvola 004 per trovare un ELISIR all'interno del forziere, mentre nella cella della valvola 005 è presente la materia ANTIGA. Una volta oltrepassato il sigillo sacrale, recatevi nella cella 009 ed attraversate l'apertura nel muro per ritrovarvi nella cella 008, dove è presente la materia LAMA DISPEL.

Successivamente aprite il sigillo solare, entrate nella cella 016, superate la breccia nella parete per ritrovarvi nella cella 015 e raccogliete la CHIAVE DEL LABORATORIO. All'interno della cella 017 invece troverete un Punto di Salvataggio e lo SCARABILLO. Tornate indietro ed aprite il sigillo del cuore. In questa zona entrate nella cella 013 per raccogliere una CODA DI FENICE poi, tramite la Chiave del laboratorio, potrete aprire il portone accanto.

Al suo interno potrete esaminare alcuni documenti riguardanti le creature affrontate al Lago dell'oblio e potrete essere attaccati dalle Materie.

- | | | | |
|---|---------------------|---|------------------------|
| 2 | Extrapozione | 6 | Bonus HP ++ |
| 3 | Bonus MAG + | 7 | Chiave sbarre di ferro |
| 4 | Bracciale d'argento | | |

Anche in questa parte della Zanna ululante dovrete ottenere le Chiavi per sciogliere i sigilli:

- | | | | |
|-------------------------------|-----|----------------|-------------------|
| Chiave terzo occhio della Dea | --> | Occhio maligno | [ciclope volante] |
| Chiave corona della Dea | --> | Grosscottero | [carrarmato] |

Aprondo la cella 019 potrete attraversare un tunnel che vi condurrebbe nella zona nord della Zanna ululante. Scendete le scale e nella cella 020 troverete la materia BONUS MAG +. All'interno della cella 023 invece è presente un BRACCIALE D'ARGENTO. Successivamente recatevi nella zona di sud ovest della Zanna ululante e qui dovrete affrontare i Grosscotteri, carrarmati simili a quelli già affrontati a Junon. Eliminate subito i Minicotteri perchè il Grosscottero necessita di molto tempo prima di attaccare, poi concentratevi sul carrarmato.

Entrate nella cella 027 e, attraverso la breccia nella parete, potrete giungere nella cella 018 e raccogliere le materie BONUS ATT + e BONUS HP ++. In seguito andate nella zona di nord ovest della Zanna ululante ed aprite il sigillo del terzo occhio per trovare la CHIAVE SBARRE DI FERRO all'interno del forziere. Infine sciogliete il sigillo della corona, situato nel corridoio centrale, e seguite il percorso, attraversando il tunnel della cella 032, sino a ritrovarvi nella zona nord della Zanna ululante. Ora, grazie alla Chiave sbarre di ferro potrete accedere alla gabbia dove vi attende il Re Behemoth.

```

.. RE BEHEMOTH .....
:
: Liv.  >>  41           COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
: HP    >>  118.780      {c} Banda di ferro
: MP    >>  321           |r| Extrapozione
: -----+-----
: Esp.  >>  3.280        COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
: Guil  >>  96           {c} Chiave ala della Dea
: SP    >>  316           |r| Chiave ala della Dea
:
:
: 1. Cometa           [imbloccabile]
:   il Re Behemoth richiama una serie di meteore che colpiscono il
:   suolo. La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere
:   Zack al suolo.
:
: 2. Giro-coda
:   il Re Behemoth ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda.
:   La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
:   Il Giro-coda causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
:
: 3. Rigene
:   il Re Behemoth genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi
:   concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status
:   Rigene.
:
: 4. Singhiozzo
:   il Re Behemoth si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e
:   possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo sottrae il 25%
:   degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

```


PORTALE DELLA SEPARAZIONE

^ G Regicida (boss)
^ Granata
p podio
w lapide Atto 3
§ Salvataggio

```
| |  
| |  
| |  
/ |  
| |  
| |  
\ |  
 \##\  
  ##  
   ##  
    Zanna ululante
```

Una volta qui, usate l'ascensore sulla destra per scendere al piano inferiore. Prima di procedere, equipaggiate Accessori e Materie che annullano o assorbono gli Elementi Fuoco e Tuono. Esaminate il podio ed inserite in esso le sette Materie della Dea per aprire il sigillo ed affrontare un mini boss.

```
.. G REGICIDA .....  
:  
: Liv.  >> 40          COSA SI PUÒ RUBARE • 50%  
: HP    >> 95.800      {c} Bracciale chocobo fluviale  
: MP    >> 1.830       |r| Banda di titanio  
: -----+-----  
: Esp.  >> 3.718      COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%  
: Guil  >> 154        {c} Pietra mako MP  
: SP    >> 648        |r| Pietra mako AP  
:  
:  
: 1. Morsa d'artigli [imbloccabile]  
:   il G Regicida afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con  
:   una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa  
:   danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa  
:   cadere Zack al suolo.  
:  
: 2. Attacco artigliato  
:   il G Regicida esegue una capriola per poi attaccare con i suoi  
:   artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto  
:   raggio d'azione. L'Attacco artigliato colpisce due volte,  
:   causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.  
:  
: 3. Firaga  
:   il G Regicida scaglia tre sfere infuocate che si muovono in  
:   automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre  
:   volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.  
:  
: 4. Tri-Thundaga  
:   il G Regicida scaglia tre fulmini che si muovono in automatico in  
:   direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore.  
:   La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento  
:   Tuono.  
:  
: •• Artiglio destro  
:   il G Regicida attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è  
:   molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio  
:   destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack,  
:   e fa cadere il personaggio al suolo.  
:  
: •• Artiglio sinistro  
:   il G Regicida attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica
```

```

:   è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio   :
:   sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack, :
:   e fa cadere il personaggio al suolo.                               :
:                                                                       :
:   •• Doppio fendente                                               :
:   il G Regicida esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è  :
:   molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio     :
:   fendente colpisce due volte, causando danni fisici.              :
:                                                                       :
:   Il G Regicida è un soldato armato di spada e con due grandi ali   :
:   dotate di artigli. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è  :
:   piuttosto aggressivo. Se avete equipaggiato in precedenza protezioni :
:   contro gli Elementi Fuoco e Tuono, questa battaglia sarà molto    :
:   semplice perchè il G Regicida userà spesso Firaga e Tri-Thundaga.   :
:   Siate molto aggressivi e fate attenzione specialmente ai colpi    :
:   d'artiglio del mini boss, che sono piuttosto rapidi.              :
:.....:

```

Una volta sconfitto il G Regicida, avrete finalmente accesso alla zona finale del gioco.

```

#####
#
# Questo è l'ultimo momento in cui potrete salvare l'avventura e      #
# completare le Missioni secondarie rimanenti. Una volta varcata la  #
# soglia luminosa, non potrete più tornare indietro.                   #
#
#####

```

LUCE DELLA ROVINA

|| Zack trova Genesis, ormai nella fase finale del suo deterioramento,
|| in contemplazione davanti alla statua di una divinità. Il Soldier è ancora
|| intenzionato a salvare il guerriero rosso, ma quest'ultimo decide di
|| fondersi con il nucleo di energia situato in cima alla statua. Vedendo che
|| ormai non c'è più modo di fermarlo, Zack si lancia all'attacco.

```

+-----+-----++
|          | ELEMENTI          | AUTO STATUS
| GENESIS AVATAR | Fuoco • ---      | Corazza  Levitazione
|          | Gelo • ---       | Fisico = 0
+-----+-----+
|          | Tuono • ---      |
|          | Gravità • immune | COSA SI PUÒ RUBARE
Liv.  >> 53          | {c} ---
HP    >> 600.000     | STATUS          |r| ---
MP    >> 2.301       | Ade • immune   |
-----+-----+   | Mutismo • immune
Esp.  >> 0           | Shock • immune  | COSA SI PUÒ OTTENERE
Guil  >> 0           | Stop • immune   | {c} ---
SP    >> 0           | Veleno • immune |r| ---

```

ATTACCHI

1. Onda purificante [imbloccabile]

Genesis Avatar genera una serie di colonne esplosive nei dintorni del personaggio. La tecnica sottrae il 75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Antima

Genesis Avatar lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio.

3. Frenesia

Genesis Avatar estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
La Frenesia azzerà gli AP e gli MP di Zack e rimuove gli status positivi del personaggio.

4. Fusione

Genesis Avatar emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

5. Fusione oscura

Genesis Avatar genera dal suolo una serie di comete di energia in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Fusione oscura può colpire sino a quattro volte, causando danni magici non elementali.

```
+-----+-----+-----+
|          |          |          |          |
|  MATERIA |          | ELEMENTI |          | AUTO STATUS
|          |          | Fuoco   • --- |          | Corazza
|          |          | Gelo    • --- |          |
+-----+-----+-----+
|          |          | Tuono   • --- |          |
|          |          | Gravità • immune |          | COSA SI PUÒ RUBARE
Liv.  >>  50 |          |          |          | {c}  ---
HP    >> 230.000 |          | STATUS  |          | |r|  ---
MP    >>  5.000 |          | Ade     • immune |          |
-----+-----+-----+
|          |          | Mutismo • immune |          |
Esp.  >>  0 |          | Shock  • immune |          | COSA SI PUÒ OTTENERE
Guil  >>  0 |          | Stop   • immune |          | {c}  ---
SP    >>  0 |          | Veleno • immune |          | |r|  ---
```

ATTACCHI

.. Invocazione Cavalieri oscuri

la Materia richiama sul campo di battaglia quattro G Cavalieri oscuri.
Essa potrà generare anche due ulteriori esemplari di questo nemico.
Il G Cavaliere oscuro possiede 5.500 HP, possiede la magia Drain,
può causare danni fisici con il fendente e può sottrarre MP con il Tuono nero.

.. Invocazione Falci oscure

la Materia richiama sul campo di battaglia quattro G Falci oscure.
Essa potrà generare anche due ulteriori esemplari di questo nemico.
Il G Falce oscura possiede 5.072 HP e può causare danni fisici con il doppio fendente.

.. Invocazione Maghi oscuri

la Materia richiama sul campo di battaglia quattro G Maghi oscuri.
Essa potrà generare anche due ulteriori esemplari di questo nemico.
Il G Mago oscuro possiede 4.463 HP, può utilizzare le magie Blizzaga e Firaga e può causare danni fisici con il suo affondo.

.. Invocazione Oscura

la Materia richiama sul campo di battaglia due G Cavalieri oscuri,
due G Maghi oscuri e due G Falci oscure.

```

++- - - - -
Genesis Avatar è un gigantesco cavaliere in armatura rossa che combatte
impugnando la sua spada Materia. Il boss non si sposta mai dalla sua zona e non
è molto aggressivo. Genesis Avatar si trova oltre la portata della vostra arma
perciò per danneggiarlo dovrete necessariamente utilizzare le magie a lungo
raggio. In alternativa potete sconfiggere il boss azzerando gli HP della sua
spada Materia.

```

Durante lo scontro, Genesis Avatar alternerà momenti in cui conficcherà la sua arma nel terreno ad altri in cui rimarrà immobile. Nel primo caso, la spada Materia evocherà alcuni guerrieri oscuri: eliminateli subito e poi attaccate ripetutamente l'arma. Quando invece il boss resterà fermo, sfruttate questi periodi di tempo per curarvi e per scagliare magie contro Genesis Avatar.

```

++-----++

```

```

|| Genesis ricompare completamente guarito dal suo deterioramento: per tutto
|| questo tempo, il vero scopo del guerriero rosso è sempre stato quello di
|| poter assorbire l'energia del pianeta per poter ristabilire il suo corpo.
|| Tornato in possesso di tutte le sue capacità, Genesis sfida Zack nel loro
|| duello finale.

```

```

+-----+

```

GENESIS	ELEMENTI	AUTO STATUS
	Fuoco • ---	Corazza
2° scontro	Gelo • ---	
+-----+	Tuono • ---	
	Gravità • immune	COSA SI PUÒ RUBARE
Liv. >> 46		{c} ---
HP >> 99.999	STATUS	r ---
MP >> 9.999	Ade • immune	
-----+	Mutismo • immune	
Esp. >> 0	Shock • immune	COSA SI PUÒ OTTENERE
Guil >> 0	Stop • immune	{c} ---
SP >> 0	Veleno • immune	r ---

ATTACCHI

1. Apocalisse [imbloccabile]
Genesis colpisce il personaggio con una pioggia di scintille. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
2. A ricerca
Genesis scaglia una serie di sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. A ricerca può colpire sino a sino a quattro volte, causando danni magici non elementali.
3. Colpo rotante
Genesis ruota su sè stesso, colpendo con la sua spada. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.
4. Flash
Genesis scaglia frontalmente una serie di dardi luminosi. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Il Flash può colpire sino a sei volte, causando danni magici.
5. Lama danzante
Genesis esegue una serie di attacchi con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lama danzante può colpire

sino a sino a sette volte, causando danni fisici. L'ultimo attacco ignora il parametro Difesa del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

6. Spada magica

Genesis genera quattro spade che si incrociano in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Spada magica può colpire sino a quattro volte, causando danni magici, ignorando il parametro Spirito del personaggio.

.. Calcio destro

Genesis attacca con un calcio destro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio destro causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Calcio sinistro

Genesis attacca con un calcio sinistro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio sinistro causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Genesis esegue un fendente ed un affondo con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

Genesis è il Soldier disertore, armato di una lunga spada rossa. Il boss non si sposta rapidamente ma è piuttosto aggressivo. In questa battaglia finale Genesis attaccherà spesso con la sua spada, perciò proteggetevi subito con la magia Barriera oppure con la magia Mura. Lo scontro tuttavia è molto semplice poiché il boss possiede una quantità di HP non troppo elevata ed i suoi parametri sono piuttosto bassi. Per questo motivo vi saranno sufficienti pochi colpi per sconfiggerlo.

=====

```
|\\ \\ \\ \\ \\ \\ |
|
|  EPILOGO  |
|
|/ \\ \\ \\ \\ \\ |
```

|| Ormai definitivamente sconfitto, lo spirito di Genesis si ritrova nel flusso
|| vitale del pianeta, dove incontra finalmente la divinità che ha cercato a
|| lungo. Nel mondo reale Zack decide di portare con sé il corpo del guerriero
|| rosso.

||
|| Tornato all'aperto, il Soldier trova Cloud e Lazard sotto un grande albero
|| di mele ed adagia accanto a loro il corpo di Genesis. Con le sue ultime
|| forze, Lazard dice a Zack che lui e Cloud sono stati attaccati dalle truppe
|| della Shinra, ma in loro soccorso è giunta la creatura alata che vegliava
|| sulla chiesa di Midgar. Tuttavia lo sforzo è stato fatale anche per essa ed
|| ora giace accanto a loro.

||
|| Zack posiziona su Cloud e su Genesis una mela di banora e ne prende una per
|| sé, per simboleggiare il sogno di Angeal, Genesis e Sephiroth di mangiare
|| ancora una volta assieme una accidenmela. Il guerriero rosso riprende
|| conoscenza, rivelando di essere ancora vivo ed apprezzando il gesto di Zack.
|| Il corpo di Lazard si dissolve e con esso anche quello della creatura alata.
|| Scomparsa quest'ultima, il Soldier nota che essa portava con sé una lettera

|| di Aerith.

||

|| Leggenda, Zack scopre che sono passati quattro anni dalla sua partenza da
|| Midgar, durante i quali la ragazza gli aveva scritto un gran numero di
|| lettere e che questa sarebbe stata l'ultima. Scioccato da questa scoperta,
|| il ragazzo decide di tornare subito a Midgar, portando con sé Cloud,
|| ancora in stato di incoscienza. Dopo qualche ora, un elicottero della Shinra
|| raggiunge il luogo dove si trova il corpo di Genesis per trafugarlo.

||

|| La Shinra intanto è ancora intenzionata ad eliminare i due ragazzi ed
|| insabbiare così l'incidente di Nibelheim. Per salvare la vita a Zack ed a
|| Cloud, Tseng ordina a Cissnei, Reno e Rude di trovarli, prima che lo faccia
|| l'esercito della Shinra, e di riportarli indietro vivi: l'uomo ha con sé
|| tutte le lettere che gli aveva spedito Aerith e vuole consegnarle a Zack.
|| Tuttavia l'incarico risulta essere molto più difficile del previsto perché
|| l'area da perlustrare è molto vasta.

||

|| Una volta arrivati non troppo lontano da Midgar, Zack e Cloud vengono
|| trovati da un battaglione della Shinra. Per salvare la vita al suo compagno,
|| Zack nasconde l'amico tra le rocce per poi affrontare i soldati. In un breve
|| momento di lucidità, Cloud riesce solo ad intravedere il Soldier che si
|| allontana da lui. Ricordando le parole di Angeal, Zack si lancia contro le
|| truppe della Shinra.

||

|| << Ora affronterete una battaglia che non potrete vincere. >>

||

|| Durante lo scontro, mentre l'OMD va gradualmente in frantumi, Zack ripensa a
|| tutte le persone incontrate durante le sue missioni. Prima i suoi compagni
|| nella Shinra (Cissnei, Tseng e Sephiroth), poi le persone con le quali aveva
|| stretto un forte legame (Angeal e Cloud) ed infine la ragazza che ha amato
|| (Aerith).

||

|| Al termine della battaglia, nonostante la netta inferiorità numerica, Zack è
|| ancora in piedi, gravemente ferito. Il Soldier tenta un'ultima disperata
|| resistenza ma alla fine soccombe. Contemporaneamente, nei bassifondi di
|| Midgar, Aerith avverte una strana sensazione e rivolge una preghiera per
|| Zack.

||

|| Risvegliatosi finalmente dal suo lungo stato di incoscienza, Cloud riesce a
|| raggiungere Zack, solo per trovarlo esanime al suolo. Con l'ultimo alito di
|| vita, il Soldier affida a Cloud la sua spada: essa rappresenta il suo onore
|| ed i suoi sogni, ed ora appartengono al giovane fante. Felice di essere
|| riuscito finalmente a salvare qualcuno, Zack muore con il sorriso sulle
|| labbra. Ripensando ai momenti passati assieme al suo amico, Cloud inizia il
|| suo viaggio, portando con sé la spada di Zack. Infine, lo spirito di Angeal
|| giunge dal cielo ad accogliere l'anima del ragazzo, ora in pace.

||

|| "Ehi, pensi che sia diventato un eroe?"

(titoli di coda)

|| Tempo dopo, in una notte stellata, Aerith osserva una fonte di energia mako
|| in un viale di Midgar prima di riprendere la vendita dei suoi fiori.
|| Intanto un treno giunge a gran velocità in città e su di esso c'è Cloud,
|| la Classe Soldier, assieme alla spada che un tempo apparteneva a Zack.

||

|| Ma questa è un'altra storia...

Al termine salvate l'avventura appena conclusa ed avrete così la possibilità di affrontare la modalità 'Nuovo gioco+'. In essa potrete ricominciare il gioco

Zack perciò, man mano che si progredisce, la difficoltà indicata calerà gradualmente. In generale, sino a livello Difficile, le varie missioni secondarie possono essere svolte in maniera abbastanza agevole.

Nel gioco sono presenti esattamente 300 missioni secondarie, divise in dieci grandi categorie:

1. Società energetica Shinra
2. Progetto studio mostri
3. Forze di Genesis
4. La fine della guerra con Wutai
5. Il laboratorio di Hojo
6. A caccia di oggetti preziosi
7. A caccia di oggetti inestimabili
8. Zack, il cacciatore di materia
9. La grande caverna delle meraviglie
10. Misteri del mondo

Per ogni incarico viene indicato:

- a) la descrizione fornita nel gioco
- b) la condizione da soddisfare per poterlo compiere
- c) la località dove si svolge
- d) il premio che si ottiene dopo averlo completato
- e) la mappa della località
- f) il boss da eliminare
- g) i nemici presenti
- h) gli oggetti presenti

Sulla mappa invece:

- 'x' indica il punto di partenza
- 'B' indica la posizione del boss
- i numeri indicano la posizione degli oggetti
- i puntini indicano i confini della località

All'inizio di ogni gruppo sono elencati i mostri che si potranno incontrare, assieme al loro Livello, ai loro HP, agli oggetti rari che è possibile rubare e ad eventuali note sulle loro abilità.

=====

1. SOCIETÀ ENERGETICA SHINRA [@9M01]

=====

In questa categoria sono presenti 30 missioni, divise in cinque gruppi:

- 1-1 Missioni di addestramento
- 1-2 Rivalità tra i reparti
- 1-3 Sviluppo bellico
- 1-4 Progetti per nuovo equipaggiamento
- 1-5 Laboratorio armi operazioni speciali

+-----+-----

| 1-1 | MISSIONI DI ADDESTRAMENTO

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 1-1-1 Addestramento di base Shinra
- 1-1-2 Addestramento avanzato Shinra

1-1-3 50 uomini della Shinra
1-1-4 100 uomini della Shinra
1-1-5 200 uomini della Shinra
1-1-6 1000 uomini della Shinra

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Capitano	25	4.980	Granpozione
Cingolato guardiano	24	4.970	..
Combattente	28	5.928	Pozione (x2) .c
Granatiere	23	2.840	Pozione (x2)
Guardia	30	7.180	Pozione (x2) .c
Maresciallo	29	11.376	Granpozione
Mitraglia semovente	20	4.740	..
Sentinella	3	210	..
Sergente	27	8.190	Pozione (x2)
Sottufficiale	30	14.971	Granpozione .c
Sottufficiale in seconda	26	3.759	Pozione (x2)
Tenente	33	22.106	Granpozione .c
Testa di cuoio	27	5.460	Pozione (x2)

.c può infliggere lo Status Stop

1-1-1 ADDESTRAMENTO DI BASE SHINRA

"Questa è una battaglia simulata contro dei fanti. Il livello di difficoltà è piuttosto basso, quindi non dovrebbe essere un problema per un agente SOLDIER come te. Rilassati e divertiti."

Condizione • Capitolo 01: essersi registrati al terminale presso il Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni

Località • Sala addestramento

Premio • medicina Elisir

		BOSS
	B	Sentinella x8
	x	NEMICI & OGGETTI

All'inizio dello scontro saranno presenti soltanto tre Sentinelle. Man mano che si sconfiggono questi nemici compariranno poi i soldati seguenti da eliminare.

1-1-2 ADDESTRAMENTO AVANZATO SHINRA

"Questa è una simulazione che ti vedrà opposto alle nuove mitraglie semoventi della Shinra. Anche se le hai già affrontate in precedenza, la tua vittoria non è per niente certa stavolta. La presunzione potrebbe esserti fatale..."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 09 dell'avventura

Località • Sala addestramento

Premio • ingrediente Medicina dell'eroe

		BOSS		NEMICI & OGGETTI
	B	Capitano	x1	---
		Cingolato guardiano	x1	
	x	Granatiere	x2	
		Mitraglia semovente	x2	

All'inizio dello scontro saranno presenti soltanto il Cingolato guardiano e le due Mitraglie semoventi. Man mano che si sconfiggono questi nemici compariranno poi i Granatieri ed il Capitano.

1-1-3 50 UOMINI DELLA SHINRA

"Ti allenerai con i nostri fanti. Anche se presi individualmente non ti creerebbero problemi, il fatto che appariranno continuamente dovrebbe rendere le cose più interessanti. Vediamo come te la cavi."

Condizione • aver completato la Missione 1-1-2
 Località • sotterraneo 2
 Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x2

		BOSS		
		Sergente	x5	
		Sottufficiale in seconda	x45	
	B			
	x	NEMICI & OGGETTI		

In questa missione i nemici compariranno divisi in cinque ondate, ognuna delle quali è composta da 9 Sottufficiali in seconda e poi da 1 Sergente. Una volta eliminati tutti i membri di un'ondata, apparirà la successiva. Il modo più semplice per completare questa missione consiste nell'alzare il più possibile il parametro Magia e poi usare la magia Sisma per eliminare rapidamente i vari nemici.

1-1-4 100 UOMINI DELLA SHINRA

"Un'altra sessione di allenamento per te, ma stavolta contro dei fanti potenziati, e molti! Dovrebbe essere piuttosto dura anche per un agente SOLDIER. Dacci dentro."

Condizione • aver completato la Missione 1-1-3
 Località • sotterraneo 2
 Premio • accessorio Cintura nera

		BOSS		
		Maresciallo	x10	

		Testa di cuoio x90
	B	
	x	NEMICI & OGGETTI

In questa missione i nemici compariranno divisi in dieci ondate, ognuna delle quali è composta da 9 Teste di cuoio e poi da 1 Maresciallo. Una volta eliminati tutti i membri di un'ondata, apparirà la successiva. Il modo più semplice per completare questa missione consiste nell'alzare il più possibile il parametro Magia e poi usare la magia Sisma per eliminare rapidamente i vari nemici.

1-1-5 200 UOMINI DELLA SHINRA

"Le truppe sono ancora più forti stavolta. Riuscirai a sopravvivere all'attacco continuo? Non vediamo l'ora di vederti in azione."

Condizione • aver completato la Missione 1-1-4
 Località • sotterraneo 2
 Premio • materia Bonus HP ++

		BOSS
		Combattente x180
		Sottufficiale x20
	B	
	x	NEMICI & OGGETTI

In questa missione i nemici compariranno divisi in venti ondate, ognuna delle quali è composta da 9 Combattenti e poi da 1 Sottufficiale. Una volta eliminati tutti i membri di un'ondata, apparirà la successiva. Il modo più semplice per completare questa missione consiste nell'alzare il più possibile il parametro Magia e poi usare la magia Sisma per eliminare rapidamente i vari nemici. Per via della lunga durata dell'incarico, con un po' di fortuna, sarà possibile ottenere la combinazione 222 ai Numeri di Status, in modo tale da ottenere lo Status Costo MP = 0 e non doversi preoccupare di ripristinare gli MP consumati.

1-1-6 1000 UOMINI DELLA SHINRA

"Zack, abbiamo compreso la tua vera forza, quindi quest'ultima sessione di addestramento ti vedrà opposto ai fanti più forti a nostra disposizione. Ti sembreranno non finire mai, ti attaccheranno continuamente... Sei pronto per l'ultima sfida?"

Condizione • aver completato la Missione 1-1-5
 Località • sotterraneo 2
 Premio • materia Scippo

sottovalutarla."

Condizione • Capitolo 02: Settore 8 - Viale Loveless. Parlare con il Capitano.

Località • sotterraneo 1

Premio • accessorio Shinra Alfa

```

|_____|                :_|_____|
| x |                  :_ B |
|_____| .....        : |_____|    BOSS
| | | _ | | |      _ | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | :  Assaltatore x2
| | | | | | | | | | | | | | | | | | :  Caporale    x2
|_____|                :
| | | | | | | | | | | | | | 2 | :  NEMICI
| | | | | | | | | | | | | |     Assaltatore

|_____|                :
| | | | | | | | | | | | | | :  OGGETTI
|_____|                :  Extrapozione [1]
| | | | | | | | | | | | | | :  Panacea   [2]
|_____|                :
| | | | | | | | | | | | | | :
|_____|                :

```

1-2-2 SECONDA SFIDA

"I membri del reparto Sicurezza hanno richiesto un'altra sessione di addestramento congiunta con SOLDIER. Questa volta hanno dei robot a supporto. Procedi con cautela."

Condizione • aver completato la Missione 1-2-1

Località • landa 1

Premio • materia Novox

```

:_____
:
:_ B |    BOSS
: | |    Caporale      x1
| | :    Minibot rosso I x3
|1  :
|   :    NEMICI
| | :    Assaltatore
| |    Caporale
| |    Minibot rosso I
| |
: | | :    OGGETTI
:  x  :    Extrapozione [1]
:_____
:

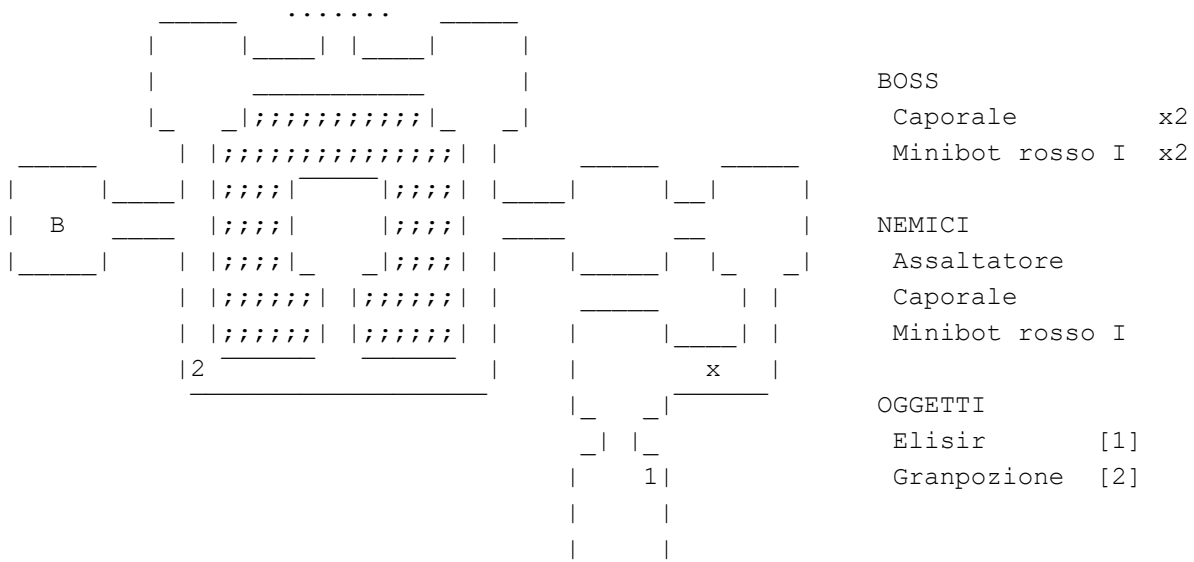
```

1-2-3 TERZA SFIDA

"I membri del reparto Sicurezza hanno richiesto l'ennesima sessione di addestramento congiunta con SOLDIER. Ecco una loro dichiarazione: 'Finora ci siamo andati piano'. Sono chiaramente disperati e sono pronti a tutto pur di salvare la faccia. Fai attenzione."

Condizione • aver completato la Missione 1-2-2

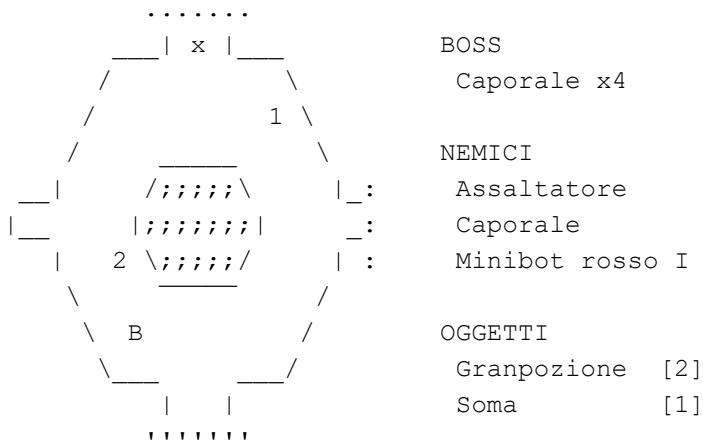
Località • sotterraneo 2
 Premio • accessorio Quattro slot



1-2-4 SI FA SUL SERIO

"I tenaci membri del reparto Sicurezza hanno sfidato SOLDIER ancora una volta. Tra le tante scuse accampate finora, dicono che la differenza tra i budget dei due reparti è la causa delle loro sconfitte. Vai e mostra loro esattamente perchè siamo noi gli esperti nelle tecniche di combattimento."

Condizione • aver completato la Missione 1-2-3
 Località • bassifondi 1
 Premio • accessorio Fascia di Atlante



1-2-5 SFIDA ARMATA

"I membri del reparto Sicurezza hanno richiesto l'ennesima sessione di addestramento congiunta con SOLDIER. Pare che siano riusciti a ottenere dei fondi addizionali e ora hanno delle nuove armi a loro disposizione. Noi di SOLDIER non troviamo mai scuse per una sconfitta. Vinci ancora una volta e insegna loro cos'è la dignità."

Condizione • aver completato la Missione 1-2-4
 Località • landa 2
 Premio • accessorio Fascia Gelum

 | 1-3 | SVILUPPO BELLICO

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 1-3-1 Armi della prossima generazione
- 1-3-2 Nuove armi meccaniche
- 1-3-3 Per eliminare le forze di Genesis
- 1-3-4 Esperimento andato male
- 1-3-5 Robot in città
- 1-3-6 Una richiesta della direttrice

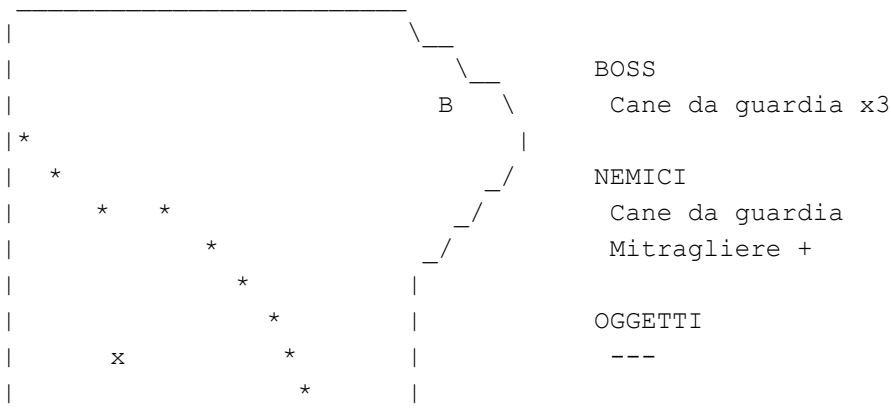
NEMICI	LV	HP	r RUBARE		
Cane da guardia	17	2.060	Pietra mako MAG	.b	
Cingolato scorta	39	8.313	..	.b	.c
Lanciamissili +	32	12.500	Pietra mako HP		
Macchina volante	21	4.243	..		
Meccano-trapano	38	13.650	Pietra mako ATT	.b	
Minibot ape II	20	3.928	..		
Minibot rosso II	17	3.333	..		
Mitraglia blindata +	24	7.430	Pietra mako HP		
Mitragliere +	18	3.380	Pietra mako ATT		
Motosega d'assalto +	32	11.800	Pietra mako DIF	.b	
Proto-cingolato	38	6.480	..	.b	.c

.b può infliggere lo Status Shock
 .c può infliggere lo Status Stop

1-3-1 ARMI DELLA PROSSIMA GENERAZIONE

"Dopo essere svanito a Wutai, Genesis ha formato il suo esercito personale e ha cominciato ad attaccare le truppe della Shinra. La compagnia sta sviluppando delle nuove armi per rispondere a questa minaccia. Vogliamo che tu prenda parte ai test di queste armi."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 05 dell'avventura
 Località • pianura 1
 Premio • materia Tornado d'assalto



1-3-2 NUOVE ARMI MECCANICHE

"Le armi della Shinra svanite assieme a Genesis sono riapparsi nelle mani delle sue forze. Abbiamo iniziato lo sviluppo di nuove e più potenti armi per contrastarle. Abbiamo bisogno del tuo aiuto per testarlo."

Condizione • aver completato la Missione 1-3-1

Località • bassifondi 1

Premio • materia Energira

```

|_____ |
|      |
|  B   |   BOSS
|      |   Mitraglia blindata +  x1
|      |
|      |   NEMICI
|     2|   Cane da guardia
|      |   Minibot rosso II
|      |
|  1   |   OGGETTI
|      |   Elisir             [1]
|_    _|   Extrapozione     [2]
|  x  |
|.....|

```

1-3-3 PER ELIMINARE LE FORZE DI GENESIS

"Il gruppo Nuove armi, dedicato alla creazione di armi più potenti, ha appena ricevuto dati operativi molto completi sulle armi usate dalle forze di Genesis. Grazie a essi, siamo riusciti a creare delle nuove armi in grado di superare l'arsenale nemico. Vogliamo che tu prenda parte ai test di questo nuovo equipaggiamento."

Condizione • aver completato la Missione 1-3-2

Località • landa 2

Premio • materia Thundaga

```

:_____
:  1 |
:  _ |   BOSS
: | | .....   Minibot rosso II      x1
| |__| |_:   Motosega d'assalto +   x1
|      B   :
|      _   :   NEMICI
| | | | |:   Lanciamissili +
|_ | | ' ' ' ' ' |   Macchina volante
|      |   Minibot rosso II
|_____ |   Motosega d'assalto +
|      |
|      |   OGGETTI
|  x  |   Blizzaga [1]
|      |
|.....|

```

1-3-4 ESPERIMENTO ANDATO MALE

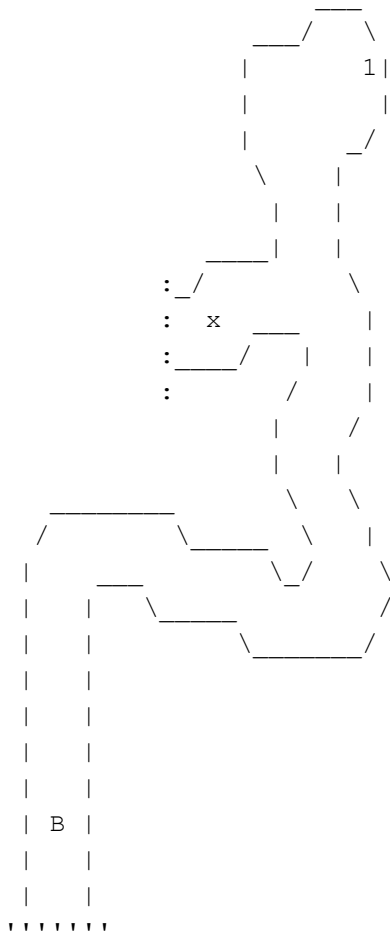
"Le armi create in fretta per combattere Genesis sono andate fuori controllo. L'area di test è isolata, quindi non c'è pericolo per le zone esterne, ma dobbiamo riportare la situazione alla normalità. Distruggi tutte le

macchine presenti nell'area di test."

Condizione • aver completato la Missione 1-3-3

Località • miniera 1

Premio • accessorio Bracciale chocobo fluviale



BOSS
Mitraglia blindata + x1

NEMICI
Cane da guardia
Lanciamissili +
Motosega d'assalto +

OGGETTI
Soma [1]

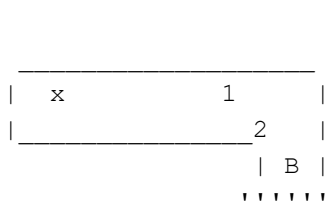
1-3-5 ROBOT IN CITTÀ

"Abbiamo sviluppato delle nuove armi per combattere contro le sfuggenti copie di Genesis che si trovano in città. La tua collaborazione è richiesta per testare queste armi e ottenere dati di combattimento che ci aiuteranno a difendere Midgar."

Condizione • aver completato la Missione 1-3-4

Località • bassifondi 2

Premio • materia Antiga



BOSS
Meccano-trapano x1
Minibot rosso II x2

NEMICI
Meccano-trapano
Minibot ape II
Minibot rosso II

OGGETTI
Bracciale chocobo montano [1]
Granpozione [2]

1-3-6 UNA RICHIESTA DELLA DIRETTRICE

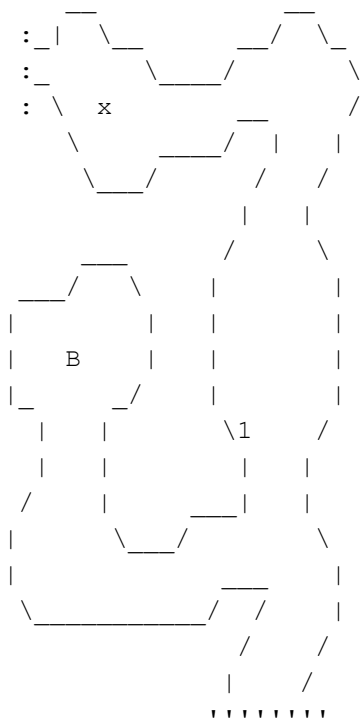
"La direttrice Scarlet del reparto Sviluppo bellico ci ha chiesto di testare

delle nuove armi. Questa è la versione più recente di un'arma attualmente in uso e dobbiamo raccogliere più dati di combattimento possibili.
 Distruggi tutte le macchine presenti nell'area di battaglia."

Condizione • aver completato la Missione 1-3-5

Località • miniera 2

Premio • accessorio Fascia di cristallo



BOSS

Cingolato scorta x2

Proto-cingolato x1

NEMICI

Cingolato scorta

Proto-cingolato

OGGETTI

Energiga [1]

 | 1-4 | PROGETTI PER NUOVO EQUIPAGGIAMENTO
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 1-4-1 Operazioni di lotta urbana
- 1-4-2 Cyber-sabotaggio
- 1-4-3 Armi Shinra rubate
- 1-4-4 Distruggi l'artiglieria mobile
- 1-4-5 Test nuove armi
- 1-4-6 Test comparativo armi

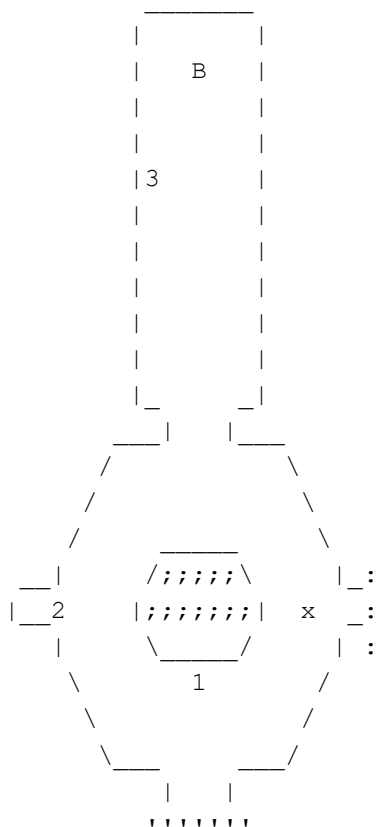
NEMICI	LV	HP	r RUBARE		
Belzecu	55	9.180	Pietra mako HP	.a	.b
Blindato volante	33	16.844	..		
Cane da caccia	42	6.689	Pietra mako AP	.b	
Carro armato marziale	77	108.770	Lama esplosiva		
Cingolato scorta	39	8.313	..	.b	.c
Macchina di supporto +	73	2.880	..	.b	
Meccano-Barriera	55	78.700	Pietra mako DIF (x2)		
Meccano-Barriera M	55	78.700	Pietra mako SPI (x2)		
Meccano-Crit	55	78.700	Pietra mako FOR (x2)		
Minibot ape III	52	1.830	..		
Mitragliere ++	58	24.580	Pietra mako HP		
Pugnale folle	44	17.432	Pietra della vitalità	.b	
Riparatrice	55	15.300	Pietra mako MP (x2)		
Scorpione rosso	63	96.080	Shinra Beta +		

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

1-4-1 OPERAZIONI DI LOTTA URBANA

"Abbiamo formato una nuova forza di combattimento urbano. Abbiamo ancora bisogno di alcuni dati prima di inviarla in missione. Richiediamo il tuo aiuto in questa sessione di addestramento in un'area cittadina."

- Condizione • aver completato la Missione 1-3-6
 Località • bassifondi 1
 Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x2

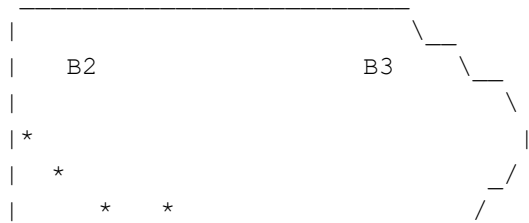


- BOSS
 Pugnale folle x1
- NEMICI
 Cane da caccia
 Cingolato scorta
- OGGETTI
 Bonus DIF ++ [1]
 Bracciale Gelum [2]
 Gala iper [3]

1-4-2 CYBER-SABOTAGGIO

"Uno degli agenti segreti di Genesis ha infettato un gruppo delle nostre armi prototipo con un virus. Le armi ora sono totalmente fuori controllo e ci stanno attaccando. Rintraccia le quattro macchine e distruggile!"

- Condizione • aver completato la Missione 1-4-1
 Località • pianura 1
 Premio • materia Drainga



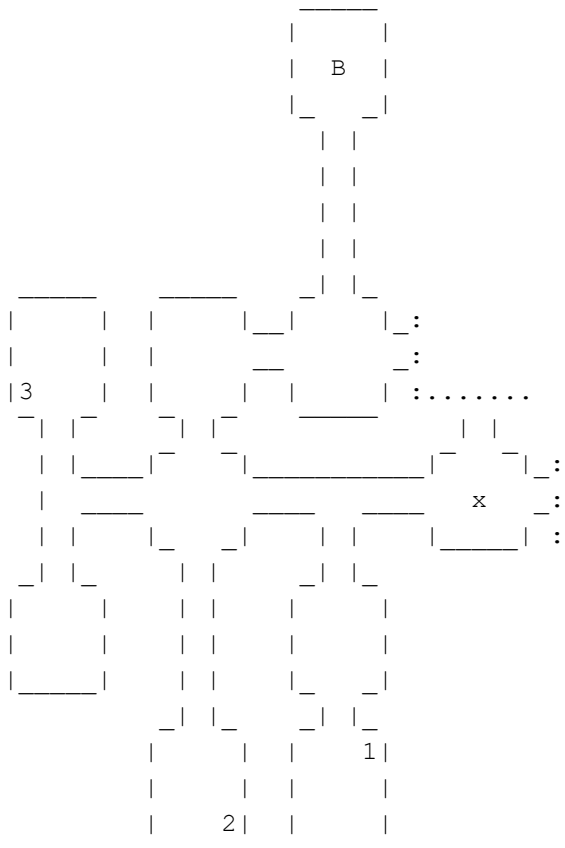
- BOSS
 Scorpione rosso x1 [B1]
 Scorpione rosso x1 [B2]
 Scorpione rosso x1 [B3]
 Scorpione rosso x1 [B4]

"Il gruppo Armi delle truppe speciali usa le tecnologie più avanzate della Shinra per creare le migliori armi possibili, senza preoccuparsi della produzione in serie. Ti saremmo grati se dessi il tuo contributo nel testare queste macchine."

Condizione • aver completato la Missione 1-4-6

Località • sotterraneo 1

Premio • ingrediente Arpa lunare x4



BOSS
 Belzecu x2
 Sputafuoco x1

NEMICI
 Belzecu
 Cingolato

OGGETTI
 Banda di carbonio [2]
 Elisir [3]
 Extrapozione [1]

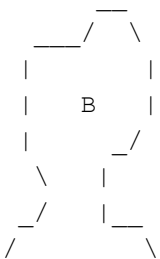
"Anche se sembrano identici alla prima occhiata, all'interno sono profondamente diversi. I soggetti sono già nell'area di test, e ti saremmo grati se volessi partecipare alle prove..."

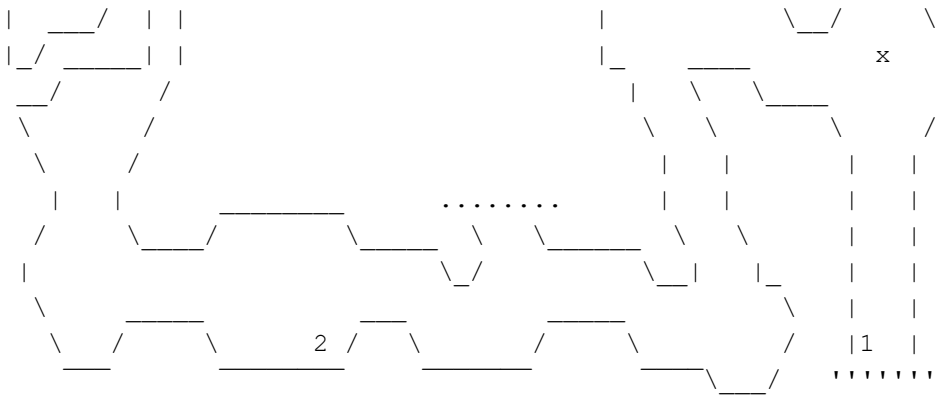
Condizione • aver completato la Missione 1-5-1

Località • miniera 1

Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x2

BOSS	NEMICI	OGGETTI
Sfregiatore infernale x2	Belzecu	Lama Novox [1]
	Cingolato	Shinra Beta [2]
	Sfregiatore infernale	

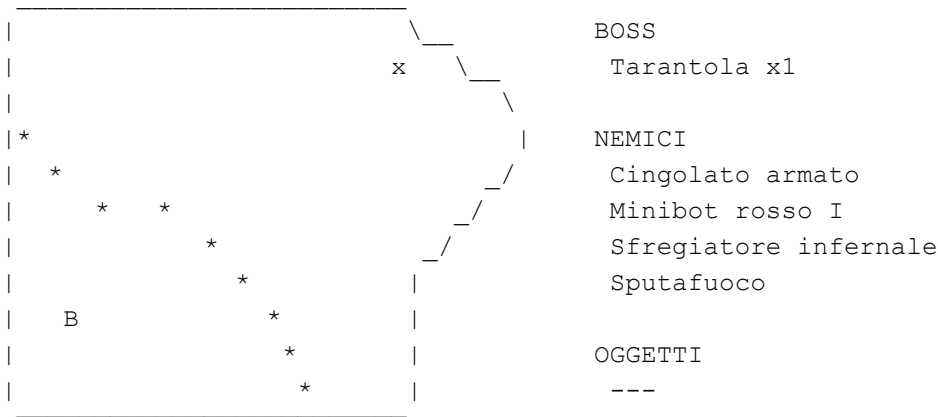




1-5-3 TEST DELLA TARANTOLA

"Abbiamo completato i lavori sulla tarantola, la macchina più recente progettata per aiutarci a eliminare le copie di Genesis. È ora di metterla alla prova contro di te. Dirigiti verso l'area di test."

- Condizione • aver completato la Missione 1-5-2
 Località • pianura 1
 Premio • materia Vigore



1-5-4 UNITÀ MECCANICA SHINRA

"È stata formata una nuova squadra di combattimento, in grado di lottare con maggiore efficienza. Vogliamo metterla alla prova contro SOLDIER prima di inviarla in missione. Preparati e poi raggiungi l'area di test."

- Condizione • aver completato la Missione 1-5-3
 Località • caverna 2
 Premio • accessorio Guanti di cristallo



=====

2. PROGETTO STUDIO MOSTRI

=====

[@9M02]

In questa categoria sono presenti 30 missioni, divise in cinque gruppi:

- 2-1 Mostri a Midgar
- 2-2 Relazioni mostri
- 2-3 Incidenti mostri
- 2-4 Territori inesplorati
- 2-5 Alla ricerca dell'ignoto

+-----+

| 2-1 | MOSTRI A MIDGAR

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 2-1-1 Origini
- 2-1-2 La periferia
- 2-1-3 Avvistamenti nel Settore 5
- 2-1-4 Difendi i bassifondi
- 2-1-5 Strada chiusa
- 2-1-6 Verità nella landa

Si possono sbloccare gli incarichi di questo gruppo in un qualsiasi ordine, a partire dal Capitolo 03, sino al Capitolo 07.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Grashtrike	13	1.430	Pietra mako ATT
Occhio volante	14	2.218	Etere .c
Raijincho	16	1.944	Thunder
Trappola	19	872	Pietra mako MP

.c può infliggere lo Status Stop

2-1-1 ORIGINI

"La periferia di Midgar è infestata dai mostri. Gli esperti di vita del pianeta sostengono che queste creature siano una potenziale minaccia per la Shinra. Non siamo certi della validità di queste affermazioni, ma è necessaria un'indagine approfondita."

Condizione • Capitolo 03: Settore 8 - Fontana. Parlare con l'Uomo con il gilet.
 Località • bassifondi 3
 Premio • materia Veleno

_____:

/ x :

| _:

| | : BOSS

```

| | Occhio volante x1
| 1|
| | NEMICI
| | Grashtrike
| |
: | OGGETTI
: | Panacea [1]
: B |
: |_/

```

2-1-2 LA PERIFERIA

"L'invasione di mostri vicino a Midgar ha portato una donna del Settore 8 a chiedere un indennizzo per danni morali e materiali. Non possiamo permettere che altri seguano il suo esempio. Recati velocemente là ed elimina tutti i mostri presenti."

Condizione • Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless. Parlare con l'Impiegata.
 Località • pianura 2
 Premio • accessorio Fascia Focum

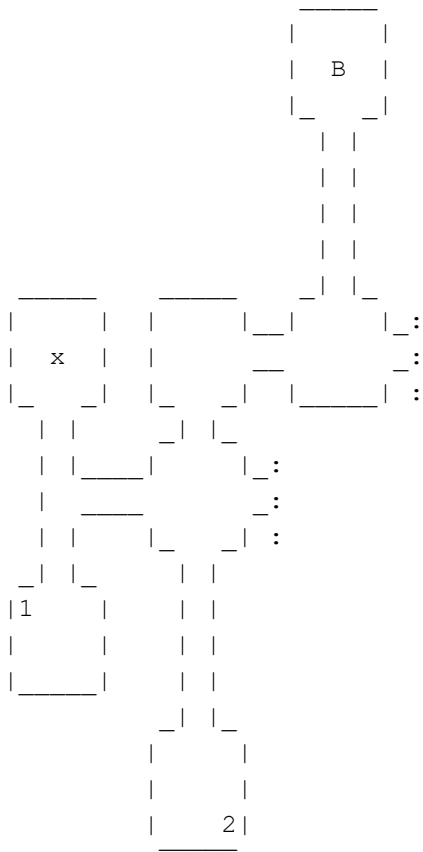
1 ; ; ; ; ; ; ; ; *	
; ; ; ; ; ; ; ; *	
; ; ; ; ; ; ; ; B *	
_ ; _ *	
; _ *	BOSS
; ; ; ; *	Occhio volante x2
; ; ; ; *	
*	NEMICI
*	Grashtrike
*	Occhio volante
x *	
* * * * * * * * *	OGGETTI
	Pozione [1]
	Soma [2]
	2

2-1-3 AVVISTAMENTI NEL SETTORE 5

"Ancora non conosciamo le cause dell'apparizione in massa dei mostri, ma gli abitanti del Settore 5 ci hanno informati di averne visti molti nel campo rifiuti nei bassifondi. Recati là immediatamente ed elimina tutte le creature ostili."

Condizione • Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. Dopo aver recuperato il portafoglio, parlare con la Bambina.

Località • sotterraneo 1
 Premio • medicina Coda di fenice



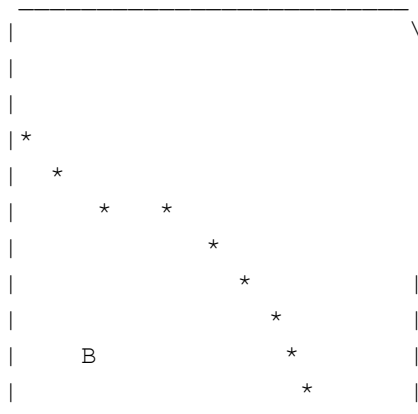
- BOSS
Raijincho x2
- NEMICI
Grashtrike
Occhio volante
Raijincho
- OGGETTI
Bracciale chocobo [2]
Soma [1]

2-1-4 DIFENDI I BASSIFONDI

"Gli abitanti dei bassifondi hanno deciso di prendere la situazione in mano e di affrontare i mostri. Raggiungi in fretta l'area ed elimina le creature ostili prima che i cittadini rimangano feriti."

Condizione • Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Strada. Parlare con la Bambina.

Località • pianura 1
Premio • accessorio Vera Focum



- BOSS
Raijincho x3
- NEMICI
Grashtrike
Occhio volante
Raijincho
- OGGETTI

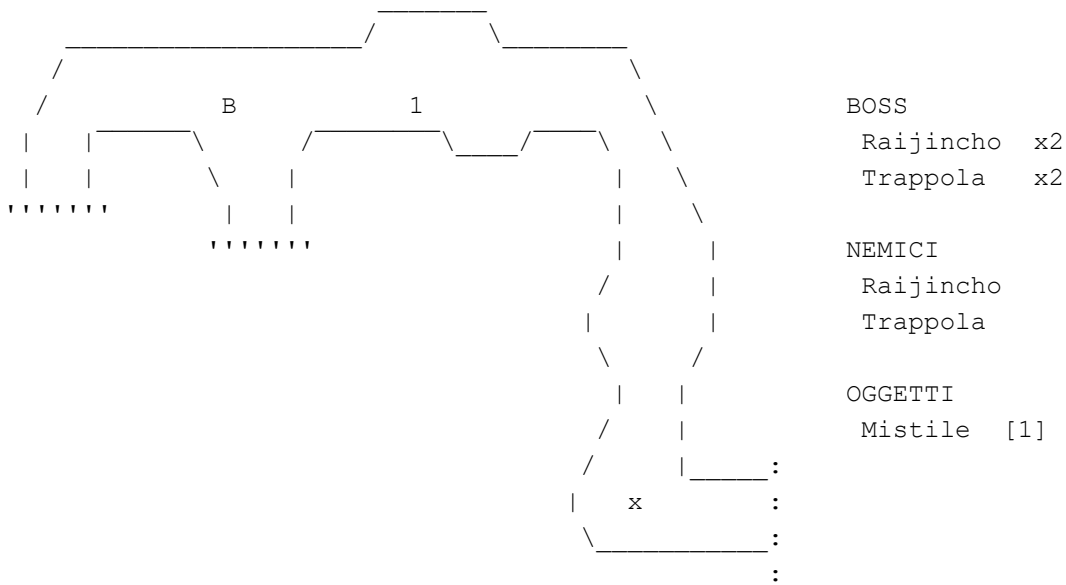
2-1-5 STRADA CHIUSA

"La strada che collega Midgar a Kalm è infestata dai mostri. A causa di ciò, una squadra di ispettori di reattori mako di Kalm è bloccata a Midgar. Devi eliminare la minaccia e rendere sicuro il passaggio."

Condizione • Capitolo 05: Palazzo Shinra - Entrata. Parlare con il Fante.

Località • isola 1

Premio • materia Bonus SPI



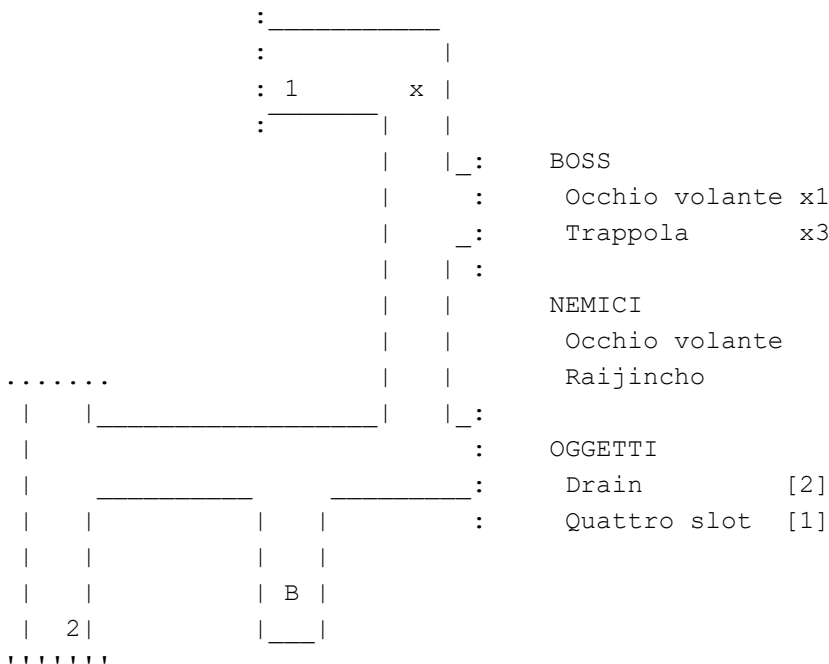
2-1-6 VERITÀ NELLA LANDA

"È stato accertato che i mostri presenti a Midgar sono campioni fuggiti dal laboratorio del professor Hojo. Dobbiamo mantenere il più stretto riserbo su questa questione. Raggiungi la zona bersaglio ed elimina tutti i mostri."

Condizione • completare le Missioni da 2-1-1 a 2-1-5 e parlare con il Ricercatore presso il Palazzo Shinra - Sala esposizioni.

Località • landa 1

Premio • accessorio Vera Gelum



Dopo aver completato questa missione, recarsi nella Sala esposizioni del Palazzo Shinra e parlare con il Ricercatore per ricevere il materiale Attrezzi di mithril. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso

contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

+-----+-----+
| 2-2 | RELAZIONI MOSTRI
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 2-2-1 Bassifondi di Midgar
- 2-2-2 Modeoheim
- 2-2-3 Nibelheim
- 2-2-4 Nibelheim II
- 2-2-5 Gongaga
- 2-2-6 Mondo di mostri

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Alyman	28	6.910	Energia	
Artiglio letale	23	9.050	Bonus ATT	.c
Berretto rosso	42	6.128	Fascia adamantina	.b
Boggy	10	1.512	Fascia di Atlante	
Bomba	22	6.608	Fascia Focum	
Bomba grigia	27	15.530	Pietra mako SPI	
Bomba irritabile	27	15.530	Pietra mako ATT	
Bomba medicinale	27	15.530	Pietra mako DIF	
Cacciatore di teste	21	2.810	Pietra mako FOR	
Colibrì	19	2.650	Vera Tonum	
Demone	41	19.182	Bonus MAG ++	.a
Diceratopo	52	25.980	Collana di perle	.b
Faccia buffa	29	4.668	Scarabillo	.b
Gargoyle	34	6.668	Scarpe alate	
Giara magica 1	99	999.999	..	
Grifone	34	17.840	Granpozione	
Insetto bizzarro	13	1.120	Pozione	
Replicon	16	3.480	Pietra mako AP	.b
Sahagin: M2-2-4	23	10.445	Blizzara	.b
Verme	12	3.300	Etere	.c

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

2-2-1 BASSIFONDI DI MIDGAR

"Questa è una battaglia contro i mostri che hanno preso dimora nei bassifondi di Midgar. A dire il vero non sono molto forti. Forse puoi usarli per allenarti un po' e affinare le tue tattiche."

- Condizione • aver iniziato il Capitolo 05 dell'avventura
Località • bassifondi 2
Premio • materia Tornado d'assalto

BOSS

- Boggy x2
- | x |__ Verme x2
- | |

```

|_ | | NEMICI
| 1|   Boggy
|   |   Verme
| B |
''''''
OGGETTI
  Ciondolo stellare [1]

```

2-2-2 MODEOHEIM

"Questa è una battaglia contro i mostri della regione di Modeo. Il clima rigido non permette il proliferare di molte razze, ma dovrebbero rappresentare una buona sfida per te."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 06 dell'avventura
 Località • pianura 1
 Premio • accessorio Impatto Veleno

```

|   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |
| *  |   |   |   |   |   |
|  * |   |   |   |   |   |
|   | * | * |   |   |   |
|   |   |   | * |   |   |
|   |   |   |   | * |   |
|   |   |   |   |   | * |
|   |   | x |   |   | * |
|   |   |   |   |   | * |
|   |   |   |   |   |   |
\___/ \___/ \___/ \___/ \___/ \___/
BOSS
  Replicon x3
  B |
NEMICI
  Insetto bizzarro
  Replicon
OGGETTI
  ---

```

2-2-3 NIBELHEIM

"Questa è una battaglia contro i mostri che hanno preso dimora nell'area di Nibelheim. Anche se nella zona sono presenti molti mostri differenti, questa missione ti vedrà affrontare mostri di tipo bomba."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 09 dell'avventura
 Località • landa 1
 Premio • materia Bonus AP +

```

               .....
               | x |
               |  |
: _____ |   | _____
:
: _____ |   | _____
: |   |   |   |   |   |   |
| 1 |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | B |
|___|   |   |   |   |
OGGETTI
  Bonus ATT + [1]

```

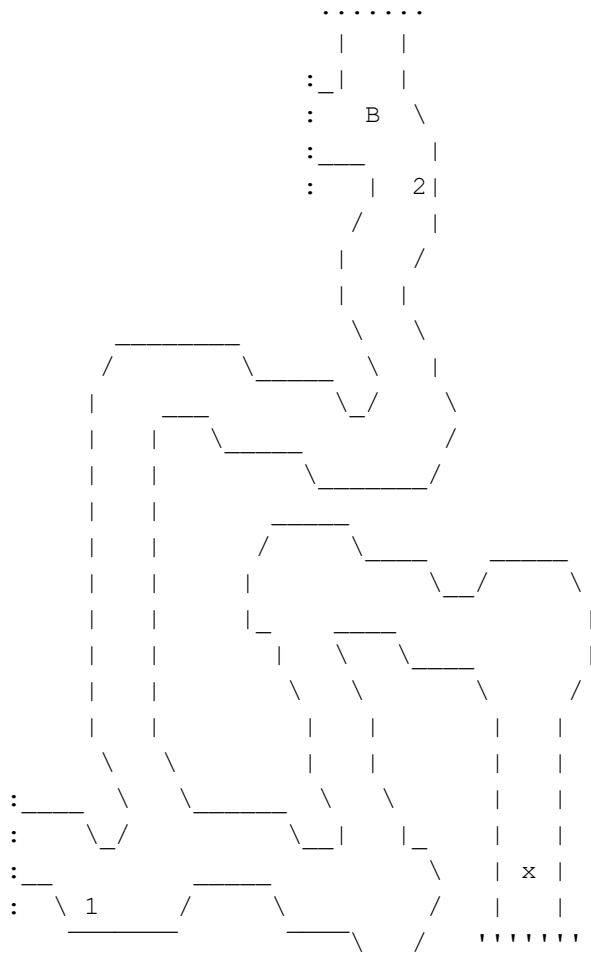
BOSS
 Bomba grigia x1
 Bomba irritabile x1
 Bomba medicinale x1

NEMICI
 Artiglio letale
 Bomba
 Colibrì

OGGETTI
 Bonus ATT + [1]

"Questa è una battaglia contro i mostri che abitano la regione di Nibelheim. Anche se la zona è famosa per la presenza di numerose varietà di creature, questa missione ti vedrà opposto a mostri di grotta."

- Condizione • aver iniziato il Capitolo 10 dell'avventura
- Località • miniera 1
- Premio • materia Difesa elementale



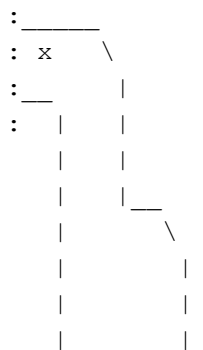
BOSS
 Faccia buffa x2
 Gargoyle x2

NEMICI
 Faccia buffa
 Gargoyle
 Sahagin: M2-2-4

OGGETTI
 Bonus MAG [1]
 Granpozione [2]

"Questa è una battaglia contro i mostri che abitano la regione di Gongaga. L'isolamento della zona ha probabilmente contribuito alla varietà di mostri presenti. Alcuni di essi sono estremamente pericolosi. Ti abbiamo avvertito."

- Condizione • aver iniziato il Capitolo 10 dell'avventura
- Località • caverna 1
- Premio • materia Bonus SPI +



BOSS
 Alyman x1
 Grifone x1

NEMICI
 Alyman
 Cacciatore di teste

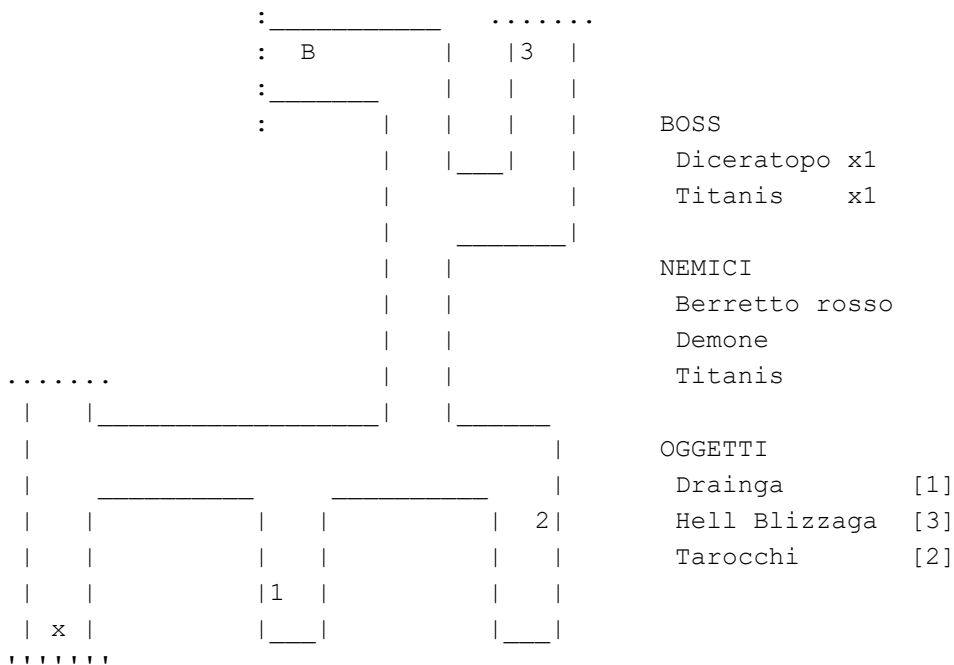
Titanis 62 13.892 Pietra AP .b
Uccello di tuono 57 13.580 Thundaga
Verme lavico 48 7.380 Pietra mako MP .c

.a può infliggere lo Status Ade
.b può infliggere lo Status Shock
.c può infliggere lo Status Stop

2-3-1 MOSTRI NON IDENTIFICATI

"Abbiamo ricevuto notizie riguardo a un mostro somigliante a un epiornis.
Raggiungi la zona dove è stato avvistato per l'ultima volta ed elimina tutti i mostri nell'area."

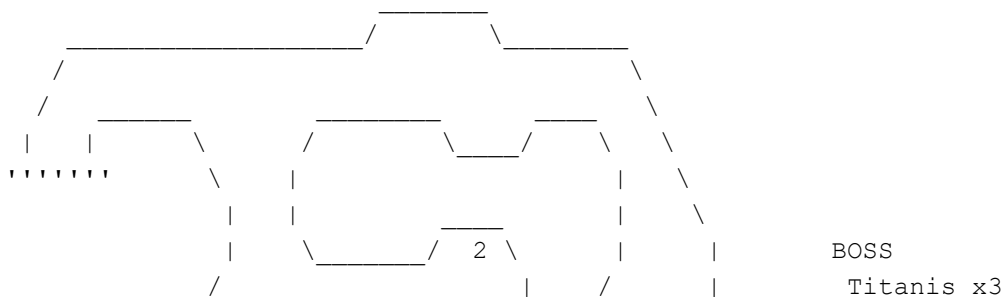
Condizione • aver completato la Missione 2-2-6
Località • landa 1
Premio • negozio Emporio Gongaga



2-3-2 ELIMINAZIONE DI MASSA

"Abbiamo ricevuto informazioni riguardo a un gruppo di titanis, una nuova sottospecie del gruppo degli epiornis. Potrebbero rappresentare una minaccia. Raggiungi l'area dove si trovano ed eliminali tutti."

Condizione • aver completato la Missione 2-3-1
Località • isola 1
Premio • accessorio Bracciale chocobo montano



	/				
\	/	\	/		
					NEMICI
					Demone
.....				/	Erba verde
					:
	\		x		:
	B		\1		OGGETTI
					Bonus HP ++ [1]
					Elisir [2]
					:
					:
					:
					:
					:

2-3-3 MOSTRI VOLANTI

"Stiamo ricevendo numerosi rapporti riguardanti attacchi da parte di mostri volanti. Come se non bastasse, uno dei nostri battaglioni è stato spazzato via da quelle creature. Vai immediatamente a investigare e scopri cos'è successo."

- Condizione • aver completato la Missione 2-3-2
- Località • landa 1
- Premio • materia Mutismo volante

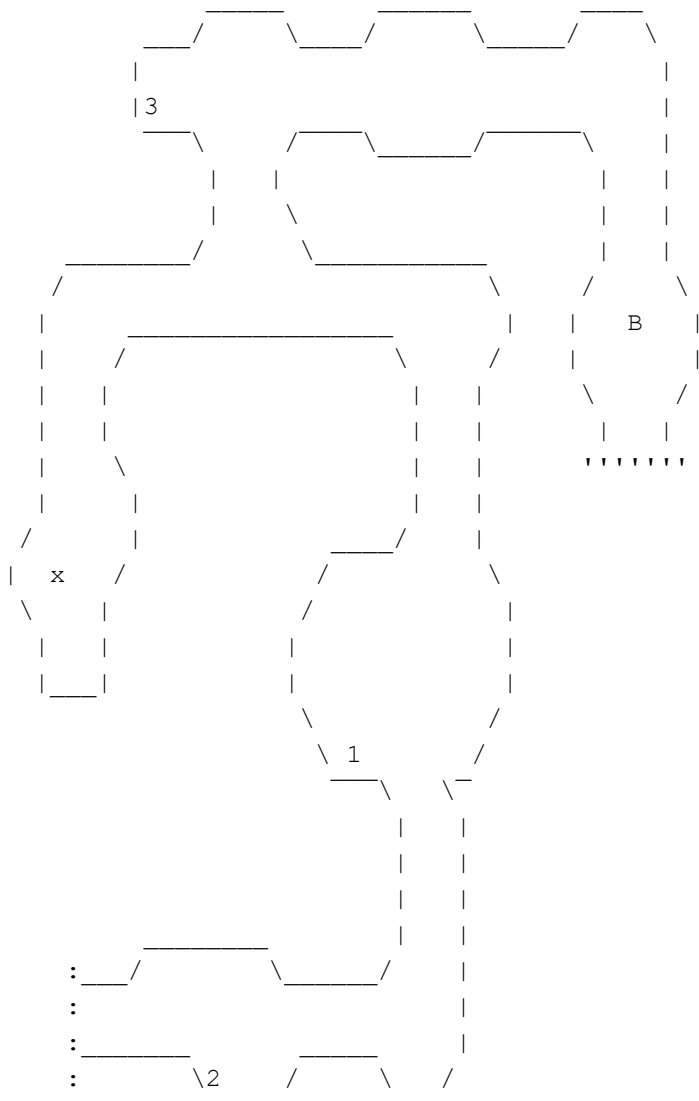
							
					B			
							
								BOSS
								Uccello di tuono x4
								NEMICI
								Erba verde
.....								Orbe RE
	x							Uccello di tuono
								OGGETTI
								Guanti di mithril [2]
								Lama Thundaga [1]
.....		1			2			

2-3-4 SOTTOSPECIE

"Abbiamo ricevuto le analisi dei mostri simili agli orbi scoperti nel corso della missione precedente. Elimina queste entità ostili."

- Condizione • aver completato la Missione 2-3-3
- Località • landa 1
- Premio • materia Lama esplosiva

:				
:	x			1	
:					



- BOSS
- Capo sahagin x1
 - Ippogrifo x1
- NEMICI
- Capo sahagin
 - Demone granata
 - Verme lavico
- OGGETTI
- Elettroshock [2]
 - Shinra Beta + [1]
 - Tri-Thundaga [3]

+-----+
 | 2-4 | TERRITORI INESPLORATI
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 2-4-1 Un'isola solitaria
- 2-4-2 Indagini nella landa
- 2-4-3 Un'isola sconosciuta
- 2-4-4 Ispezione dell'area di scavi
- 2-4-5 Investigazione sotterranea
- 2-4-6 Ostacoli

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Capo sahagin	63	9.875	Bracciale Gelum	
Demone granata	66	5.735	Pietra mako ATT	
Detonatore	80	20.340	Pietra mako ATT	
Forbice chetina	62	33.850	Bonus ATT ++	.c
Gran corno	98	65.040	Sisma	.b
Ippogrifo	71	95.250	Lama esplosiva	.b
Javahook	67	287.580	Penna chocobo ciccio (x2)	
Malerba	63	9.975	Rigene	.b
Mina S	86	17.850	Pietra mako DIF	
Molboro di terra	63	264.680	Atroh	.b
Principe sahagin	71	44.680	Bracciale Gelum	

Simurgh	59	12.850	Fascia Tonum
Vulcano	86	27.850	Pietra MP

.b può infliggere lo Status Shock
.c può infliggere lo Status Stop

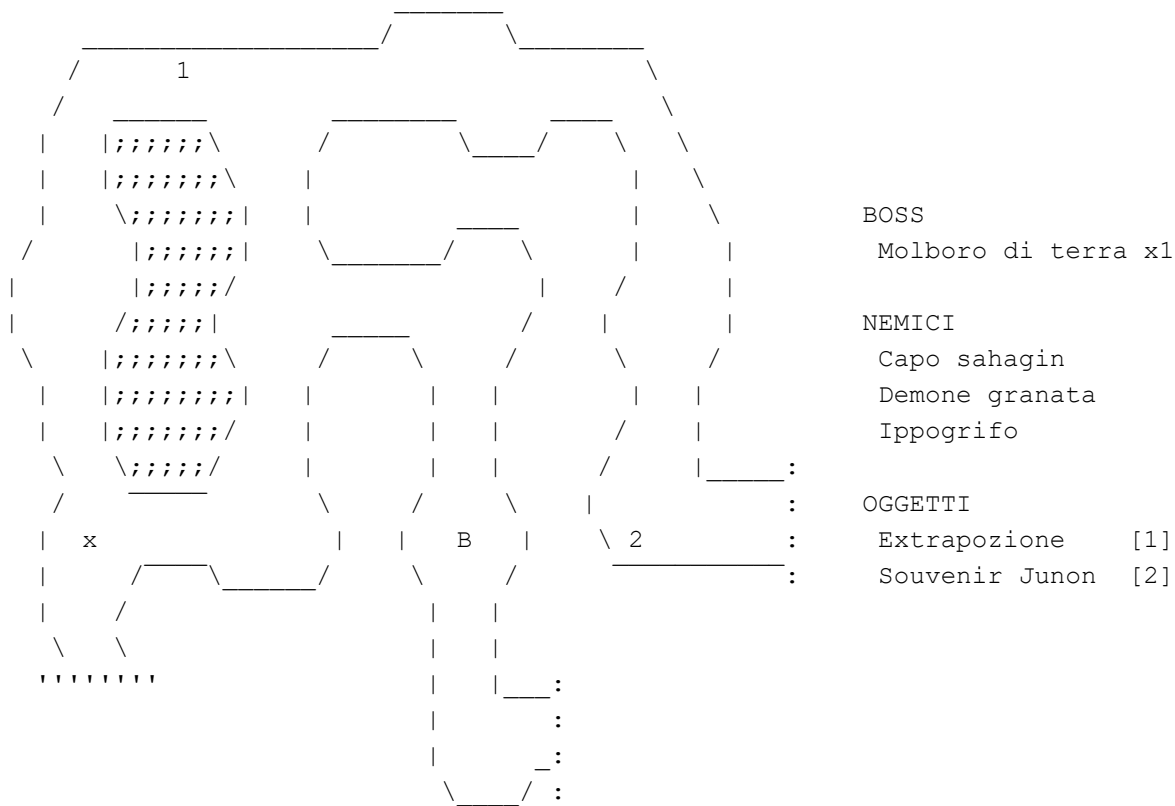
2-4-1 UN'ISOLA SOLITARIA

"I mostri si annidano ancora in molte parti del mondo e vogliamo identificarne il più possibile. Le truppe della Shinra hanno raggiunto una di queste zone e sono state spazzate via. Vai immediatamente su quell'isola e scopri quale mistero si nasconde oltre le sue rive."

Condizione • aver completato la Missione 2-3-6

Località • isola 1

Premio • ingrediente Erba Ghisal x3



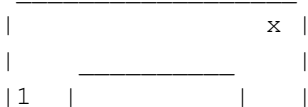
2-4-2 INDAGINI NELLA LANDA

"Siamo stati informati che uno dei robot sentinella della Shinra è stato distrutto da un oggetto volante non identificato. L'incidente si è verificato in una regione ancora inesplorata. Questo è un lavoro adatto a un agente di SOLDIER. Vai là immediatamente."

Condizione • aver completato la Missione 2-4-1

Località • landa 2

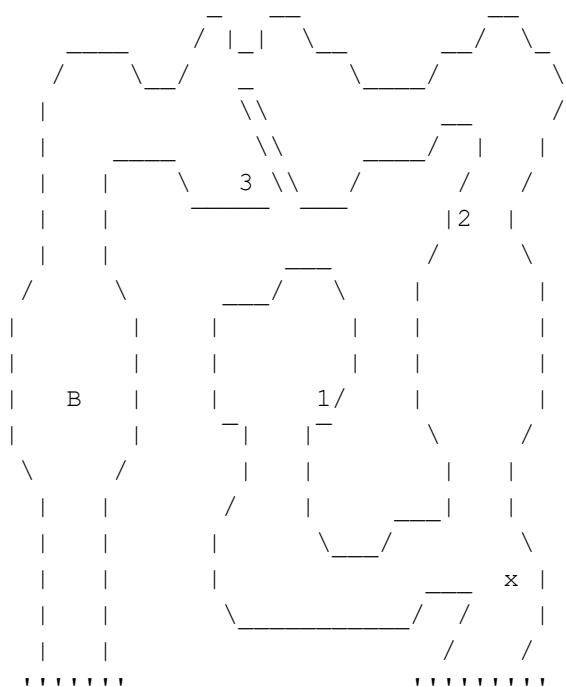
Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x3



Condizione • aver completato la Missione 2-4-3

Località • miniera 2

Premio • materia Vigore



BOSS
Javahook x1

NEMICI
Detonatore
Malerba
Simurgh

OGGETTI
Anello maledetto [3]
Elisir [1]
Penna chocobo ciccio [2]

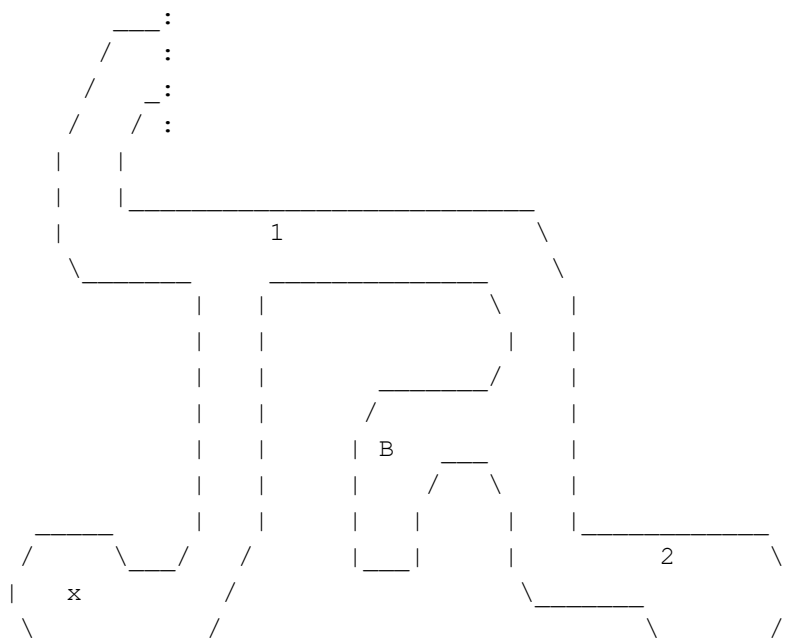
2-4-5 INVESTIGAZIONE SOTTERRANEA

"C'è stato un crollo inspiegabile all'interno delle caverne. Probabilmente è colpa dei mostri, ma vogliamo che tu vada a ispezionare l'area per accertare le cause dell'incidente. Nel caso i mostri siano davvero i responsabili, sai cosa fare."

Condizione • aver completato la Missione 2-4-4

Località • caverna 1

Premio • negozio Mercanti Miniera di mithril



BOSS
Malerba x3
Mina S x2

NEMICI
Malerba
Mina S
Principe sahadin

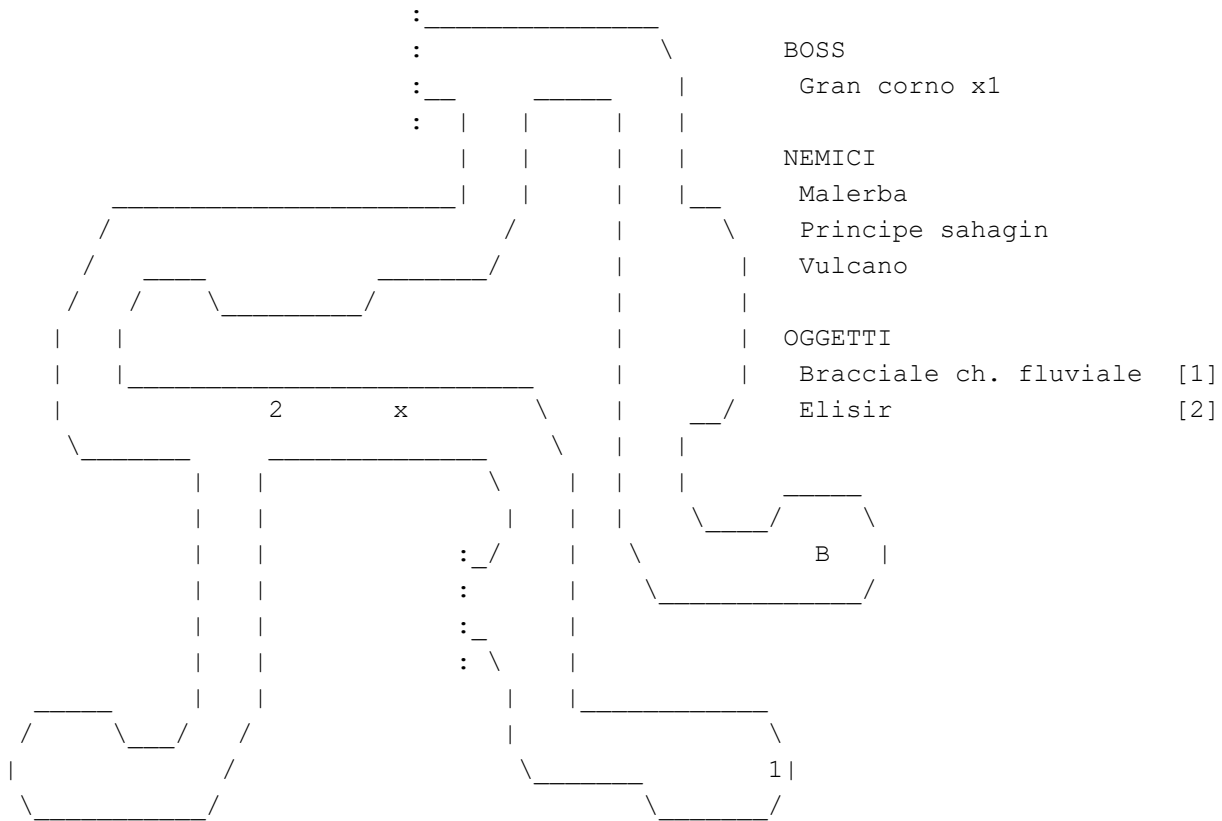
OGGETTI
Penna chocobo ciccio [2]
Sfera di cristallo [1]

"I vulcani, i mostri che hai incontrato durante la missione precedente, sono stati avvistati in un'altra grotta. Abbiamo inviato una squadra a investigare, ma le loro operazioni sono state interrotte da dei mostri completamente differenti. Raggiungi immediatamente l'area."

Condizione • aver completato la Missione 2-4-5

Località • caverna 1

Premio • materia Vigore



+-----+
 | 2-5 | ALLA RICERCA DELL'IGNOTO
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 2-5-1 Indagini nelle caverne
- 2-5-2 Nuove specie
- 2-5-3 Altre nuove specie
- 2-5-4 Una nuova caverna
- 2-5-5 Un'altra caverna
- 2-5-6 La Grande bestia

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Artiglio di ferro	71	69.780	Medicina dell'eroe	.c
Demone cornuto	63	72.800	Corona regale	
Distruttore	91	52.500	Pietra dello spirito	
Folletto	70	58.770	Ruba (x2)	
Giara magica 2	96	999.999	..	
Gran corno	98	65.040	Sisma	.b
Molboro Gaia	73	1.285.650	Fiocco	.b .c
Orbe EX	72	34.860	Fusione	

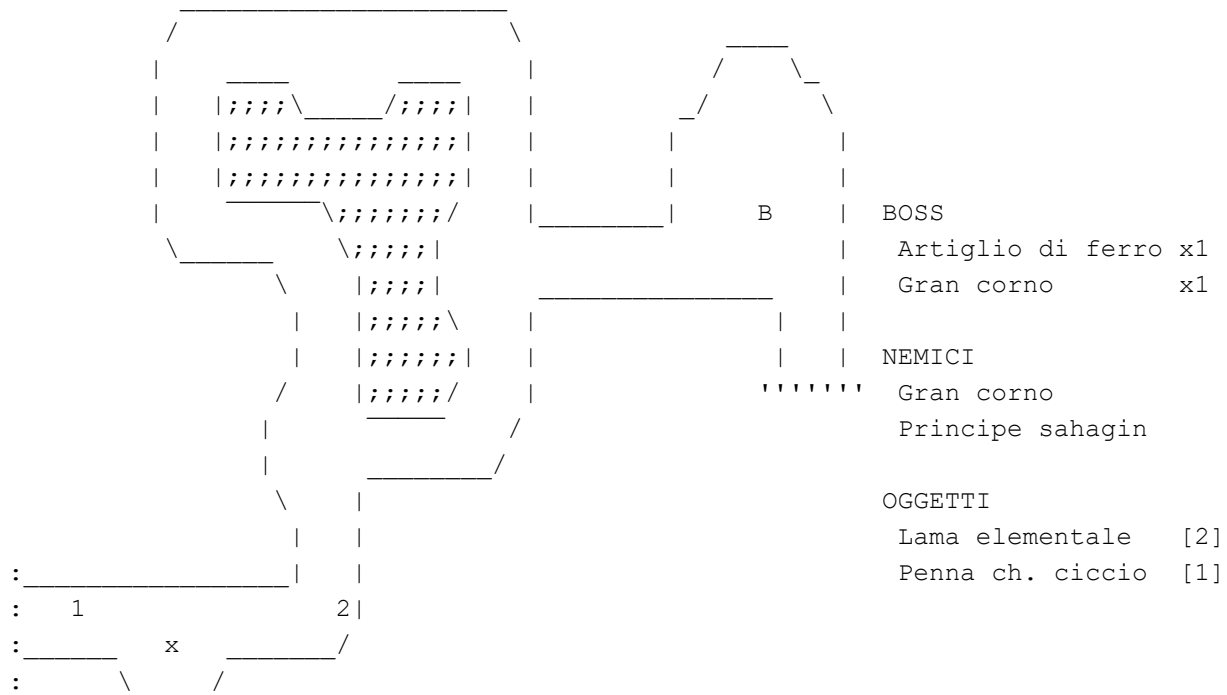
Principe sahagin	71	44.680	Bracciale Gelum
Voracissimo	72	137.800	Pietra della forza
Zucca scherzosa	82	92.850	Pietra MP

.b può infliggere lo Status Shock
.c può infliggere lo Status Stop

2-5-1 INDAGINI NELLE CAVERNE

"Mentre inseguivamo i mostri che hai incontrato durante la tua ultima missione, abbiamo scoperto una nuova specie di creature. Il tuo compito è condurre delle indagini approfondite su questi misteriosi mostri di grotta."

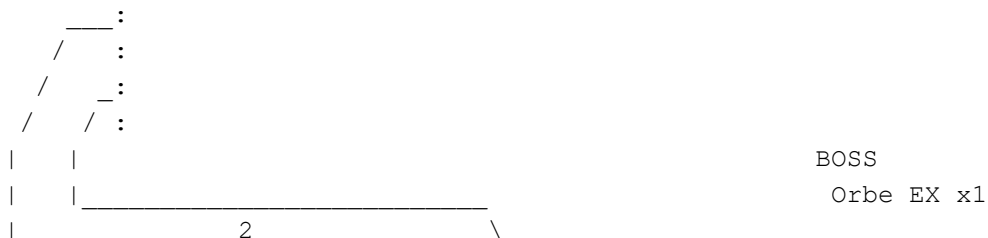
Condizione • aver completato la Missione 2-4-6
Località • grotta 2
Premio • materia Tornado d'assalto

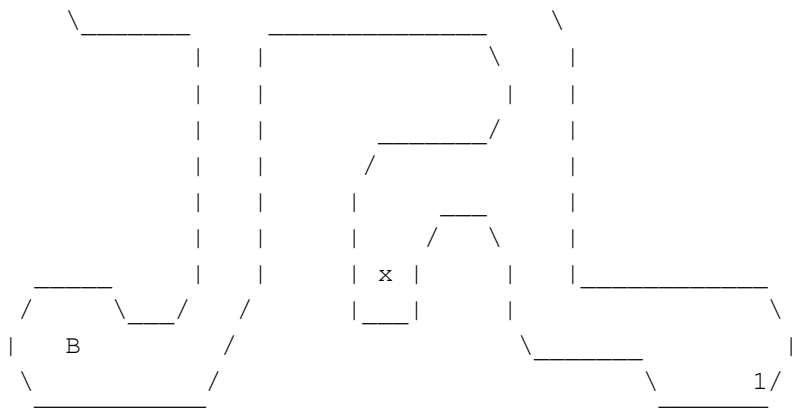


2-5-2 NUOVE SPECIE

"Le nostre truppe ci hanno informati dell'esistenza di un nuovo tipo di orbe. Come sai, gli orbi hanno incantesimi magici molto potenti. SOLDIER deve affrontare questa minaccia al posto delle truppe regolari. Parti immediatamente e affronta gli orbi."

Condizione • aver completato la Missione 2-5-1
Località • caverna 1
Premio • materia Hell Thundaga



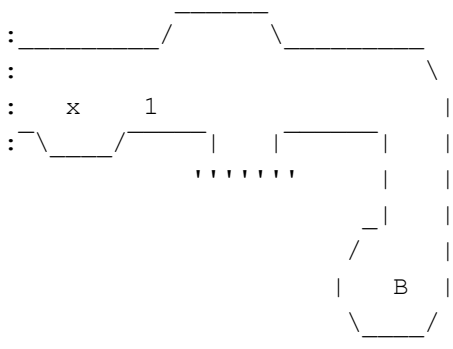


- NEMICI
 Artiglio di ferro
 Principe sahagin
- OGGETTI
 Bracciale d'oro [1]
 Ultima [2]

2-5-3 ALTRE NUOVE SPECIE

"Abbiamo ricevuto segnalazioni della presenza di una nuova razza di mostri nelle caverne, ma gli orbi EX che abbiamo scoperto in precedenza ostacolano la nostra avanzata. Recati nelle caverne ed eliminali."

- Condizione • aver completato la Missione 2-5-2
 Località • grotta 1
 Premio • accessorio Bracciale fatato

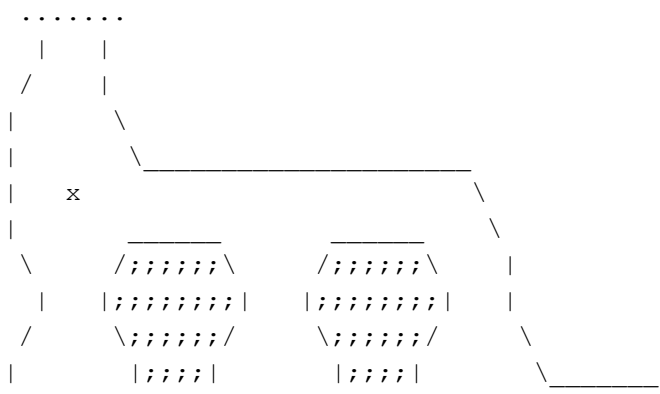


- BOSS
 Orbe EX x2
- NEMICI
 Artiglio di ferro
 Orbe EX
 Zucca scherzosa
- OGGETTI
 Cintura nera [1]

2-5-4 UNA NUOVA CAVERNA

"È stata scoperta una caverna finora sconosciuta. Al momento non sappiamo nemmeno quali forme di vita si nascondano al suo interno. È per questo motivo che dobbiamo inviare un agente di SOLDIER per condurre un'indagine dell'area per raccogliere informazioni."

- Condizione • aver completato la Missione 2-5-3
 Località • caverna 2
 Premio • materia Turbo-attacco SP



- BOSS
 Demone cornuto x1
 Voracissimo x2
- NEMICI
 Demone cornuto
 Giara magica 2
 Voracissimo
 Zucca scherzosa

| |
.....

| |
.....

In questa missione è possibile incontrare la Giara magica 2, la quale chiederà di essere colpita da: Ultima, Tri-Fire, Pugno di ferro ed Elettroshock.

2-5-6 LA GRANDE BESTIA

"In quest'area, i locali parlano spesso di una creatura chiamata la Grande bestia. Sappiamo solo che è realmente grande, ma ignoriamo tutti gli altri dettagli al suo riguardo. Raggiungi la zona dove pare che si trovi e scopri la verità su questa creatura."

Condizione • aver completato la Missione 2-5-5

Località • miniera 2

Premio • accessorio Forcina d'oro

BOSS

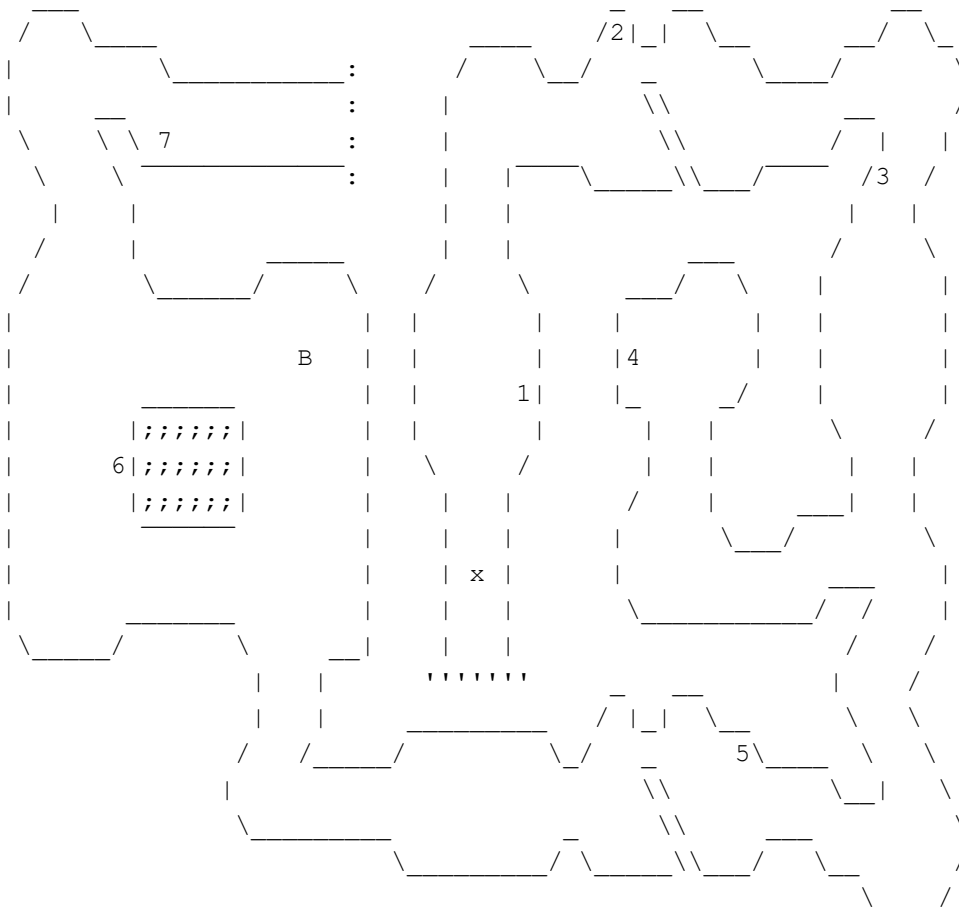
Molboro Gaia x1

NEMICI

Distuttore
Folletto
Giara magica 2
Voracissimo

OGGETTI

Bracciale di mithril [6]
Erba Ghisal [4]
Lama Blizzaga [5]
Materioscura [2]
Materioscura x2 [3]
Occhio di lince [7]
Penna chocobo ciccio [1]



In questa missione è possibile incontrare la Giara magica 2, la quale chiederà di essere colpita da: Ultima, Tri-Fire, Pugno di ferro ed Elettroshock.

=====

=====

In questa categoria sono presenti 30 missioni, divise in cinque gruppi:

- 3-1 Le forze di Genesis in marcia
- 3-2 Grandi offensive
- 3-3 Scontro con le forze di Genesis
- 3-4 L'evoluzione di Genesis
- 3-5 Le copie più forti

+-----+

| 3-1 | LE FORZE DI GENESIS IN MARCIA

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 3-1-1 Nemici sulla costa
- 3-1-2 Macchine enormi
- 3-1-3 Elimina le copie
- 3-1-4 Distruggi le macchine letali
- 3-1-5 Elimina le macchine letali
- 3-1-6 Operazioni difensive a Midgar

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Chiactus: alpha	18	99	Bracciale d'argento	.b
Elimitraglia	8	1.850	..	
G Assalitore	12	2.040	Etere	
G Assassino	6	720	Etere	.b
G Eliminatore: Bis	15	8.400	Granpozione	
G Guerriero: M3-1-6	15	8.290	Impatto Mutismo	.b
G Vendicatore	8	1.230	Etere	.b
Lanciamissili	14	8.780	Gala del potere	
Minibot ape I	8	1.020	..	
Minibot rosso I	5	570	..	
Mitraglia blindata	16	10.230	Gala del potere	
Mitragliere	13	3.400	Gala del potere	
Motosega d'assalto	15	9.800	Gala del potere	
Ragno guardiano: M3-1-2	10	7.225	Veste antiproiettile	.c
Sanguinario	7	914	Panacea	
Segugio guardiano	4	491	Etere	
Sfregiatore	18	3.500	Pietra mako DIF	

.b può infliggere lo Status Shock

.c può infliggere lo Status Stop

3-1-1 NEMICI SULLA COSTA

"La guardia costiera ha avvistato le truppe di Genesis, quindi è molto probabile che abbiano un avamposto vicino alla costa. Recati là immediatamente e sconfiggi il nemico!"

Condizione • aver iniziato il Capitolo 03 dell'avventura

Località • isola 1

Premio • accessorio Banda di bronzo

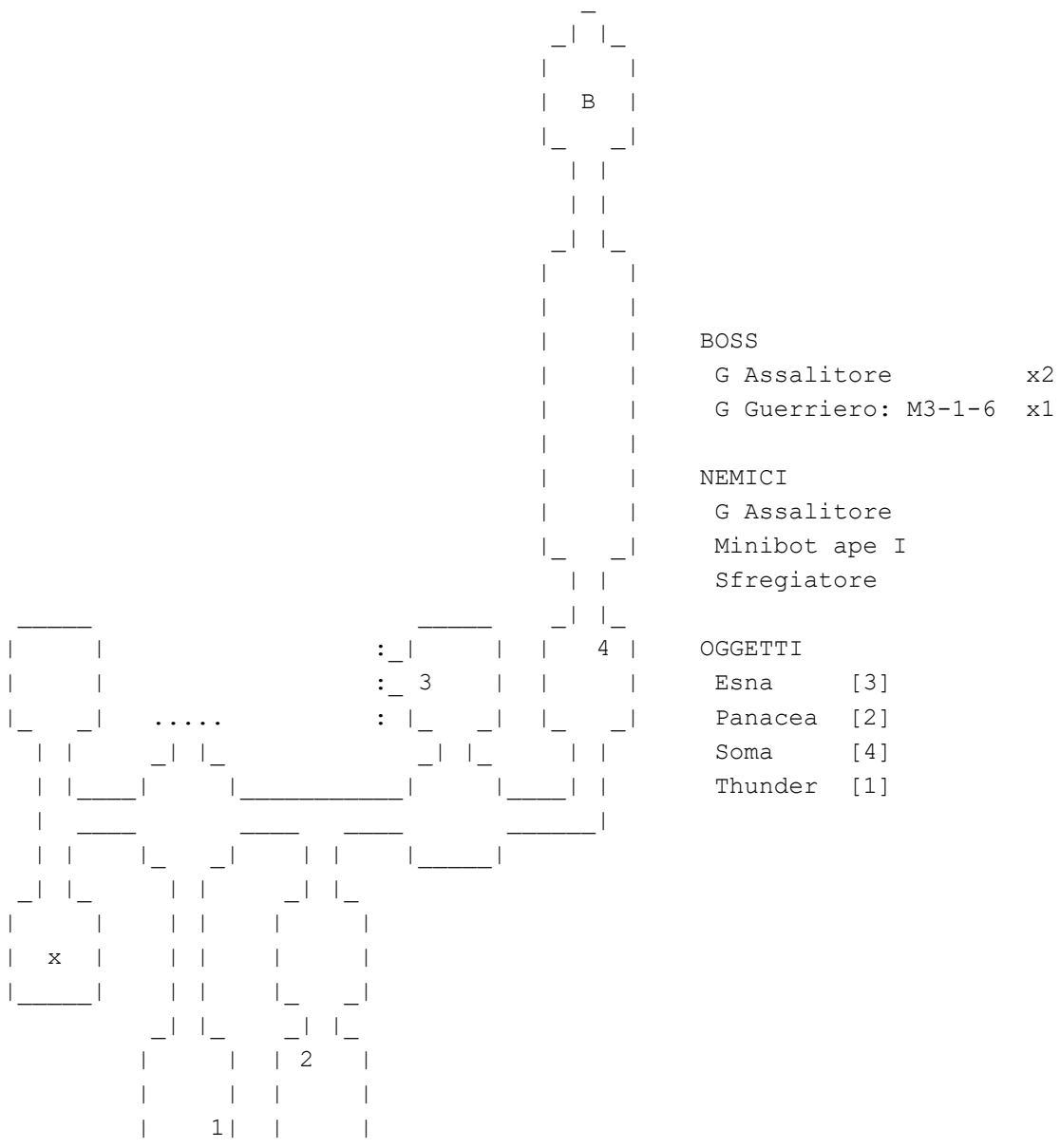
:_____:

OGGETTI
Etere [1]

3-1-6 OPERAZIONI DIFENSIVE A MIDGAR

"Le truppe di Genesis sono state avvistate a Midgar. I cittadini sono stati evacuati e l'area è stata isolata. Recati là immediatamente ed elimina le forze nemiche prima che creino dei problemi più seri."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 05 dell'avventura
Località • sotterraneo 1
Premio • accessorio Mistile



+-----+
| 3-2 | GRANDI OFFENSIVE
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 3-2-1 Nemici dei bassifondi
- 3-2-2 Recupera il trasporto

- 3-2-3 Attacca il covo del nemico
- 3-2-4 Prevenzione attacco nemico
- 3-2-5 Inseguì i nemici
- 3-2-6 Nemici nella landa

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Carro armato decorato: M3-2-3	26	26.860	Attacco potente
G Aggressore	15	1.680	Soma
G Annullatore	27	16.610	Impatto Morte
G Combattente	16	8.300	Impatto Mutismo .b .c
G Distruttore	17	8.800	Guanti adamantini
G Fante	16	2.030	Guanti di mithril
G Legionario	18	3.040	Talismano
G Predatore	33	12.460	Impatto Morte
G Spadaccino	19	9.780	Aspir
G Spietato: M3-2-6	38	65.300	Banda di ferro
G Sub	17	3.440	Pietra mako SPI
Macchina di supporto	12	1.470	..
Minibot blindato I	14	1.680	..
Mitraglia volante	27	8.190	..
Scorpione guardiano: M3-2-4	32	49.180	Shinra Beta
Sega folle	19	5.340	Pietra mako DIF

.b può infliggere lo Status Shock
.c può infliggere lo Status Stop

3-2-1 NEMICI NEI BASSIFONDI

"Delle copie di Genesis che hanno attaccato in precedenza la sede della Shinra si sono rifugiate nei bassifondi, da dove progettano la loro vendetta. Raggiungi l'area immediatamente e sistemale una volta per tutte."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 06 dell'avventura
Località • bassifondi 2
Premio • accessorio Fascia Tonum

	BOSS	NEMICI
x	G Combattente x1	G Aggressore
1	G Distruttore x1	G Combattente
B		
''''''	OGGETTI	
	Soma [1]	

3-2-2 RECUPERA IL TRASPORTO

"La nave che stavamo usando per trasferire delle copie di Genesis che avevamo catturato è caduta sotto il controllo dei prigionieri. Raggiungila immediatamente, elimina le copie di Genesis e riprendi il controllo della nave."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 07 dell'avventura
Località • Incrociatore Shinra
Premio • materia Bonus MP ++

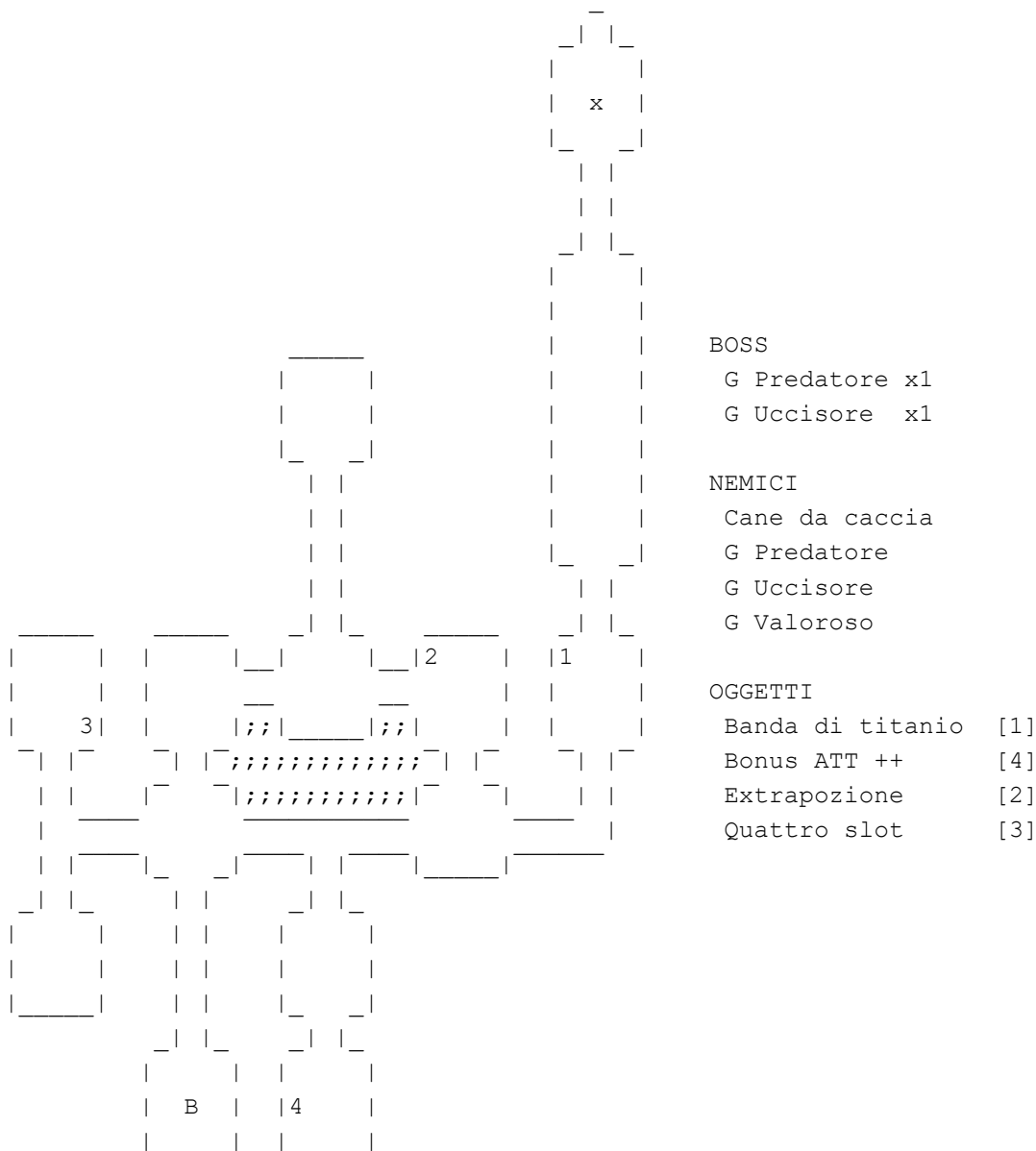
G Veritas	52	6.771	Pietra mako MP	.b
Minibot ape III	52	1.830	..	
Mitragliere ++	58	24.580	Pietra mako HP	
Pugnale folle	44	17.432	Pietra della vitalità	.b
Scorpione rosso	63	96.080	Shinra Beta +	

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

3-3-1 ALLARME ROSSO!

"Questa è un'emergenza! Le truppe di Genesis hanno assaltato il piano terra del Palazzo Shinra. Le operazioni stanno continuando normalmente per evitare il panico. Devi impedire al nemico di accedere ai piani superiori. Raggiungi le minacce con discrezione ed eliminale."

- Condizione • aver completato la Missione 3-2-6
- Località • sotterraneo 1
- Premio • accessorio Bracciale d'argento

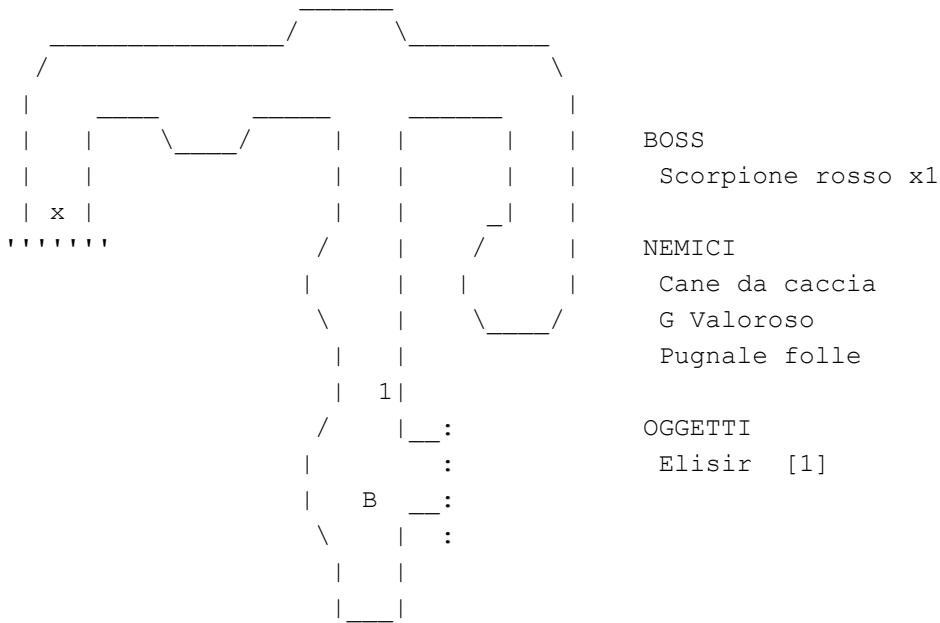


"Le truppe di Genesis sono inarrestabili. Hanno costruito una base in una grotta vicino a Midgar e si stanno preparando ad attaccare. Raggiungi l'area e distruggi le loro armi."

Condizione • aver completato la Missione 3-3-1

Località • grotta 1

Premio • materia Lama Firaga



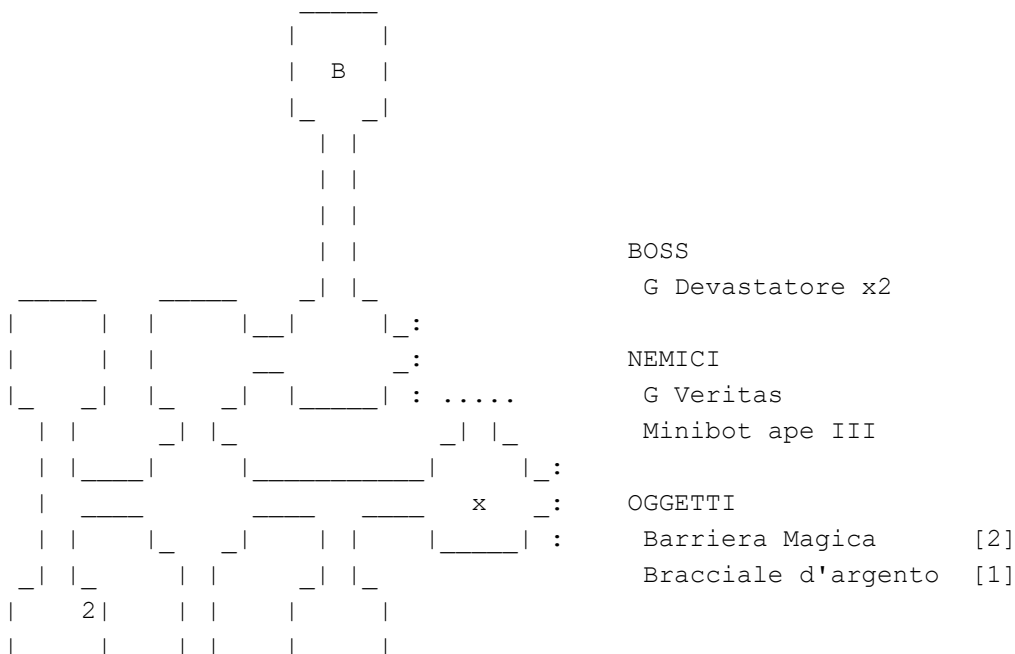
3-3-3 ATTACCO A SORPRESA SU MIDGAR

"Un battaglione di copie di Genesis ha attaccato Midgar a sorpresa. La base che abbiamo distrutto in precedenza probabilmente era solo un'esca. Raggiungi in fretta l'area ed elimina le copie di Genesis."

Condizione • aver completato la Missione 3-3-2

Località • sotterraneo 1

Premio • materia Aspirga



| |
.....

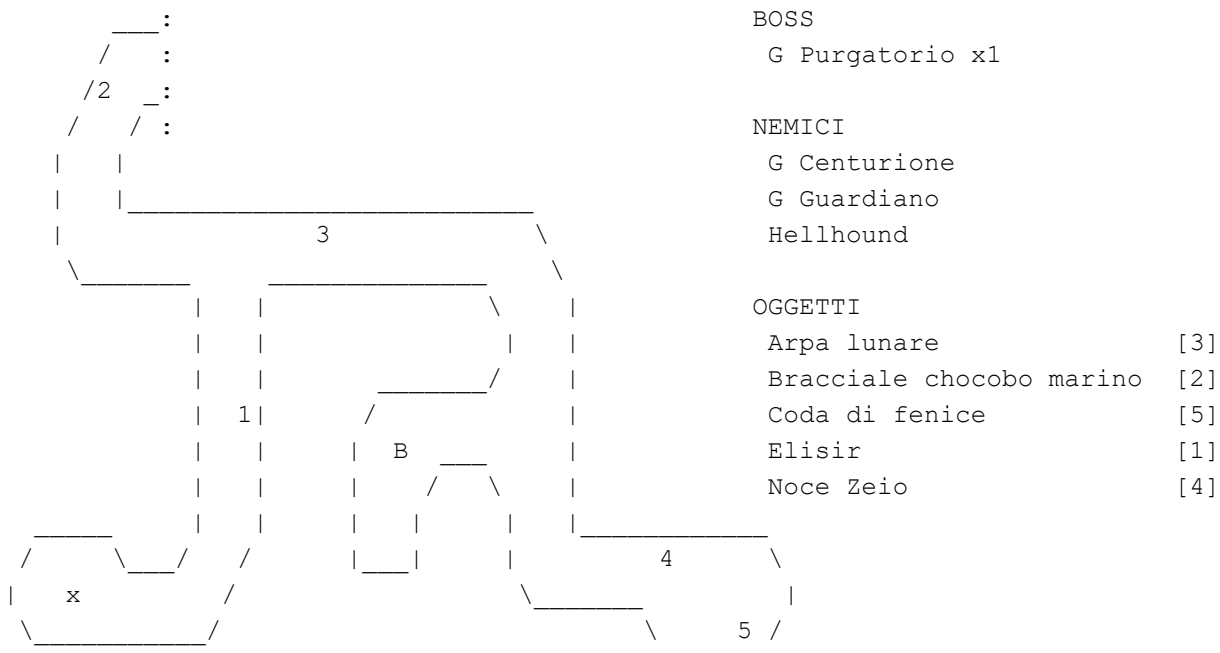
3-4-6 COPIE ANCORA PIÙ FORTI

"Nonostante la distruzione di una delle loro fabbriche, le truppe di Genesis hanno mandato in prima linea delle nuove copie. Solo SOLDIER può eliminarle. Distruggile!"

Condizione • aver completato la Missione 3-4-5

Località • caverna 1

Premio • materia Turbo-magia SP

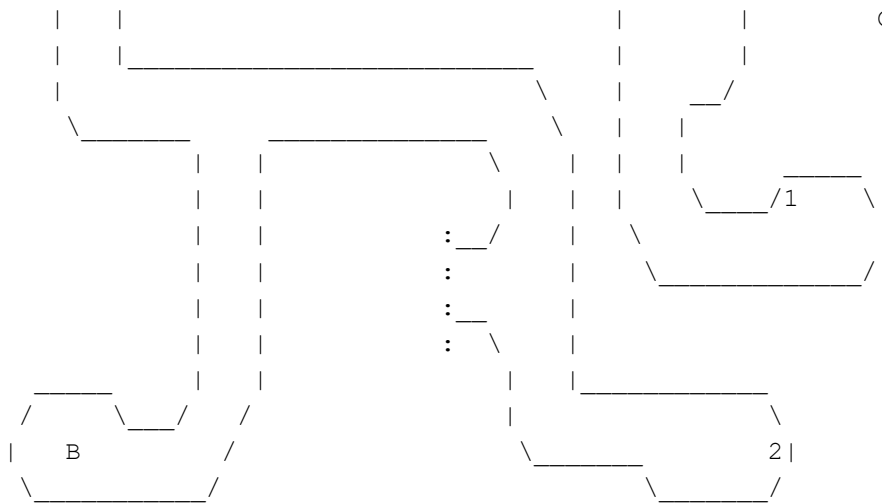


| 3-5 | LE COPIE PIÙ FORTI

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 3-5-1 Intercetta le copie
- 3-5-2 Attacca la base delle copie
- 3-5-3 Unità speciale di Genesis
- 3-5-4 Inseguì le copie
- 3-5-5 Sconfiggi le copie
- 3-5-6 Le ultime truppe di Genesis

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
G Centurione	73	18.435	Pietra mako SPI	.a
G Guardiano	72	60.245	Impatto Shock	
G Hetairos	72	418.750	Nocche Kaiser	
G Intruso	84	27.850	Etere	
G Oplita	85	48.580	Etere	.c
G Protettore	82	112.850	Forza della natura	
G Purgatorio	65	102.850	Mithril (x2)	
G Rinnegato	82	232.400	Cappa bianca	.b
Hellhound	67	12.240	Pietra mako ATT	.a .b
Minibot ape IV	61	13.484	..	

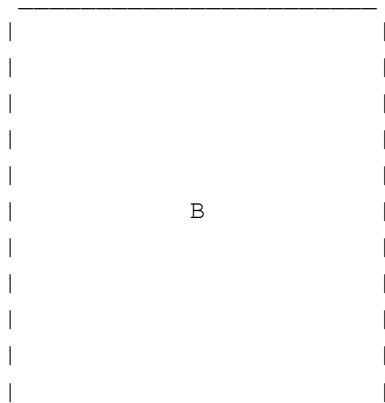


OGGETTI
 Banda di platino [2]
 Pugno di ferro [1]

3-5-3 UNITÀ SPECIALE DI GENESIS

"Un'unità speciale guidata da una nuova copia di Genesis è arrivata a Midgar. Sembra che vogliano attaccare ancora una volta la sede della Shinra, ma i Turk hanno localizzato il loro nascondiglio. Recati immediatamente là e neutralizza la minaccia!"

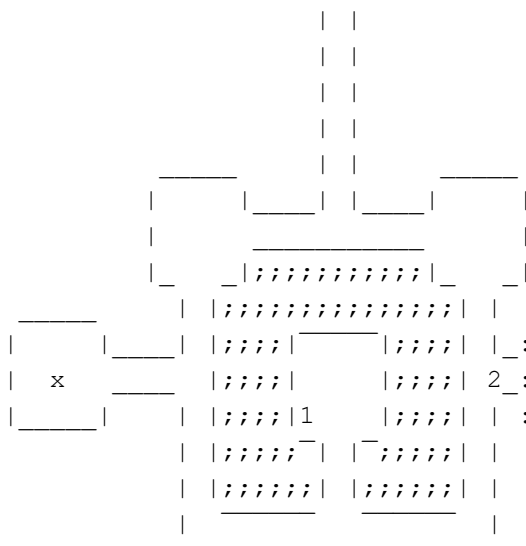
- Condizione • aver completato la Missione 3-5-2
 Località • sotterraneo 2
 Premio • materia Mura



BOSS
 G Hetairos x1

NEMICI
 G Intruso
 G Purgatorio
 Minibot ape IV

OGGETTI
 Fusione [2]
 Shinra Beta + [1]



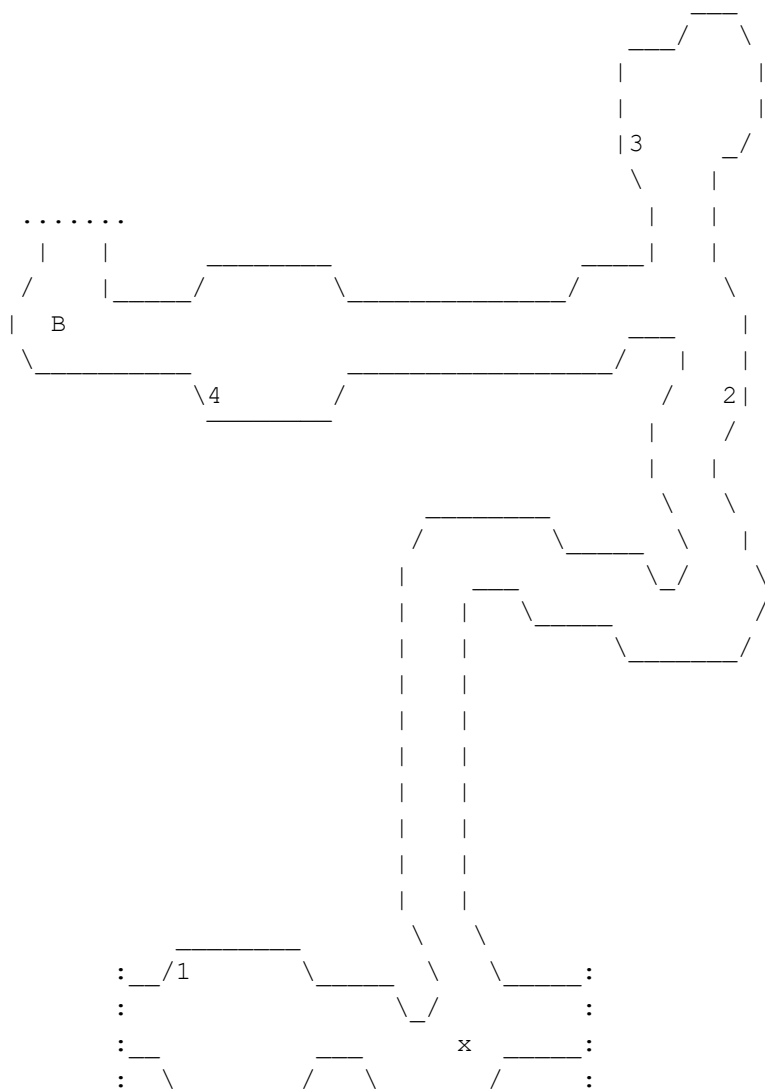
3-5-4 INSEGUI LE COPIE

"Ora che abbiamo respinto l'attacco continuo delle copie di Genesis, le sue truppe sono state scacciate da Midgar e zone limitrofe. Dobbiamo approfittarne del nostro vantaggio. Assalta la base scoperta recentemente e distruggi i nemici rimasti!"

Condizione • aver completato la Missione 3-5-3

Località • miniera 1

Premio • materia Ultima



BOSS

G Intruso x2

G Protettore x1

NEMICI

G Intruso

G Protettore

Minibot ape IV

OGGETTI

Elisir [2]

Lama esplosiva [1]

Materioscura [4]

Mithril [3]

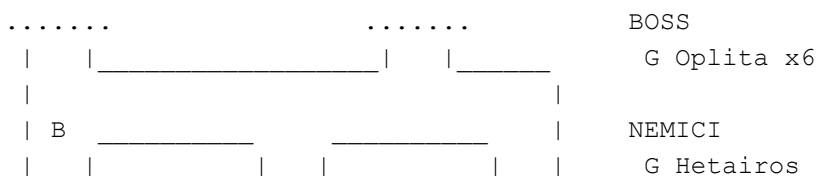
3-5-5 SCONFIGGI LE COPIE

"SOLDIER e la Shinra stanno distruggendo le basi di Genesis una dopo l'altra. Per controbattere, sembra che i nemici rimasti stiano progettando un attacco concentrato contro le truppe della Shinra. Sconfiggi i nemici rimasti prima che possano attaccare!"

Condizione • aver completato la Missione 3-5-4

Località • landa 1

Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x3

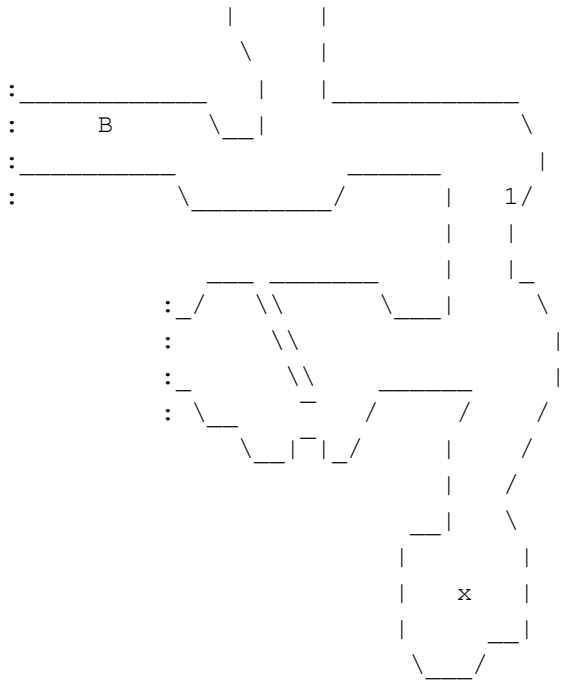


BOSS

G Oplita x6

NEMICI

G Hetairos



BOSS
 Vajradhara Cala x1

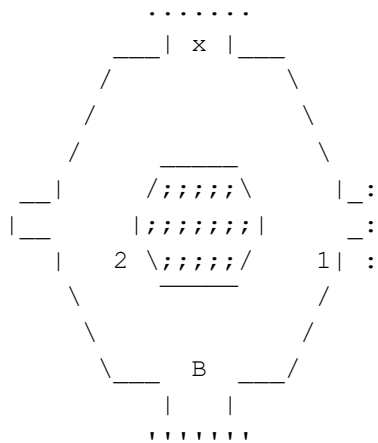
NEMICI
 Maresciallo Wutai
 Soldato Wutai Bing

OGGETTI
 Banda di titanio [1]
 Cintura vitale [2]

4-2-2 PARTIGIANI NEI BASSIFONDI

"La spia catturata all'entrata del palazzo della Shinra ci ha fornito informazioni riguardanti una base di Wutai dentro Midgar. Siamo convinti che le spie si tengano in contatto con l'unità Crescente da quel luogo. Raggiungilo in fretta e distruggi la base."

- Condizione • aver completato la Missione 4-2-1
 Località • bassifondi 1
 Premio • accessorio Bracciale d'oro



BOSS
 Maresciallo Wutai x1
 Vajradhara Cala x1

NEMICI
 Maresciallo Wutai
 Soldato Wutai Bing
 Vajradhara Cala

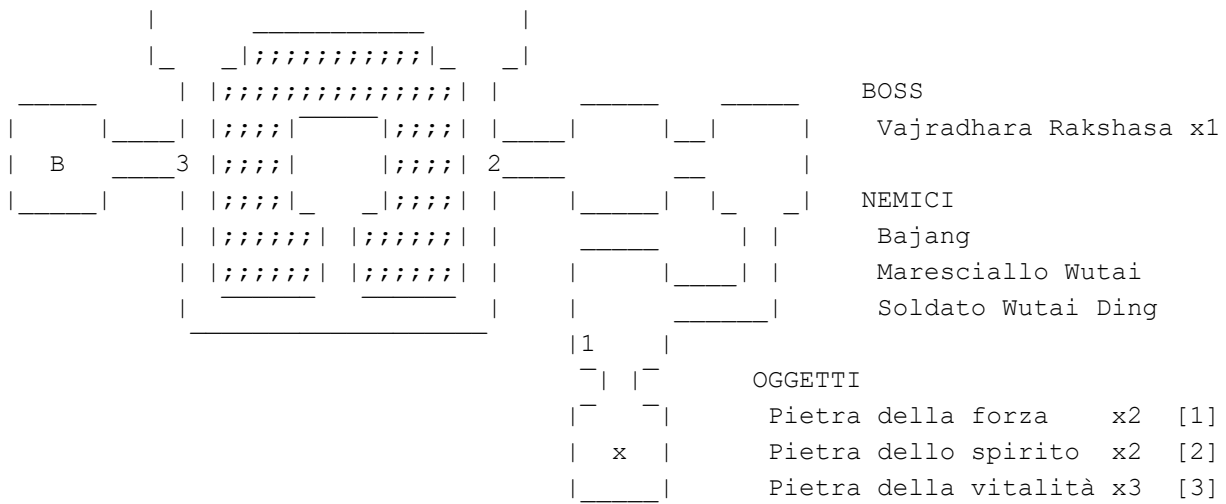
OGGETTI
 Bonus AP + [1]
 Extrapozione [2]

4-2-3 NEMICI ALLA SHINRA

"Le truppe di Wutai nei bassifondi erano un diversivo. Un'unità distaccata è entrata nel piano interrato del Palazzo Shinra. Raggiungi la zona immediatamente ed elimina tutte le truppe di Wutai che incontri."

- Condizione • aver completato la Missione 4-2-2
 Località • sotterraneo 2
 Premio • accessorio Gala Focum

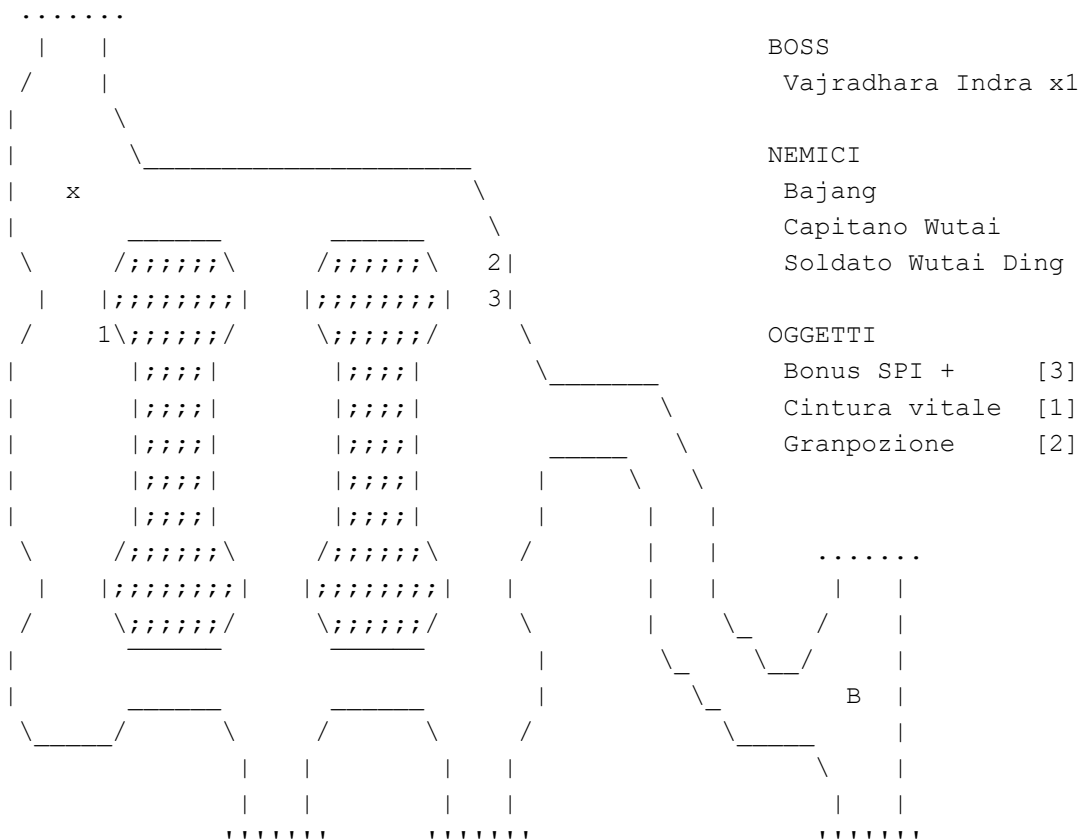




4-2-4 MARCIA SU WUTAI

"Ora che Midgar è al sicuro, le truppe della Shinra si stanno preparando per invadere Wutai ed eliminare tutti gli elementi anti-Shinra. SOLDIER fornirà supporto a questa operazione. Raggiungi Wutai e attacca la base anti-Shinra."

- Condizione • aver completato la Missione 4-2-3
- Località • caverna 2
- Premio • materia Bonus AP ++



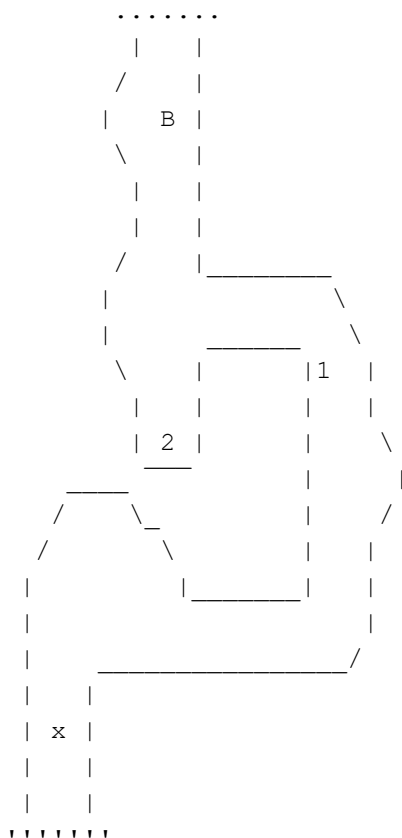
4-2-5 TESTARDI PARTIGIANI DI WUTAI

"Nonostante le truppe della Shinra abbiano distrutto le basi dei partigiani di Wutai una dopo l'altra, ce n'è una che ancora resiste e respinge tutti gli attacchi. È per questo che è stata richiesta l'assistenza di SOLDIER. Raggiungi immediatamente l'area e distruggi la base."

Condizione • aver completato la Missione 4-2-4

Località • grotta 1

Premio • accessorio Scarpe alate



BOSS

Bajang x1
Vajradhara Indra x1

NEMICI

Bajang
Capitano Wutai
Vajradhara Indra

OGGETTI

Antima [2]
Elisir [1]

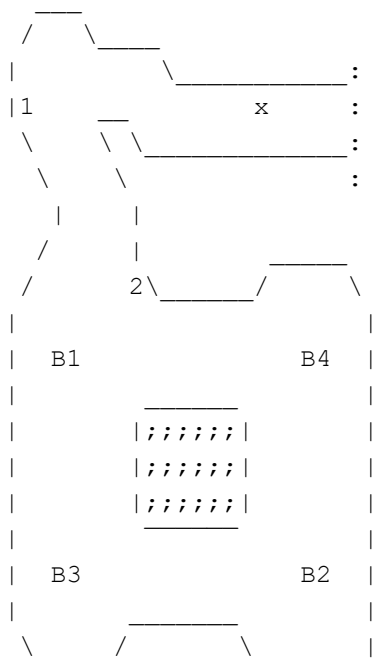
4-2-6 I CINQUE SANTI DI WUTAI

"Pare che i partigiani di Wutai siano agli ordini di non meglio identificate entità chiamate i Cinque santi di Wutai. La guerra finirebbe immediatamente se riuscissimo a sconfiggerli. Infiltrati nella loro base e sconfiggi questi Cinque santi."

Condizione • aver completato la Missione 4-2-5

Località • miniera 2

Premio • negozio Negozio segreto Wutai



BOSS

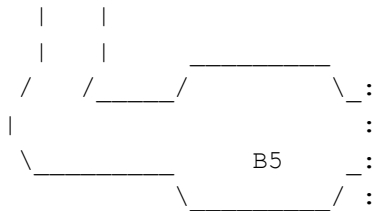
Unità Crescente Primus x1 [B1]
Unità Crescente Secundus x1 [B2]
Unità Crescente Tertius x1 [B3]
Unità Crescente Quartus x1 [B4]
Unità Crescente Quintus x1 [B5]

NEMICI

Bajang
Capitano Wutai
Soldato Wutai Ding

OGGETTI

5.000 gil [1]



 | 4-3 | L'UNITÀ CRESCENTE

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 4-3-1 Sconfiggi i ricognitori
- 4-3-2 Annienta l'avanguardia
- 4-3-3 Nemici nella base Wutai
- 4-3-4 Unità mobili
- 4-3-5 Il covo nemico
- 4-3-6 Ferma gli assalitori

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Balo Balo	15	2.180	Fire
Mal Bernardo	19	4.300	Vera Focum
Sergente maggiore Wutai	19	3.350	Granpozione
Soldato Wutai Jia	14	691	Pozione
Unità Crescente Aqua	29	7.350	Lama Thunder .b
Unità Crescente Novus	24	4.870	Lama Fire .b
Unità Crescente Plenum	26	5.860	Lama Blizzard .b
Vajradhara Yaksha	21	17.500	Pozione

.b può infliggere lo Status Shock

Per poter accedere a questo gruppo di missioni bisognerà trovare, durante il Capitolo 05, le spie di Wutai sparse per Midgar. Recarsi nel Settore 8 - Viale Loveless e parlare con il 2a Classe Soldier. Scegliere la voce "Vi aiuterò a cercarle!" per iniziare la caccia alle spie: per poterle smascherare bisognerà parlare con loro tre volte. Dopo aver scoperto una spia, verrà sbloccata una missione e si riceveranno informazioni su dove trovare il successivo agente di Wutai. La caccia alle spie può essere svolta a partire dal Capitolo 05, sino al Capitolo 07.

4-3-1 SCONFIGGI I RICOGNITORI

"La spia di Wutai catturata in viale LOVELESS ci ha fornito delle informazioni riguardanti i ricognitori dell'unità Crescente che si nascondono nei bassifondi del Settore 5. Raggiungi in fretta l'area ed elimina le truppe nemiche."

Condizione • Capitolo 05: Settore 8 - Viale Loveless. La prima spia è l'Uomo con il gilet, che si trova nella zona di nord ovest.

Località • bassifondi 2

Premio • materia Tornado Veleno

```

.....
|   |
| B 2 |      BOSS                       NEMICI
|___ |      Soldato Wutai Jia      x2    Balo Balo
|   |      Unità Crescente Novus x1    Soldato Wutai Jia
|   |
|  1 |      OGGETTI
|   |      Cintura del campione  [2]
|   |      Extrapozione          [1]
|   |
| x |
.....

```

4-3-2 ANNIENTA L'AVANGUARDIA

"La spia di Wutai catturata nel mercato dei bassifondi ha rivelato che l'avanguardia dell'unità Crescente si nasconde nelle miniere di Corel. Recati là immediatamente ed elimina le truppe nemiche."

Condizione • Capitolo 05: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. La seconda spia è il Fante della Shinra, che si trova nei pressi del Punto di Salvataggio.

Località • miniera 1
Premio • accessorio Impatto Stop

```

          .....
          |   |
          :_ | |
          :   \
          : 2  B |
          :___ | |
              / |
              | /
              | |
              \ \
          /-----\ \ \ \ \
         /-----\ \ \ \ \
        /-----\ \ \ \ \
       /-----\ \ \ \ \
      /-----\ \ \ \ \
     /-----\ \ \ \ \
    /-----\ \ \ \ \
   /-----\ \ \ \ \
  /-----\ \ \ \ \
 /-----\ \ \ \ \
:-----\ \ \ \ \
:-----\ \ \ \ \
:-----\ \ \ \ \
:-----\ \ \ \ \
              1\ | x |
              |   |
              |   |
              .....

```

BOSS
Balo Balo x2
Unità Crescente Novus x1

NEMICI
Balo Balo
Soldato Wutai Jia
Unità Crescente Novus

OGGETTI
Cappello piumato [2]
Panacea [1]

4-3-3 NEMICI NELLA BASE WUTAI

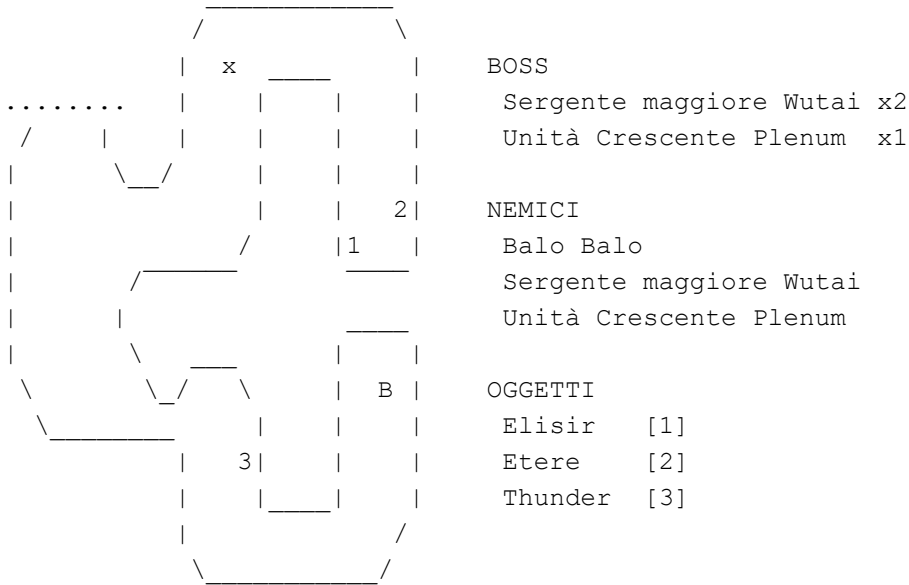
"La spia catturata all'entrata del Palazzo Shinra ci ha fornito informazioni

riguardanti una base di Wutai dentro Midgar. Siamo convinti che le spie si tengano in contatto con l'unità Crescente da quel luogo. Raggiungilo in fretta e distruggi la base."

Condizione • Capitolo 05: Palazzo Shinra - Entrata. La terza spia è l'uomo in abito scuro che esce dall'ascensore ed appare solo dopo essersi avvicinati e poi allontanati dagli elevatori.

Località • bassifondi 3

Premio • accessorio Gala del potere



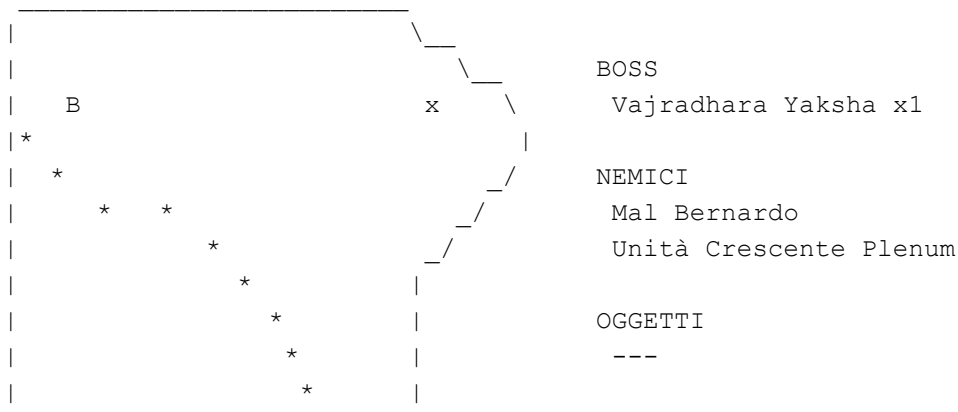
4-3-4 UNITÀ MOBILI

"Grazie alle informazioni ottenute dalla spia di Wutai catturata in Piazza della fontana, siamo riusciti a intrappolare le truppe mobili dell'unità Crescente. Sembra che stiano preparando un attacco contro Midgar. Parti immediatamente e distruggi le unità mobili rimanenti."

Condizione • Capitolo 05: Settore 8 - Fontana. La quarta spia è la Donna situata in cima alla scalinata.

Località • pianura 1

Premio • accessorio Fascia adamantina

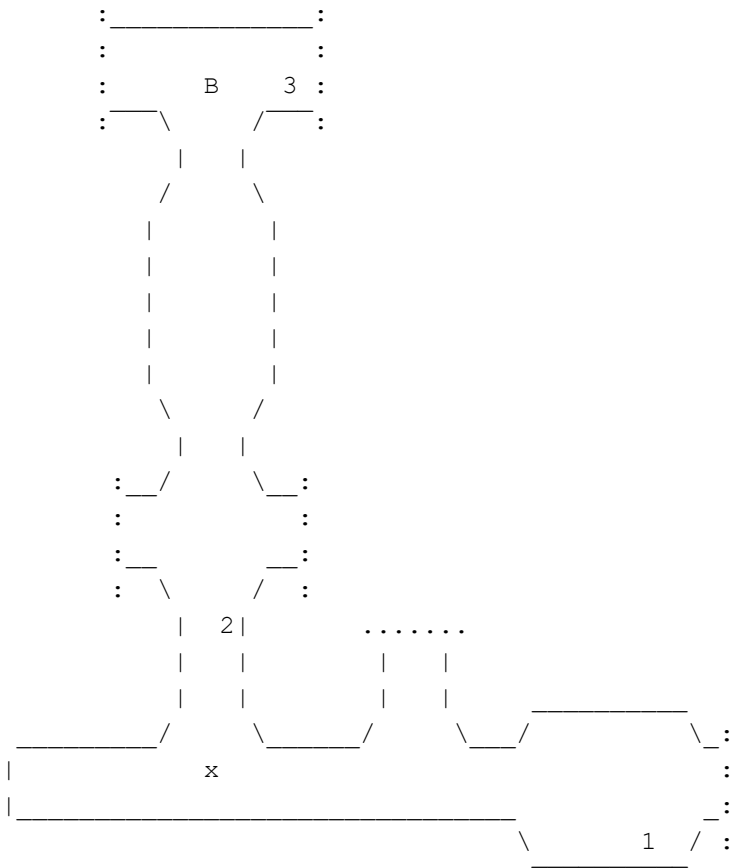


4-3-5 IL COVO NEMICO

"Gli interrogatori della spia di Wutai catturata nella sala esposizioni hanno finalmente portato alla scoperta della posizione del loro nascondiglio. Dobbiamo riportare sotto controllo questi elementi anti-Shinra. Raggiungi la loro roccaforte ed elimina ogni resistenza."

Condizione • Capitolo 05: Palazzo Shinra - Sala Esposizioni. La quinta spia è l'Impiegato situato di fronte al modello del razzo spaziale.

Località • caverna 2
 Premio • materia Ade



- BOSS
 Vajradhara Yaksha x1
- NEMICI
 Mal Bernardo
 Unità Crescente Plenum
- OGGETTI
 Coda di fenice [3]
 Granpozione [1]
 Extrapozione [2]

4-3-6 FERMA GLI ASSALITORI

"La spia di Wutai catturata nel parco ha rivelato il vero obiettivo dell'unità Crescente. Hanno intenzione di vendicarsi di te. Infiltrati nella loro base e distruggi l'unità Crescente prima che ti attacchino quando meno te l'aspetti."

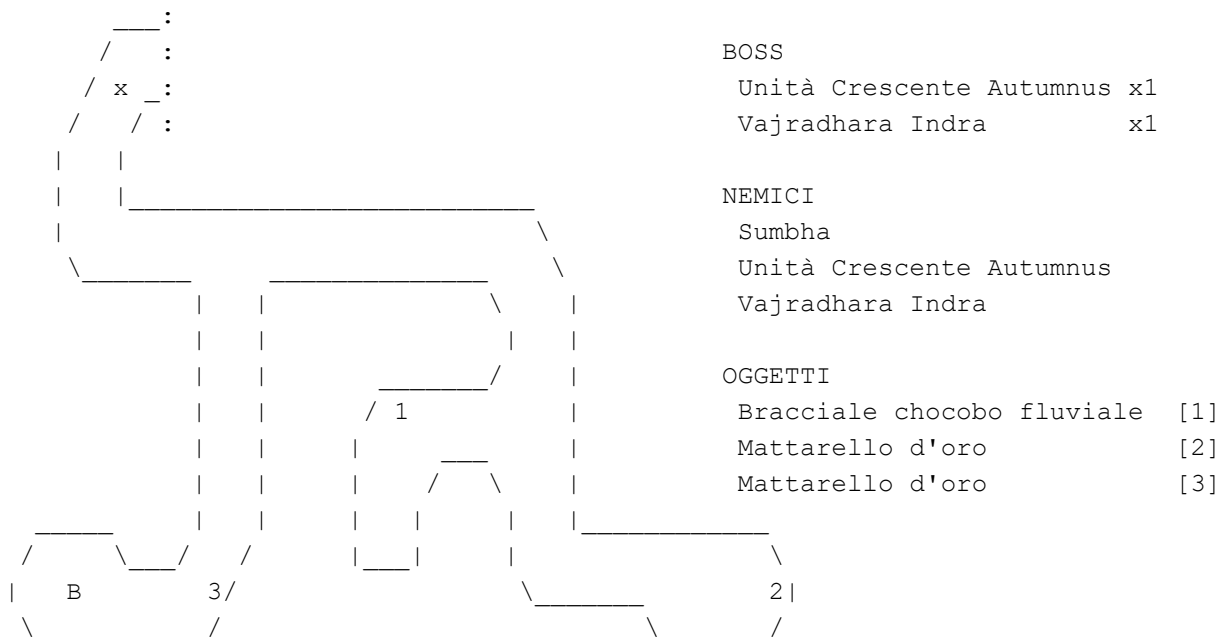
Condizione • Capitolo 05: Bassifondi Settore 6 - Parco. La sesta spia è il Bambino con la felpa.

Località • miniera 1
 Premio • accessorio Bracciale chocobo montano



"Nonostante l'eliminazione dei Cinque santi di Wutai, gli elementi anti-Shinra del paese sono ancora attivi. L'unità Crescente ha preso il posto dei Santi alla guida delle truppe rimaste. Assalta immediatamente la base dell'unità Crescente."

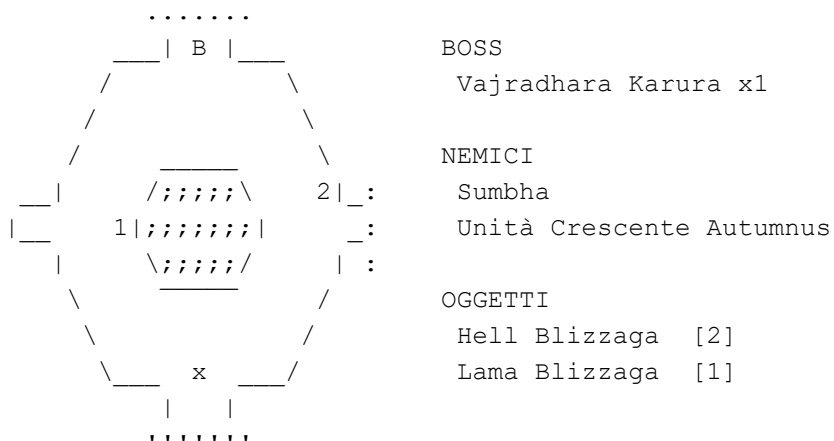
- Condizione • aver completato la Missione 4-2-6
- Località • caverna 1
- Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x2



4-4-2 OBIETTIVO: ZACK

"Con il grosso delle forze della Shinra in Wutai, l'unità Crescente è riuscita a introdursi nuovamente a Midgar, ed è ancora a caccia della tua testa. I Turk hanno scoperto il loro nascondiglio, quindi attaccali prima che siano loro a colpire!"

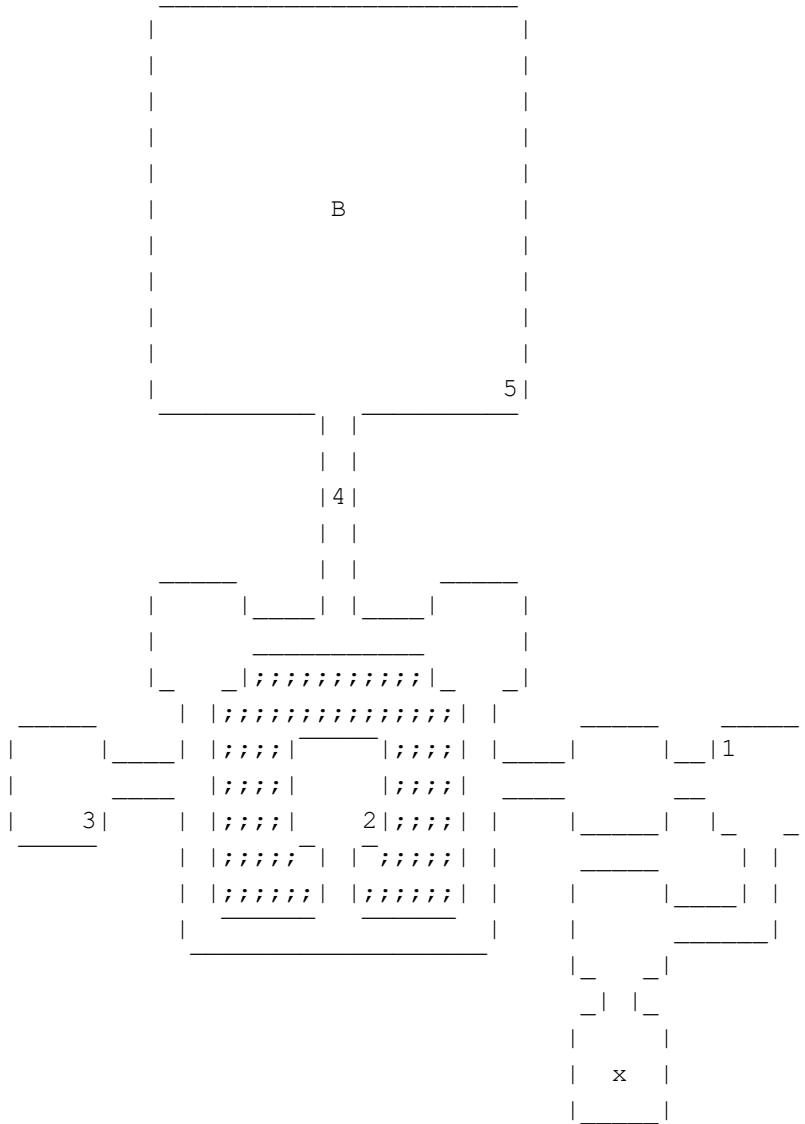
- Condizione • aver completato la Missione 4-4-1
- Località • bassifondi 1
- Premio • materia Atroh



4-4-3 INFILTRAZIONE

"Un distaccamento dell'unità Crescente è riuscito a raggiungere i livelli superiori di Midgar. Questo però potrebbe rivelarsi un vantaggio per noi, dato che ora non hanno via di uscita. Raggiungi la loro posizione e annientali!"

- Condizione • aver completato la Missione 4-4-2
- Località • sotterraneo 2
- Premio • ingrediente Adamantite x5



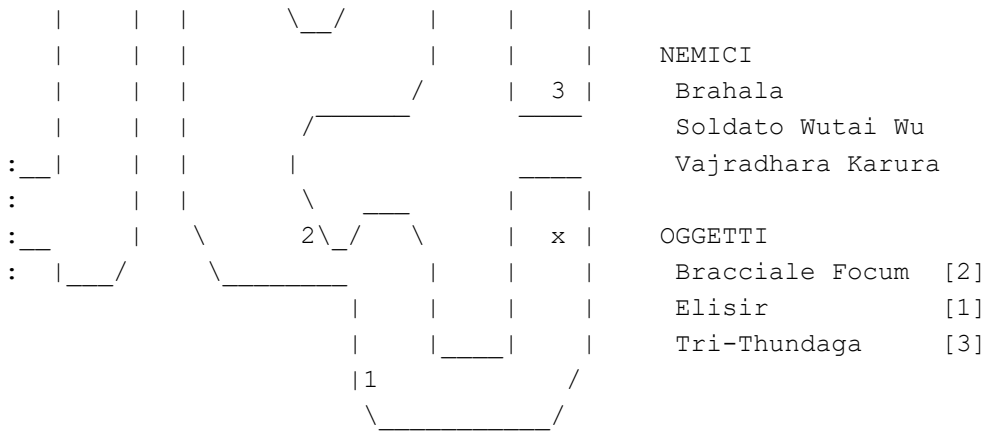
- BOSS
Vajradhara Karura x2
- NEMICI
Sumbha
Unità Crescente Autumnus
Vajradhara Karura
- OGGETTI
Gala Tonum [1]
Lama Stop [5]
Materioscura x3 [4]
Mattarello d'oro [2]
Settore 7 - Negozio [3]

4-4-4 WUTAI NEI BASSIFONDI

"Abbiamo scoperto che le truppe di Wutai presenti nei bassifondi stanno facendo da supporto all'unità Crescente. Se scopriranno che l'unità Crescente è stata eliminata, potrebbero fare qualche pazzia. Vai immediatamente nei bassifondi ed elimina le truppe di Wutai."

- Condizione • aver completato la Missione 4-4-3
- Località • bassifondi 3
- Premio • materia Elemosina

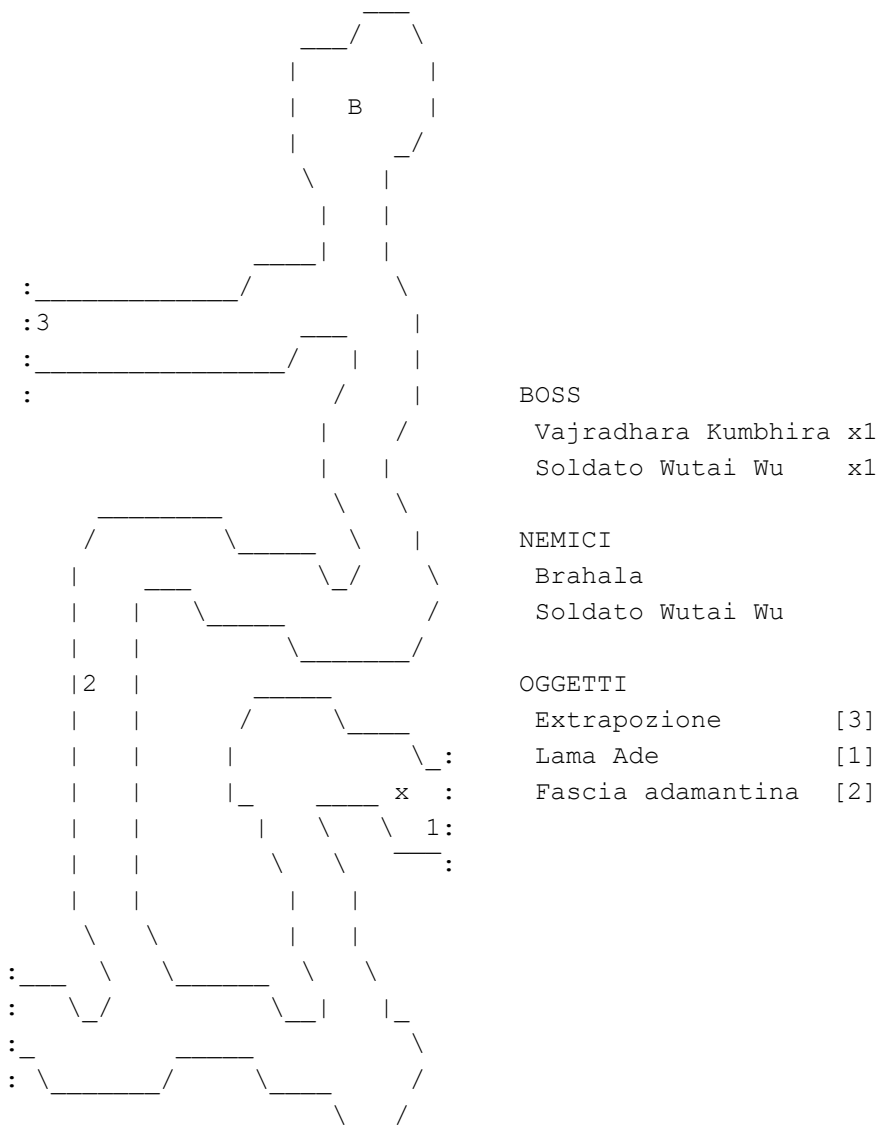




4-4-5 BASE ANTI-SHINRA

"L'unità Crescente, dopo il fallimento dell'assalto a Midgar, sta progettando di riunire tutti i reduci di Wutai ed espandere il proprio movimento anti-Shinra. Questi elementi di disturbo devono essere eliminati il più in fretta possibile. Raggiungi una delle loro basi ed elimina i ribelli."

- Condizione • aver completato la Missione 4-4-4
- Località • miniera 1
- Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x3

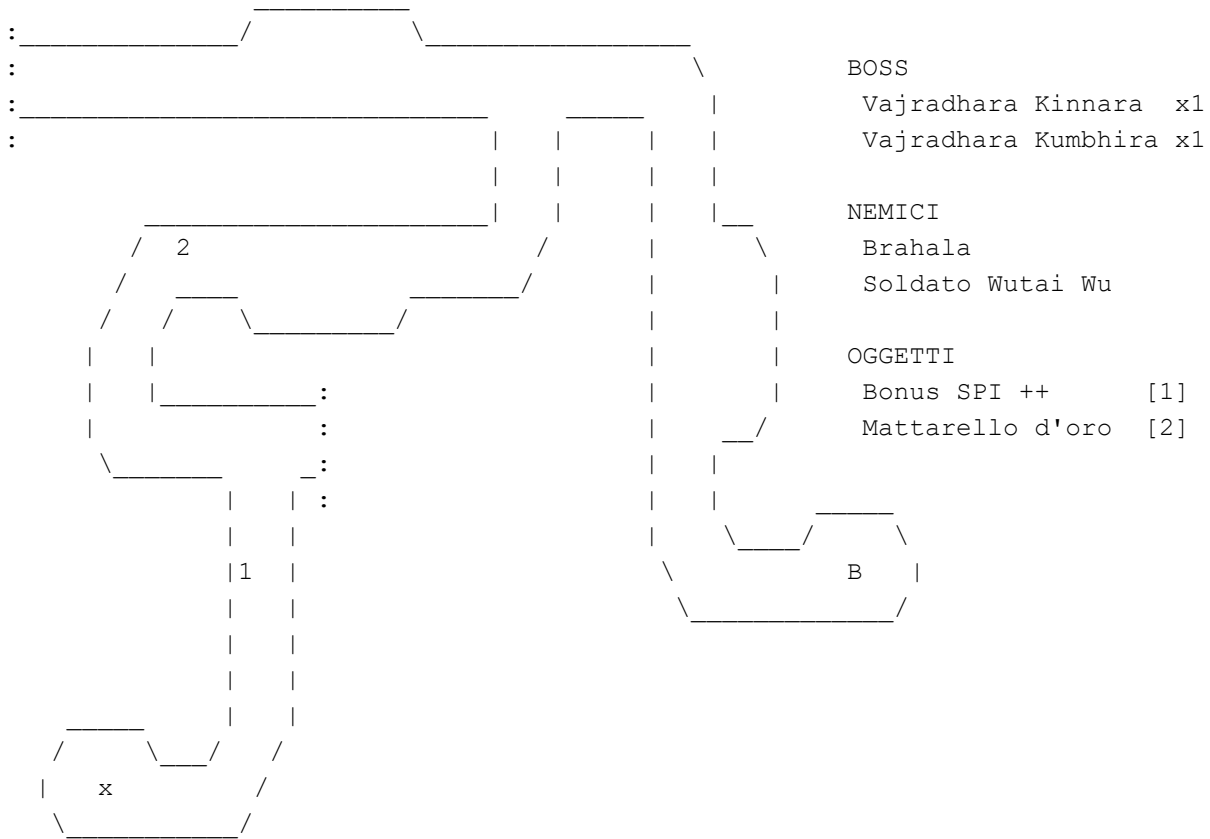


"Abbiamo scoperto che le truppe di Wutai stanno sviluppando delle nuove armi anti-SOLDIER in una delle loro basi. Recati là immediatamente, distruggi le armi ed elimina ogni resistenza."

Condizione • aver completato la Missione 4-4-5

Località • caverna 1

Premio • accessorio Armilla Sideris



| 4-5 | ELIMINA L'UNITÀ CRESCENTE

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 4-5-1 Neutralizza il comandante
- 4-5-2 L'ultima base
- 4-5-3 Schiaccia l'unità Crescente
- 4-5-4 Eliminazione dell'unità Crescente
- 4-5-5 Prima che si riorganizzino
- 4-5-6 Soppressione di Wutai

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Colonnello Wutai	59	29.330	Granpozione	.c
Leader Wutai	55	21.053	Granpozione	.b
Nandi	84	48.200	Gala Focum	
Nisumbha	78	21.850	Bracciale Focum	
Soldato Wutai Geng	48	19.570	Pozione (x2)	.a
Soldato Wutai Ji	42	10.305	Pozione (x2)	.b
Unità Crescente Argentum	63	28.400	Lama Firaga	.a

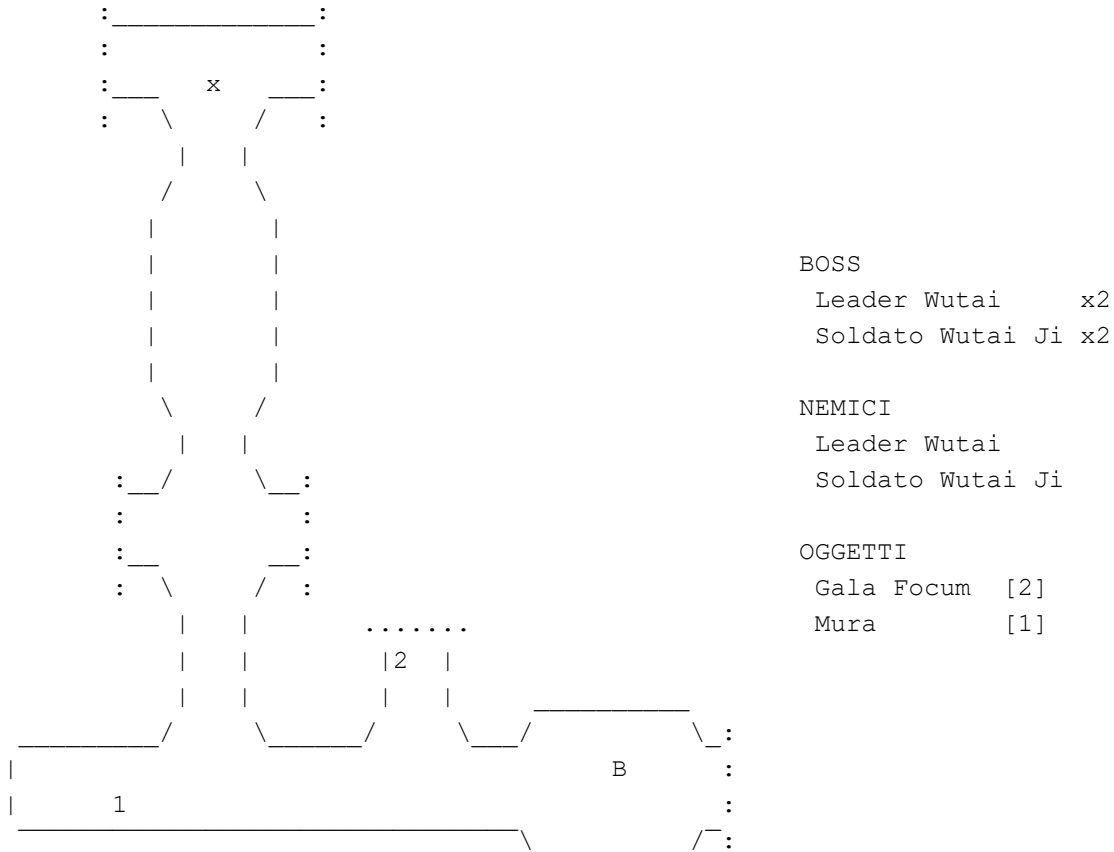
Unità Crescente Aurum	65	29.500	Lama Blizzaga	.a
Unità Crescente Circulus	85	94.585	Lama Blizzaga	.a
Unità Crescente Nomen	72	38.860	Lama Dispel	.a
Unità Crescente Phantasma	73	61.750	Lama Firaga	.a
Unità Crescente Ventus	68	33.340	Lama Thundaga	.a

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

4-5-1 NEUTRALIZZA IL COMANDANTE

"I combattenti di Wutai dei quali hai distrutto le armi anti-SOLDIER si stanno riorganizzando. I loro comandanti si stanno riunendo per programmare le loro future attività contro la Shinra. Non dobbiamo lasciar loro nessuna opportunità... Attacca immediatamente la loro base!"

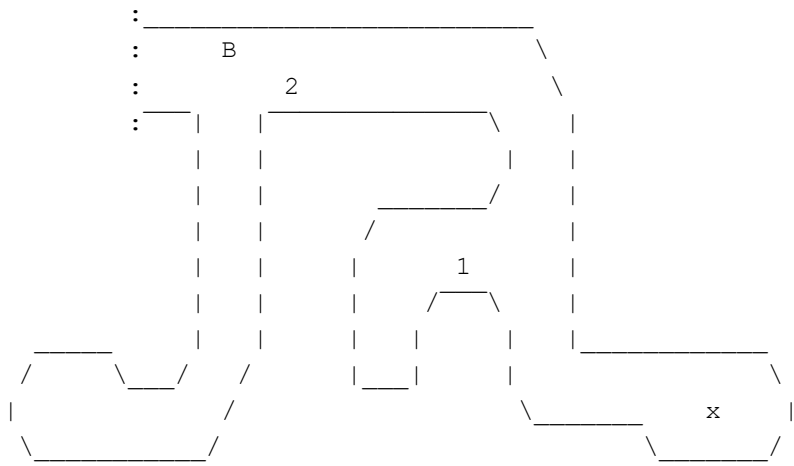
- Condizione • aver completato la Missione 4-4-6
 Località • caverna 2
 Premio • materia Tri-Thundaga



4-5-2 L'ULTIMA BASE

"I partigiani di Wutai sono senza guida e l'unità Crescente è in difficoltà senza supporto. Dobbiamo approfittare di questa occasione e colpirli prima che si riorganizzino. Attacca la loro ultima base ed elimina i nemici."

- Condizione • aver completato la Missione 4-5-1
 Località • caverna 1
 Premio • accessorio Banda di platino



BOSS
 Colonnello Wutai x1
 Leader Wutai x2
 Soldato Wutai Ji x2

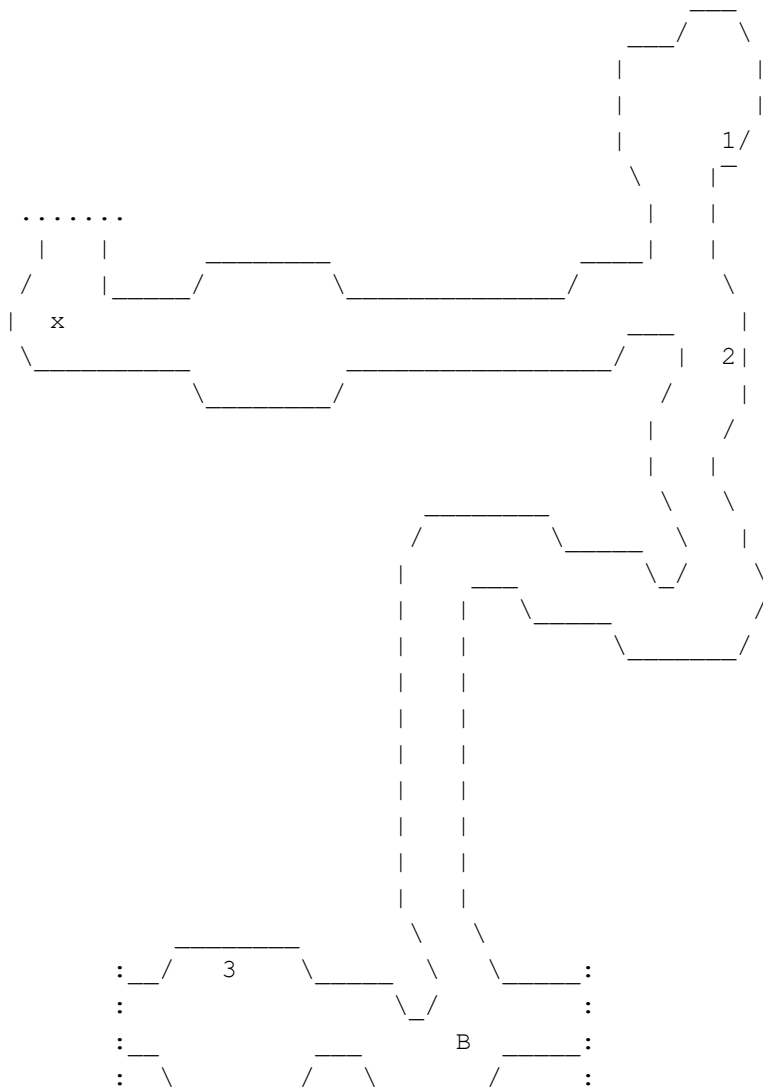
NEMICI
 Leader Wutai
 Soldato Wutai Ji

OGGETTI
 Bonus AP ++ [2]
 Rigene [1]

4-5-3 SCHIACCIA L'UNITÀ CRESCENTE

"Ora che abbiamo eliminato tutte le truppe rimanenti di Wutai, l'unità Crescente è impotente e incapace di compiere altre azioni anti-Shinra. Tuttavia, sospettiamo che continueranno le loro operazioni clandestine. Continua ad attaccare e distruggere le loro basi."

- Condizione • aver completato la Missione 4-5-2
 Località • miniera 1
 Premio • materia Lama Dispel



BOSS
 Unità Crescente Argentum x3
 Unità Crescente Aurum x1

NEMICI
 Nisumbha
 Soldato Wutai Ji
 Unità Crescente Argentum

OGGETTI
 Adamantite [2]
 Extrapozione [3]
 Guanti adamantini [1]

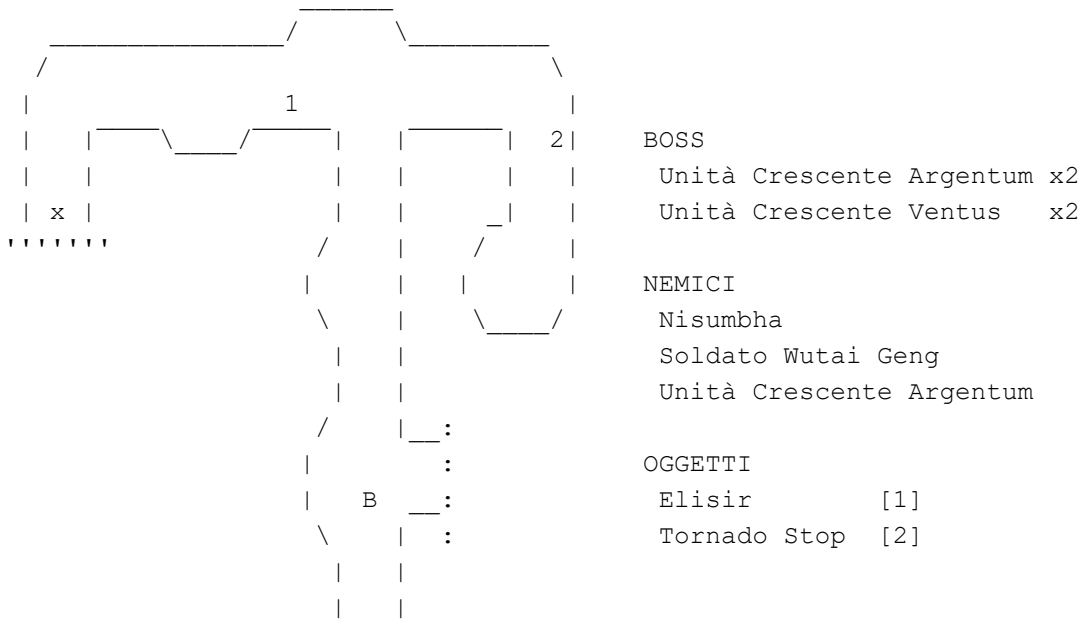
4-5-4 ELIMINAZIONE DELL'UNITÀ CRESCENTE

"La maggior parte delle basi dell'unità Crescente sparse per Wutai sono ormai sotto il nostro controllo. La loro rete di comunicazioni è sempre più debole, quindi continuiamo a metterli sotto pressione."

Condizione • aver completato la Missione 4-5-3

Località • grotta 1

Premio • materia Pugno goblin



BOSS
 Unità Crescente Argentum x2
 Unità Crescente Ventus x2

NEMICI
 Nisumbha
 Soldato Wutai Geng
 Unità Crescente Argentum

OGGETTI
 Elisir [1]
 Tornado Stop [2]

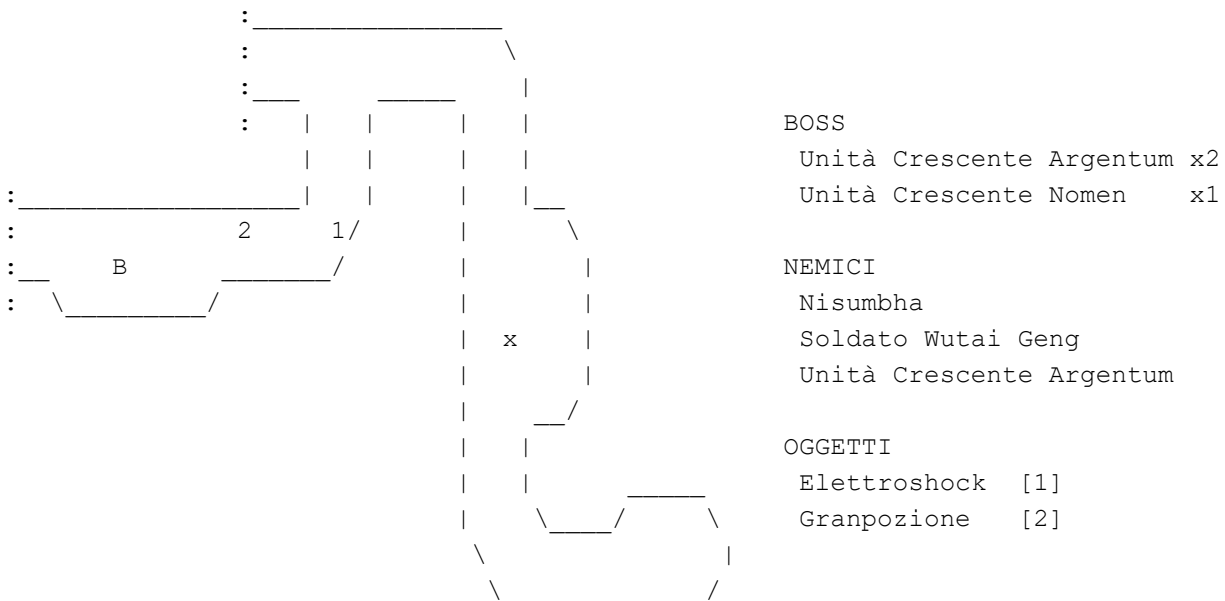
4-5-5 PRIMA CHE SI RIORGANIZZINO

"I Turk ci hanno informati dell'esistenza di una base dell'unità Crescente dove i nostri nemici stanno cercando di riorganizzarsi. La distruzione di questa base sarebbe un duro colpo per loro. Attaccala immediatamente e impedisce loro di riorganizzarsi!"

Condizione • aver completato la Missione 4-5-4

Località • caverna 1

Premio • accessorio Corona regale



BOSS
 Unità Crescente Argentum x2
 Unità Crescente Nomen x1

NEMICI
 Nisumbha
 Soldato Wutai Geng
 Unità Crescente Argentum

OGGETTI
 Elettroshock [1]
 Granpozione [2]

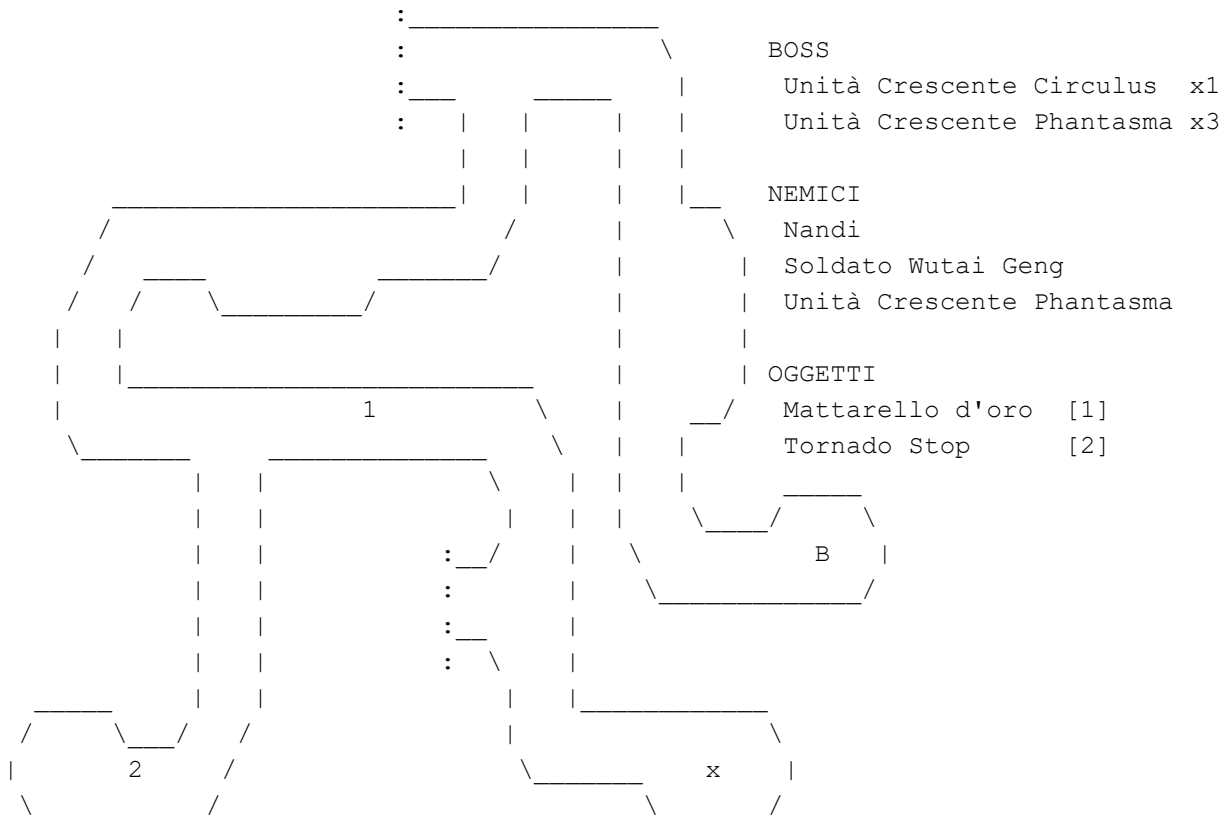
4-5-6 SOPPRESSIONE DI WUTAI

"Dopo aver perso tutte le loro basi, i comandanti dell'unità Crescente si sono rifugiati nelle grotte sulle colline di Wutai. Questa potrebbe essere la nostra miglior occasione per eliminare l'unità Crescente una volta per tutte. Raggiungi immediatamente quelle grotte!"

Condizione • aver completato la Missione 4-5-5

Località • caverna 1

Premio • materia Pugno magico



5. IL LABORATORIO DI HOJO

[@9M05]

In questa categoria sono presenti 24 missioni, divise in quattro gruppi:

- 5-1 Mostri Campione Liv. 1
- 5-2 Mostri Campione Liv. 2
- 5-3 Mostri Campione Liv. 3
- 5-4 Mostri Campione Liv. 4

+-----+-----+
| 5-1 | MOSTRI CAMPIONE LIV. 1
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 5-1-1 Esperimento n. 101
- 5-1-2 Esperimento n. 102
- 5-1-3 Esperimento n. 103
- 5-1-4 Esperimento n. 104

5-1-5 Esperimento n. 105
 5-1-6 Esperimento n. 106

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
A - Alyman	12	1.890	Etere	.b
A - Grifone: M5-1-6	20	9.850	Granpozione	.b
A - sahaagin	13	3.710	Blizzard	.b
A - Segugio	14	1.574	Pietra mako MP	
Angeal Punizione: M5-1-6	25	27.800	Bracciale di bronzo	
Ifrit: M5-1-1	8	6.720	Bonus ATT	
Bahamut: M5-1-2	15	8.740	Granpozione	
Bahamut Furia: M5-1-4	20	18.000	Granpozione	
Genesis: M5-1-5	20	14.800	Pietra mako MAG	

.b può infliggere lo Status Shock

5-1-1 ESPERIMENTO N. 101

"La tua battaglia contro la creatura invocata mi ha fornito dati molto preziosi. Li ho usati per creare una nuova simulazione: accomodati e vedi se sei in grado di batterla. Ma ti avverto, anche se è solo una simulazione, i danni che subirai saranno molto reali."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 02 dell'avventura
 Località • sotterraneo 2
 Premio • materia Fire

		BOSS
		Ifrit: M5-1-1 x1
B		
		NEMICI & OGGETTI
x		---

5-1-2 ESPERIMENTO N. 102

"Bahamut! Una scoperta davvero rara... Ti ringrazio per aver recuperato un campione così prezioso. Ho creato un'altra battaglia simulata basata su questi dati. Puoi affrontarla appena sei pronto."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 03 dell'avventura
 Località • stanza di Bahamut
 Premio • accessorio Amuleto

		BOSS
--	--	------

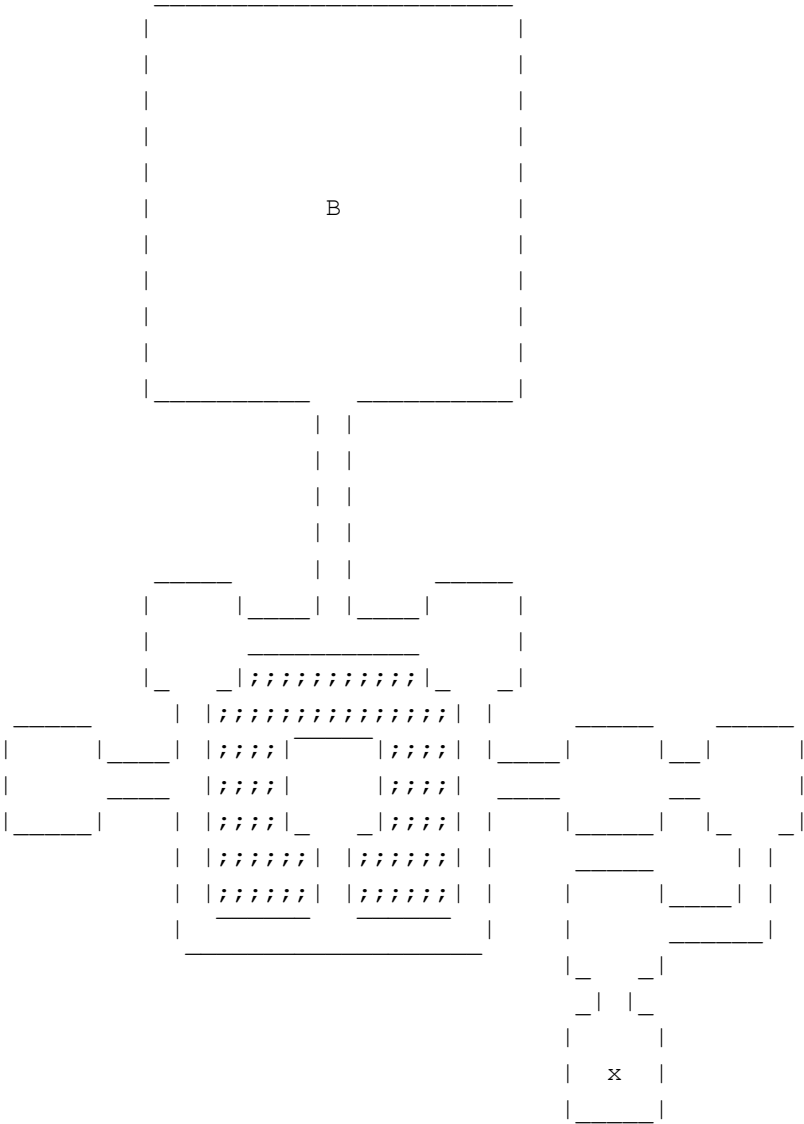
		Bahamut: M5-1-2 x1
		B
		NEMICI & OGGETTI

		x

5-1-3 ESPERIMENTO N. 103

"So già che è un fallimento, quindi tutto questo non mi stimola particolarmente... ma ho ricreato una copia di Angeal basata sui dati di combattimento raccolti. È solo un mostro con un po' di intelligenza. Ora che ci penso, probabilmente è perfetto."

- Condizione • aver iniziato il Capitolo 04 dell'avventura
- Località • sotterraneo 2
- Premio • accessorio Vera Tonum



BOSS
 A - Alyman x2
 A - sahaagin x2

NEMICI
 A - Alyman
 A - sahaagin

OGGETTI

5-1-4 ESPERIMENTO N. 104

"Un campione davvero intrigante... Una nuova razza di Bahamut! Genesis ha molti

assi nella manica. Grazie a lui, ho creato questa battaglia simulata.
Raccoglierò dei dati aggiuntivi mentre tu ti darai da fare."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 05 dell'avventura
Località • stanza di Bahamut Furia
Premio • materia Drain

	BOSS
	Bahamut Furia: M5-1-4 x1
B	
	NEMICI & OGGETTI
x	---

5-1-5 ESPERIMENTO N. 105

"Genesis è morto? A dire il vero, non mi riguarda. Ciò che mi interessa sono le sue capacità. Pur essendo un esperimento fallito, ha mostrato una crescita notevole. Molto più di quanto abbia fatto tu."

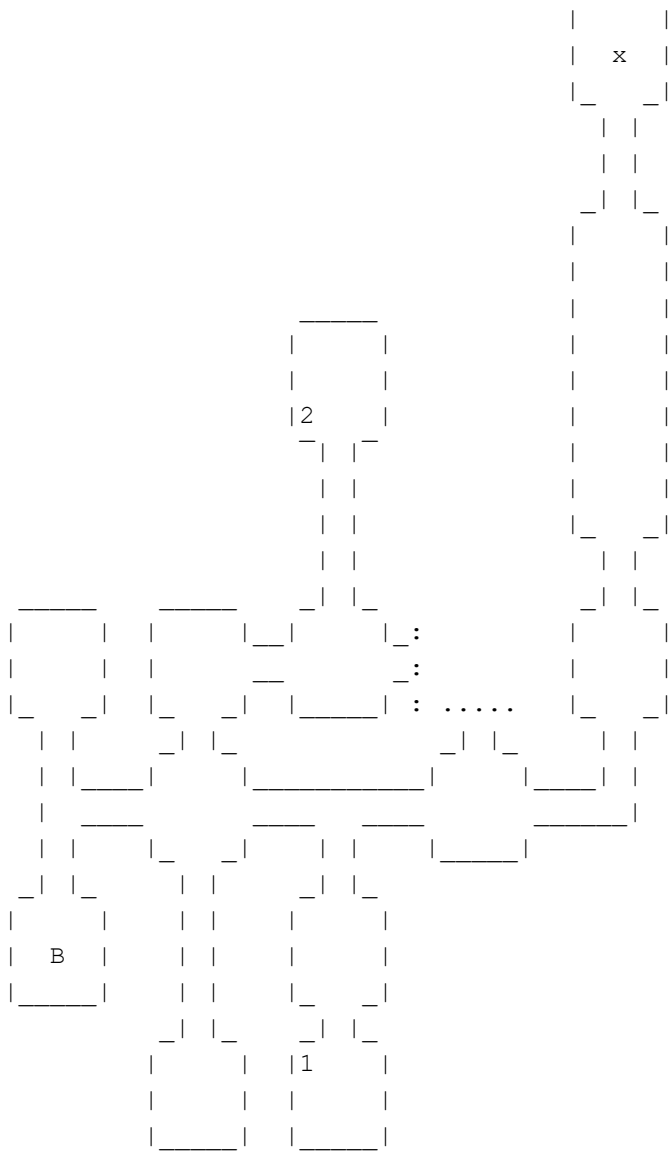
Condizione • aver iniziato il Capitolo 06 dell'avventura
Località • sotterraneo 2
Premio • accessorio Impatto Veleno

	BOSS
	Genesis: M5-1-5 x1
B	
	NEMICI & OGGETTI
x	---

5-1-6 ESPERIMENTO N. 106

"Peccato per Angeal. Avrebbe potuto vivere più a lungo se fosse tornato alla Shinra. Avrei preferito riportare il suo corpo nel mio laboratorio... ma sono almeno riuscito a recuperare dei dati con cui ho creato una simulazione del suo ultimo stato. Forse potresti dirci quanto fedele è questa riproduzione..."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 06 dell'avventura
Località • sotterraneo 1
Premio • materia Drainra



BOSS
 Angeal Punizione: M5-1-6 x1

NEMICI
 A - Grifone: M5-1-6
 A - Segugio

OGGETTI
 Adamantite [1]
 Elisir [2]

+-----+
 | 5-2 | MOSTRI CAMPIONE LIV. 2
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 5-2-1 Esperimento n. 107
- 5-2-2 Esperimento n. 108
- 5-2-3 Esperimento n. 109
- 5-2-4 Esperimento n. 110
- 5-2-5 Esperimento n. 111
- 5-2-6 Esperimento n. 112

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Esperimento n. 110	52	48.509	Extrapozione .b
Esperimento n. 111	62	11.007	Bracciale d'argento .a .b .c
Esperimento n. 112	68	68.350	Bracciale Gelum
Hollander: M5-2-3	37	98.540	Pietra MP .d
Materia Blizzard	30	14.352	.. .b
Materia Fire	30	14.352	..
Materia supporto	30	14.352	..
Materia Thunder	30	14.352	..
Sephiroth: M5-2-1	36	31.900	Granporzione .b
Sephiroth: M5-2-2	36	52.820	Granporzione

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop
- .d può attivare lo Status Invincibile

5-2-1 ESPERIMENTO N. 107

"L'eroe è morto sul serio? Le cose sarebbero state un po' più interessanti se solo fossi riuscito ad arrivare a Nibelheim un po' prima...
Dovremo accontentarci di una simulazione basata sui dati che abbiamo trovato nel sistema di monitoraggio del reattore mako."

- Condizione • aver iniziato il Capitolo 09 dell'avventura
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Energiga

		BOSS
		Sephiroth: M5-2-1 x1
B		
		NEMICI & OGGETTI
x		---

5-2-2 ESPERIMENTO N. 108

"Chissà se Sephiroth ha dato tutto sè stesso mentre si batteva con te...
Peccato che i sistemi di monitoraggio non possano rilevare i pensieri dei soggetti. Tuttavia, i dati mostrano una forza considerevole. Possibile che ti avesse accettato in quanto membro di SOLDIER? Era in uno stato mentale molto interessante..."

- Condizione • aver iniziato il Capitolo 09 dell'avventura
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Firaga

		BOSS
		Sephiroth: M5-2-2 x1
		Materia Blizzard xInf
		Materia Fire xInf
		Materia supporto xInf
B		Materia Thunder xInf
x		
		NEMICI & OGGETTI

5-2-3 ESPERIMENTO N. 109

"Fallimenti su fallimenti su fallimenti... che seccature. Ma immagino che anche i fallimenti abbiano un qualche valore scientifico. Questo uomo mi ha sempre intralciato, ma ora farà da soggetto per i miei test."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 10 dell'avventura
Località • sotterraneo 2
Premio • accessorio Impatto Morte

		BOSS
		Hollander: M5-2-3 x1
		Verme di terra xInf
	B	
	x	
		NEMICI & OGGETTI

5-2-4 ESPERIMENTO N. 110

"Un esperimento decente, e atteso da molto tempo. È già stato tuo avversario in precedenza, quindi dovrebbe esserti familiare. Ma per quanto riguarda il suo stile di combattimento... Lo vedrai da solo."

Condizione • aver completato la Missione 5-2-3
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Mura

		BOSS
		Esperimento n. 110 x1
	B	
	x	
		NEMICI & OGGETTI

5-2-5 ESPERIMENTO N. 111

"Aumentare tutti i parametri di una cavia da laboratorio è una vera sfida, quindi ho prodotto qualcosa che ha una sola piccola abilità aggiuntiva. Affrontala e capirai cosa voglio dire."

Condizione • aver completato la Missione 5-2-4
Località • sotterraneo 2

Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x4

	BOSS
	Esperimento n. 111 x1
B	
	NEMICI & OGGETTI
x	---

5-2-6 ESPERIMENTO N. 112

"Questa cavia ha un'abilità che è stata aumentata notevolmente. Sono estremamente curioso di vedere come si comporta in combattimento quindi affrettati ed entra nel ring!"

Condizione • aver completato la Missione 5-2-5
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Lama Aspir

	BOSS
	Esperimento n. 112 x1
B	
	NEMICI & OGGETTI
x	---

5-3 MOSTRI CAMPIONE LIV. 3

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 5-3-1 Esperimento n. 113
- 5-3-2 Esperimento n. 114
- 5-3-3 Esperimento n. 115
- 5-3-4 Esperimento n. 116
- 5-3-5 Esperimento n. 117
- 5-3-6 Esperimento n. 118

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Esperimento n. 113	48	43.500	Bonus ATT ++
Esperimento n. 114	43	105.000	Pietra mako MAG (x2)
Esperimento n. 115	46	82.240	Pietra mako MP .c .d

Esperimento n. 116	93	223.760	Bonus ATT +	.c
Esperimento n. 117	89	217.980	Noce Zeio	.b
Esperimento n. 118	90	132.500	Pietra mako MP	.a

.a può infliggere lo Status Ade
 .b può infliggere lo Status Shock
 .c può infliggere lo Status Stop
 .d può attivare lo Status Invincibile

5-3-1 ESPERIMENTO N. 113

"Ho fatto delle ricerche sulle possibilità di potenziare i campioni di invocazioni esistenti. Iniziare con l'ingrediente migliore fa sempre una grande differenza. Ora diamo inizio al nostro test."

Condizione • aver completato la Missione 5-2-6
 Località • sotterraneo 2
 Premio • materia Veleno volante

		BOSS
		Esperimento n. 113 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-3-2 ESPERIMENTO N. 114

"Ihiih... Questo campione è davvero spassoso. Non è un'esagerazione dire che è stato creato solo per te. Non vedo l'ora di vedere come andrà questo test. Non farmi aspettare!"

Condizione • aver completato la Missione 5-3-1
 Località • sotterraneo 2
 Premio • materia Tornado Ade

		BOSS
		Esperimento n. 114 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-3-3 ESPERIMENTO N. 115

"Ho preparato un esperimento che sorprende i suoi avversari con il proprio comportamento. Un individuo dalla mente semplice (come te) potrebbe continuare a perdere all'infinito. Sarebbe una scena davvero indimenticabile... ma poi chi sarebbe la mia cavia, tu o il mio esperimento?"

Condizione • aver completato la Missione 5-3-2
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Pugno di ferro

		BOSS
		Esperimento n. 115 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-3-4 ESPERIMENTO N. 116

"È passato molto tempo da quando ho fatto un esperimento che aumentava semplicemente la forza fisica. Al tuo livello, dovresti essere in grado di vincere... ma alcune caratteristiche potrebbero attirare la tua attenzione."

Condizione • aver completato la Missione 5-3-3
Località • sotterraneo 2
Premio • accessorio Banda di platino

		BOSS
		Esperimento n. 116 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-3-5 ESPERIMENTO N. 117

"Se c'è una cosa che non mi piace degli esperimenti è che muoiono sempre. Così ne ho creato uno che, molto semplicemente, è molto duro da uccidere. Certo, è un possibile vettore, ma se può essere sconfitto da un agente di SOLDIER, allora non è altro che un fallimento. Basta parlare, fammi vedere di cosa sei capace."

Esperimento n. 120	92	162.850	Pietra mako MAG	
Esperimento n. 121	95	278.500	Pietra dello spirito	.b
Esperimento n. 122	77	106.500	Pietra della fortuna	
Esperimento n. 123	72	435.850	Pietra della magia	.b
Esperimento n. 124	88	428.750	Pietra della magia	

.b può infliggere lo Status Shock
.d può attivare lo Status Invincibile

5-4-1 ESPERIMENTO N. 119

"Ho trasferito i dati di un esperimento in un altro mostro. I loro processi cognitivi sono diversi, ma i parametri di base sono stati aumentati. Sono curioso di vedere se può essere sconfitto da un membro di SOLDIER."

Condizione • aver completato la Missione 5-3-6
Località • sotterraneo 2
Premio • accessorio Lama elementale

		BOSS
		Esperimento n. 119 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-4-2 ESPERIMENTO N. 120

"Ogni tanto mi diverto a fare degli esperimenti partendo da un solo mostro. Persino io non riesco a ipotizzare quale genere di dati otterrò da questa battaglia. So solo che sarà un avversario molto duro per te. Sto preparando degli altri esperimenti, quindi cerca di rimanere in vita."

Condizione • aver completato la Missione 5-4-1
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Pugno magico

		BOSS
		Esperimento n. 120 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-4-3 ESPERIMENTO N. 121

"Questo esperimento molto vecchio è stato potenziato dal mako. A differenza degli altri del passato, dovrebbe avere capacità di combattimento superiori a quelle di un agente di SOLDIER. Ma potrò accertarlo solo dopo averlo visto all'opera."

Condizione • aver completato la Missione 5-4-2
Località • sotterraneo 2
Premio • materia Fusione

		BOSS
		Esperimento n. 121 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-4-4 ESPERIMENTO N. 122

"Ecco un altro esperimento potenziato artificialmente. Anche questo dovrebbe mostrare capacità di combattimento superiori a quelle di un agente di SOLDIER, ma forse potresti essere in grado di sconfiggerlo. Cominciamo il test."

Condizione • aver completato la Missione 5-4-3
Località • sotterraneo 2
Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x5

		BOSS
		Esperimento n. 122 x1
	B	
		NEMICI & OGGETTI
	x	---

5-4-5 ESPERIMENTO N. 123

"Ho l'impressione che usare dei mostri come base dei miei esperimenti non sia l'approccio più appropriato. Quindi eccone uno basato su degli altri dati. È qualcosa... fatto apposta per te."

Condizione • aver completato la Missione 5-4-4

Località • sotterraneo 2
Premio • materia Sisma

	BOSS
	Esperimento n. 123 x1
B	
	NEMICI & OGGETTI
x	---

5-4-6 ESPERIMENTO N. 124

"Proprio come pensavo. La qualità dei materiali di base è molto importante.
Ho creato questo utilizzando le migliori materie prime in mio possesso.
Questo è troppo anche per te..."

Condizione • aver completato la Missione 5-4-5
Località • sotterraneo 2
Premio • accessorio Fiocco

	BOSS
	Esperimento n. 124 x1
B	
	NEMICI & OGGETTI
x	---

6. A CACCIA DI OGGETTI PREZIOSI

[@9M06]

In questa categoria sono presenti 36 missioni, divise in sei gruppi:

- 6-1 A caccia di oggetti
- 6-2 Reparto urbanistica di Midgar
- 6-3 Zack, il cacciatore di tesori
- 6-4 Zack, l'uomo delle pulizie
- 6-5 Spionaggio industriale
- 6-6 Progetto anti-malavita

+-----+
| 6-1 | A CACCIA DI OGGETTI
+-----+

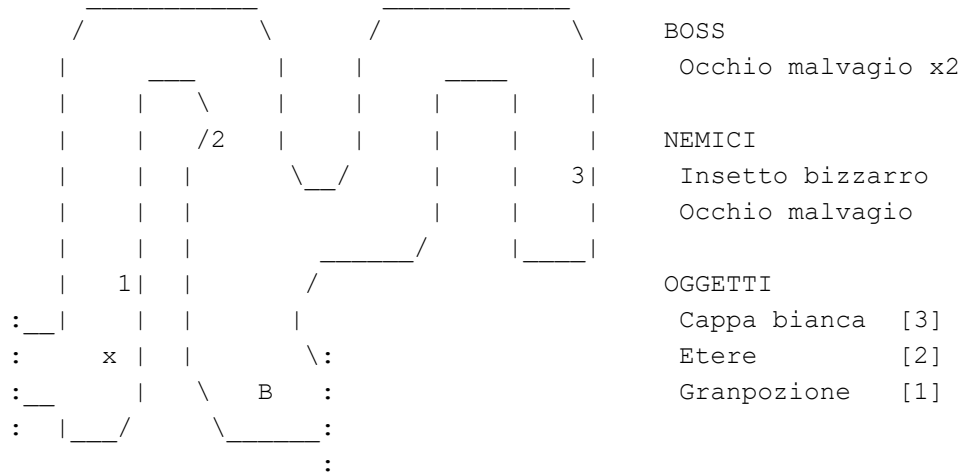
In questo gruppo sono presenti sei missioni:

vuole eliminare i mostri che infestano i bassifondi. Ci hanno chiesto di sterminare le creature ostili e recuperare tutti gli oggetti che troveremo nell'area."

Condizione • Capitolo 05: Palazzo Shinra - Entrata. Parlare con il Responsabile Urbanistica.

Località • bassifondi 3

Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x2 & Settore 8 - Negozio materia



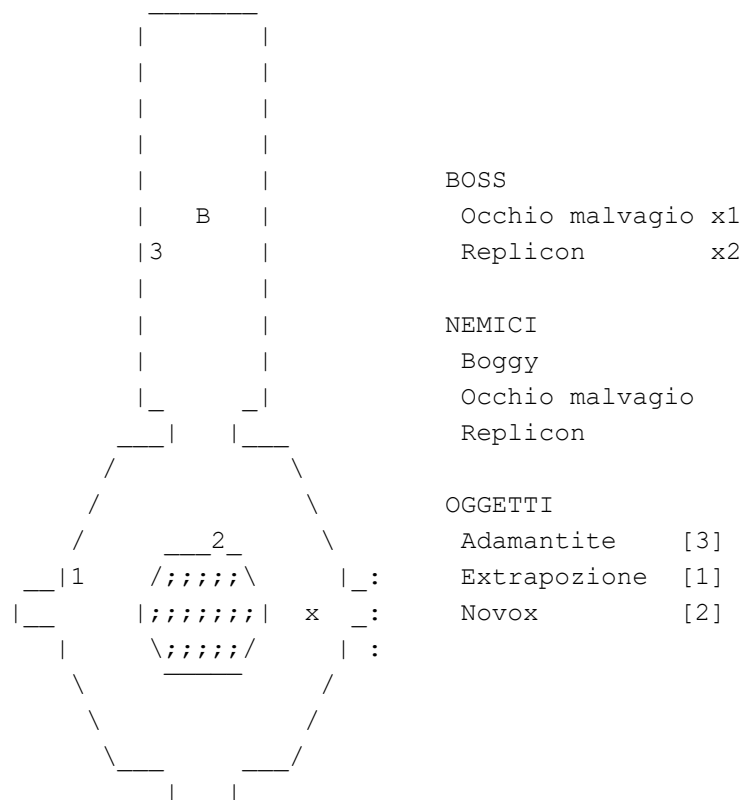
6-2-2 PIANO SVILUPPO BASSIFONDI 2

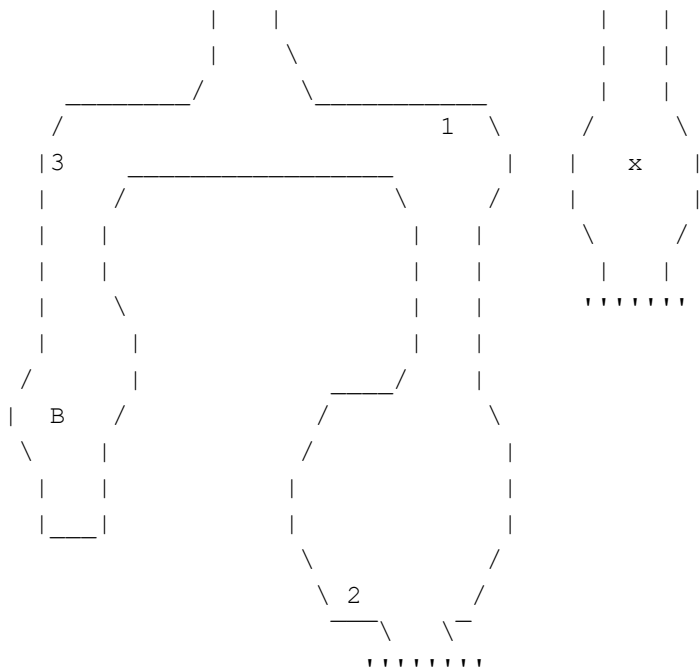
"L'ultima missione nei bassifondi è stata un successo. SOLDIER ha ricevuto di nuovo ordine di eliminare i mostri che infestano l'area. Recati là immediatamente, elimina le creature ostili e raccogli tutti gli oggetti che trovi."

Condizione • aver completato la Missione 6-2-1

Località • bassifondi 1

Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x2



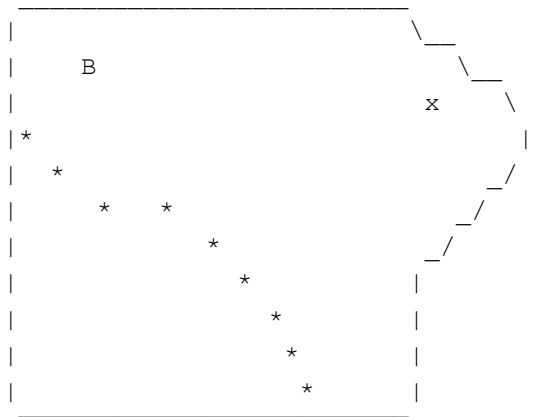


- BOSS
- Calabroni x1
- Colibrì x2
- NEMICI
- Calabroni
- Colibrì
- Mandragola
- OGGETTI
- Bracciale d'argento [1]
- Fira [2]
- Soma [3]

6-2-5 CREARE CODE DI FENICE

"Il reparto Urbanistica, il cui obiettivo è migliorare la qualità della vita dei nostri cittadini, sta progettando di iniziare la produzione delle code di fenice. SOLDIER ha ricevuto l'incarico di cercare gli ingredienti necessari. Libera l'area dai mostri e trova quello che ci serve."

- Condizione • aver completato la Missione 6-2-4
- Località • pianura 1
- Premio • accessorio Arte del medico



- BOSS
- Artiglio letale x2
- NEMICI
- Artiglio letale
- Colibrì
- Mandragola
- OGGETTI
-

6-2-6 CITTÀ SOTTERRANEA

"Il reparto Urbanistica sta progettando la costruzione di una città sotterranea al sicuro dagli attacchi di Genesis. Tuttavia i cantieri sono stati invasi da dei mostri. Raggiungi l'area, ispezionala a fondo ed elimina tutte le minacce che incontri."

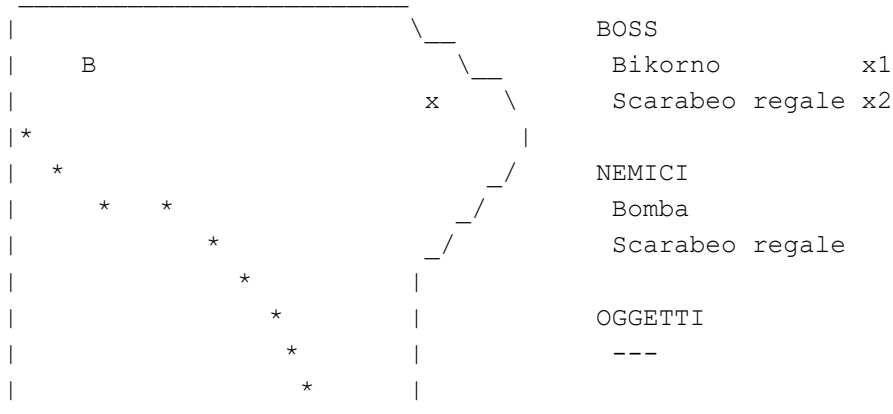
- Condizione • aver completato la Missione 6-2-5
- Località • caverna 2
- Premio • ingrediente Arpa lunare x2 & negozio Settore 6 - Accessori

.....
| |

BOSS

elimina le creature e recupera gli oggetti."

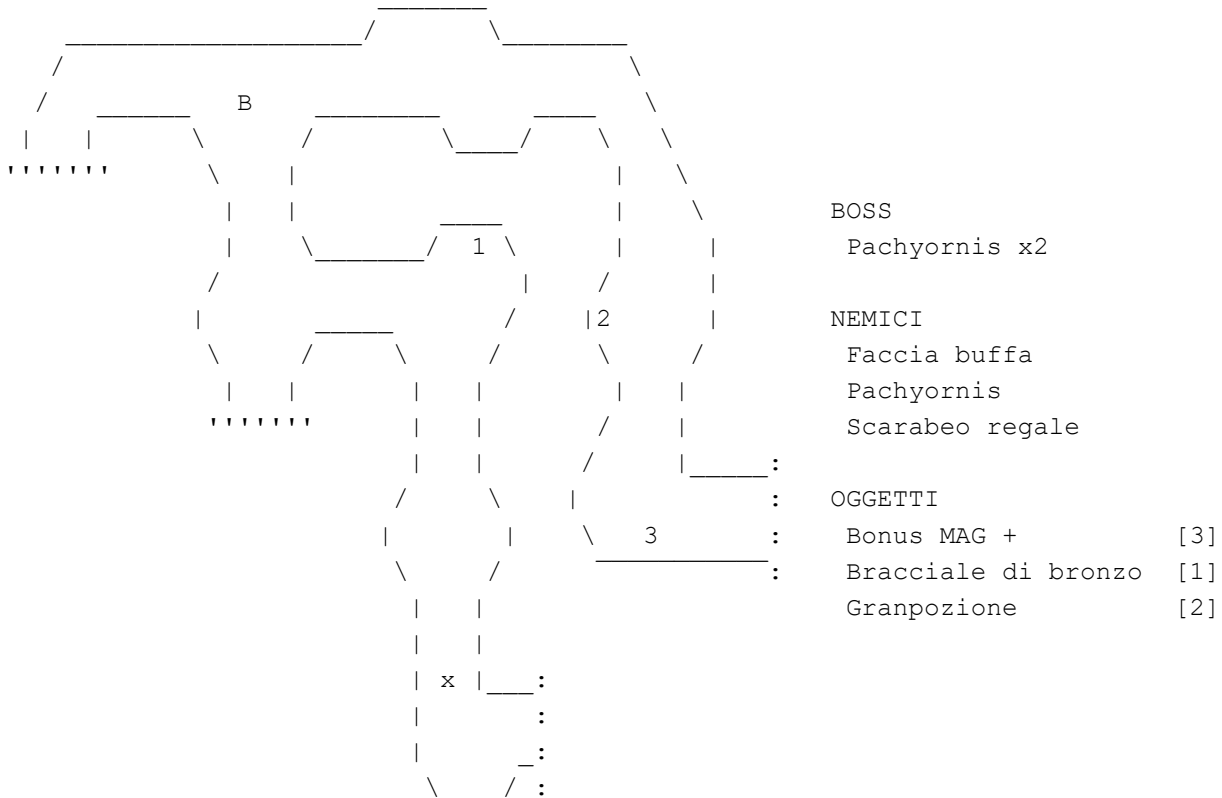
- Condizione • aver completato la Missione 6-1-6
 Località • pianura 1
 Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x2



6-3-2 LE SORPRESE DELL'ISOLA DESERTICA

"Abbiamo scoperto su un'isola deserta un mostro in possesso di alcuni oggetti utilizzabili nelle fusioni di materia. Abbiamo bisogno di maggiori informazioni sulla creatura e sugli oggetti. Raggiungi l'isola, elimina il mostro e recupera il bottino."

- Condizione • aver completato la Missione 6-3-1
 Località • isola 1
 Premio • ingrediente Adamantite x2

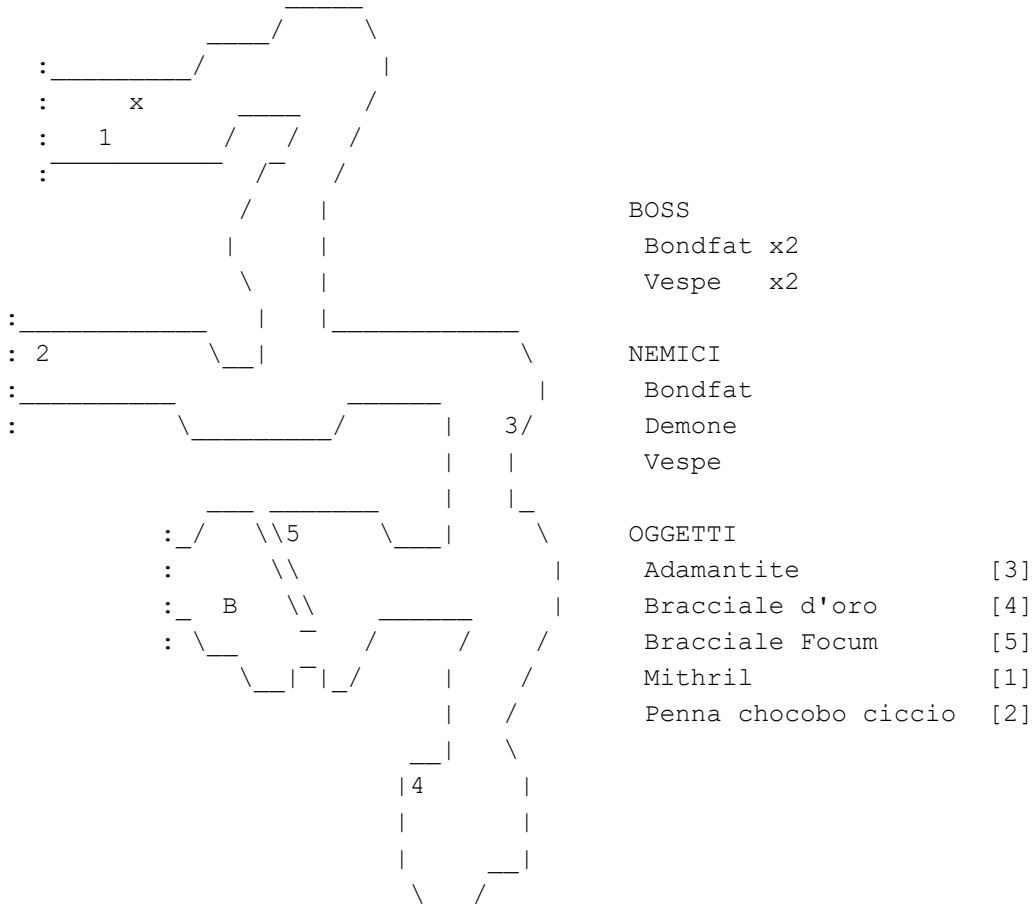


6-3-3 UN OGGETTO DA FONDERE

6-3-5 OGGETTI NELLE MINIERE DI CARBONE

"Siamo stati informati che dei mostri nelle miniere di carbone sono in possesso di alcuni oggetti preziosi. Questa missione sarà trattata come parte del nostro programma di ricerca oggetti. Vai nelle miniere e recuperali."

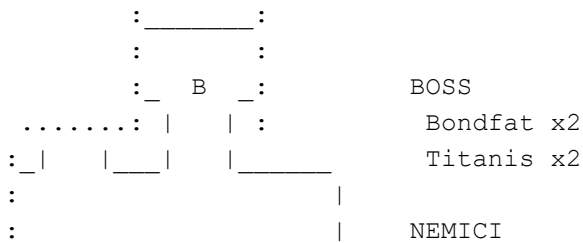
- Condizione • aver completato la Missione 6-3-4
- Località • miniera 3
- Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x2



6-3-6 OGGETTI NELLA LANDA

"I Turk ci hanno informati della presenza di preziosi oggetti nascosti nella landa. Solo un agente SOLDIER è in grado di affrontare questa missione. Parti immediatamente e recupera gli oggetti."

- Condizione • aver completato la Missione 6-3-5
- Località • landa 2
- Premio • ingrediente Mithril x3



```

: | | ; ; ; ; ; ; ; | | Bondfat
| 2 | ; ; ; ; ; ; ; | 1 | Titanis
| | ; ; ; ; ; ; ; | | Vespe
| | ; ; ; ; ; ; ; | |
| | ; ; ; ; ; ; ; | | OGGETTI
| | ; ; ; ; ; ; ; | | Corona Ipnos [1]
| | _____ x | | Medicina dell'eroe [2]
| _____ |

```

```

+-----+-----+
| 6-4 | ZACK, L'UOMO DELLE PULIZIE
+-----+

```

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 6-4-1 Mostri nelle caverne
- 6-4-2 Nelle miniere di carbone chiuse
- 6-4-3 Nella struttura segreta
- 6-4-4 Nascondiglio desolato
- 6-4-5 Sottoterra nelle pianure
- 6-4-6 Antico e nascosto

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Bondfat	66	9.545	Fascia di cristallo	.b
Capo sahaagin	63	9.875	Bracciale Gelum	
Demone granata	66	5.735	Pietra mako ATT	
Erba verde	41	5.872	Rigene	.b
Forbice chetina	62	33.850	Bonus ATT ++	.c
Ippogrifo	71	95.250	Lama esplosiva	.b
Orbe RE	60	14.860	Arpa lunare	
Titanis	62	13.892	Pietra AP	.b
Uccello di tuono	57	13.580	Thundaga	
Verme lavico	48	7.380	Pietra mako MP	.c
Watanka	55	48.799	Collana di perle	.b

.b può infliggere lo Status Shock
.c può infliggere lo Status Stop

6-4-1 MOSTRI NELLE CAVERNE

"Una struttura segreta della Shinra nelle caverne è inutilizzabile a causa dell'aumento del numero dei mostri nell'area. Devi eliminarli. Sappi anche che il leader del branco è in possesso di un oggetto prezioso. Puoi tenere tutto quello che trovi nel corso della missione."

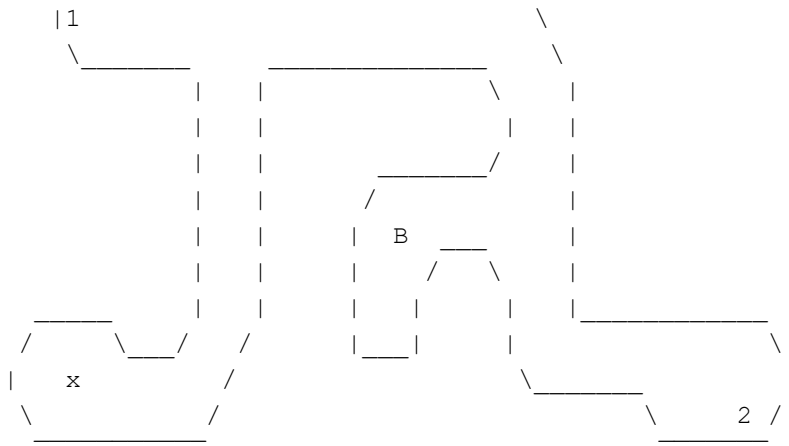
- Condizione • aver completato le Missioni 6-2-6 e 6-3-6
- Località • caverna 1
- Premio • ingrediente Mithril x3

```

      _____:
     /         :
    /         :
   /   /      :
  |   |       :
  |   |_____|

```

BOSS
Orbe RE x2

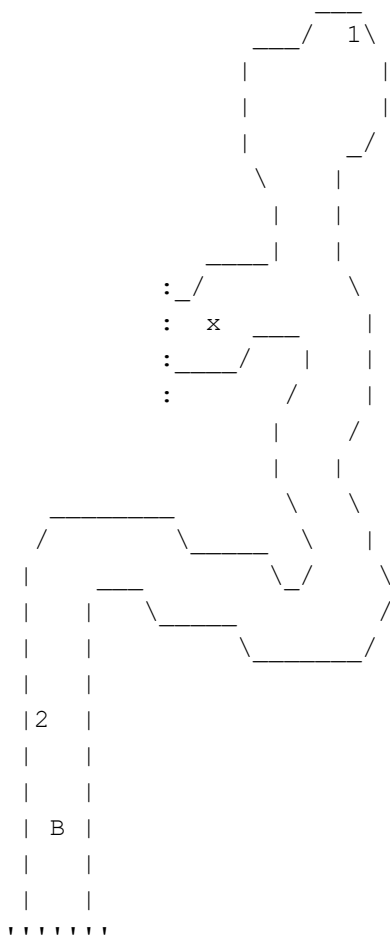


- NEMICI
 Bondfat
 Orbe RE
 Titanis
 Uccello di tuono
- OGGETTI
 Medicina dell'eroe [2]
 Scarpe alate [1]

6-4-2 NELLE MINIERE DI CARBONE CHIUSE

"I mostri si sono riprodotti allegramente, e molto attivamente, all'interno delle miniere di carbone. Vanno eliminati per proteggere la popolazione delle aree limitrofe. Inoltre, pare che il leader del branco abbia un oggetto raro. Puoi tenere tutti gli oggetti che trovi nel corso di questa missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-4-1
 Località • miniera 1
 Premio • ingrediente Arpa lunare x2



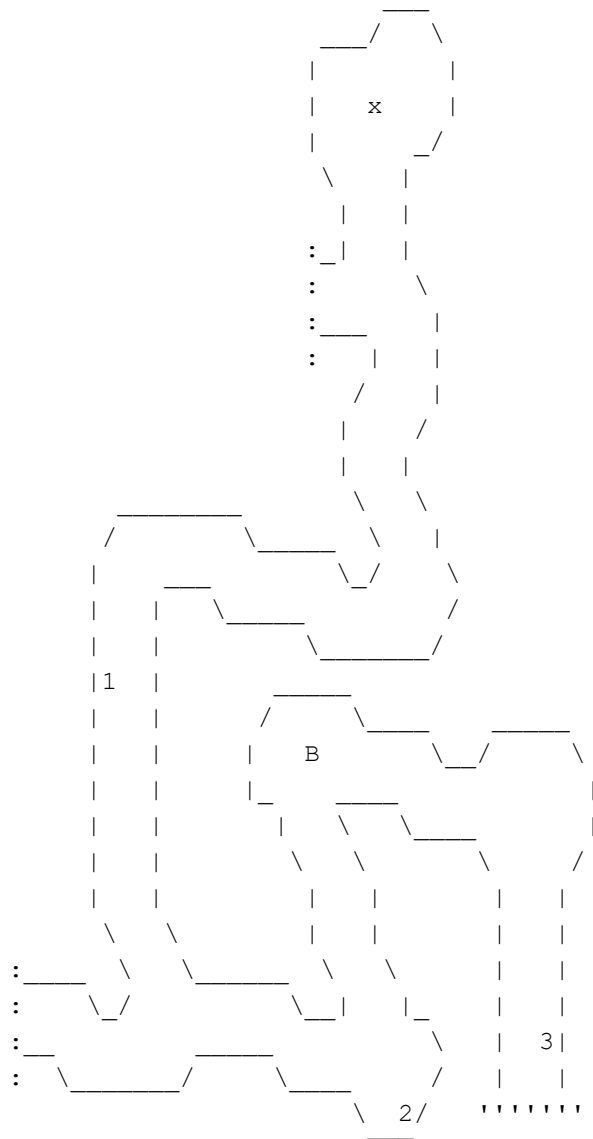
- BOSS
 Capo sahadin x2
 Orbe RE x1
- NEMICI
 Capo sahadin
 Erba verde
 Orbe RE
 Uccello di tuono
- OGGETTI
 Bracciale di Rah [2]
 Hell Blizzaga [1]

6-4-3 NELLA STRUTTURA SEGRETA

"Dei sahadin sono stati avvistati all'interno della base segreta della Shinra. Raggiungi immediatamente l'area ed elimina i mostri. Pare che trasportino

molti oggetti, alcuni dei quali piuttosto rari. Potrai tenere tutto ciò che otterrai durante la missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-4-2
- Località • miniera 1
- Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x3



BOSS
Capo sahagin x4

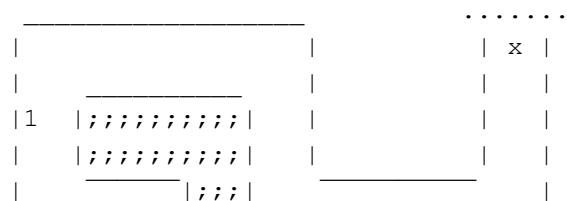
NEMICI
Capo sahagin
Orbe RE
Uccello di tuono
Verme lavico

OGGETTI
Attacco potente [1]
Medicina dell'eroe [3]
Tri-Fire [2]

6-4-4 NASCONDIGLIO DESOLATO

"È stato avvistato un grifone nella landa. Raggiungi velocemente la zona ed eliminalo. Pare che il mostro sia in possesso di un oggetto raro. Hai il permesso di tenere tutto ciò che ottieni nel corso della missione. Se tutto andrà per il meglio, gli oggetti potrebbero valere più della paga ricevuta per la missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-4-3
- Località • landa 2
- Premio • ingrediente Mithril x3



BOSS
Capo sahagin x1
Ippogrifo x1

_____	;;	_____	NEMICI
	;;		Capo sahagin
	;;	:''''''	Demone granata
	_____	- :	Watanka
	_____ B	_ :	
		:	OGGETTI
:_	''''''		Accessori Nibel [1]
:2			Bracciale d'argento [2]
:_____			
:			

6-4-5 SOTTOTERRA NELLE PIANURE

"Siamo stati informati della presenza di un tesoro della Shinra sotterraneo da qualche parte nelle pianure. Tuttavia, l'area è infestata da forbici chetina. Pare che questi mostri siano in possesso di oggetti rari. Puoi tenere per te tutto ciò che trovi nel corso della missione. Potrebbe valerne la pena."

- Condizione • aver completato la Missione 6-4-4
 Località • pianura 1
 Premio • accessorio Armilla Lux

_____				BOSS
				Forbice chetina x2
*		B		NEMICI
x				Demone granata
*		*		Watanka
*		*		OGGETTI
*		*		---
*		*		

6-4-6 ANTICO E NASCOSTO

"Stiamo formando una squadra di ispezione geologica da inviare su un'isola deserta, ma i feroci mostri che la abitano sono una minaccia. Eliminali e rendi sicura l'area. C'è una leggenda che parla di un antico tesoro da qualche parte sull'isola. Potrai tenere tutti gli oggetti che otterrai nel corso della missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-4-5
 Località • isola 1
 Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x3

					BOSS
					Forbice chetina x3
					NEMICI
					Demone granata

```

\      /      \      /      \      /      Forbice chetina
|      |      |      |      |      |      Ippogrifo
.....      |      |      /      |
           |      |      /      |_____ : OGGETTI
           /      \      |      4: Adamantite [4]
           |      x      |      \_____ : Bracciale di mithril [1]
           \      /      : Gala Tonum [3]
           |      |      Materioscura x2 [2]
           |      |
           |      |_____ :
           |      1:
           |      _:
           \_____/ :

```

```

+-----+
| 6-5 | SPIONAGGIO INDUSTRIALE
+-----+

```

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 6-5-1 Reparto Urbanistica
- 6-5-2 Reparto Sviluppo spaziale
- 6-5-3 Il reparto Cronaca
- 6-5-4 Dipartimento Sicurezza
- 6-5-5 Reparto Sviluppo bellico
- 6-5-6 Reparto Sviluppo scientifico

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Adegheiz	79	17.520	Materioscura
Artiglio di ferro	71	69.780	Medicina dell'eroe .c
Forbice artiglio	64	57.580	Lama Novox .c
Forbice chetina	62	33.850	Bonus ATT ++ .c
Gran corno	98	65.040	Sisma .b
Malerba	63	9.975	Rigene .b
Mina S	86	17.850	Pietra mako DIF
Orbe EX	72	34.860	Fusione
Principe sahadin	71	44.680	Bracciale Gelum
Scarabeo	56	6.253	Pozione .a
Vulcano	86	27.850	Pietra MP

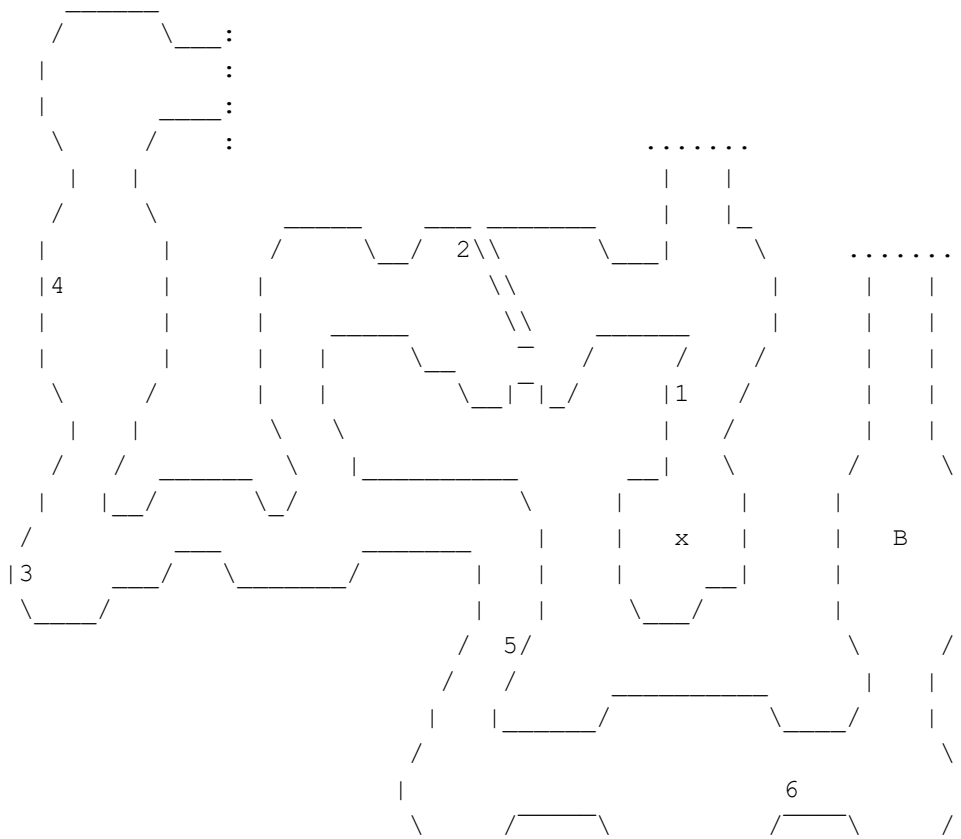
- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

6-5-1 REPARTO URBANISTICA

"Pare che un concorrente del reparto Urbanistica tenga del materiale nascosto nelle caverne. Recuperalo! Potrai tenere tutti gli oggetti che otterrai nel corso della missione. Ma fai attenzione, ci sono dei mostri a guardia dell'obiettivo!"

- Condizione • aver completato la Missione 6-4-6
- Località • caverna 2
- Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x3

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Artiglio di ferro x1	Artiglio di ferro	Arpa lunare	[6]
Orbe EX x1	Orbe EX	Erba Ghisal	[1]
	Principe sahin	Extrapozione	[2]
		Gala iper	[4]
		Mithril	[3]
		Turbo-magia SP	[5]



+-----+
 | 6-6 | PROGETTO ANTI-MALAVITA
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 6-6-1 Il segreto di Don
- 6-6-2 Il secondo segreto di Don
- 6-6-3 Segreto nelle caverne
- 6-6-4 Segreto nella pianura
- 6-6-5 Il Don malinconico
- 6-6-6 Il crepuscolo di Don

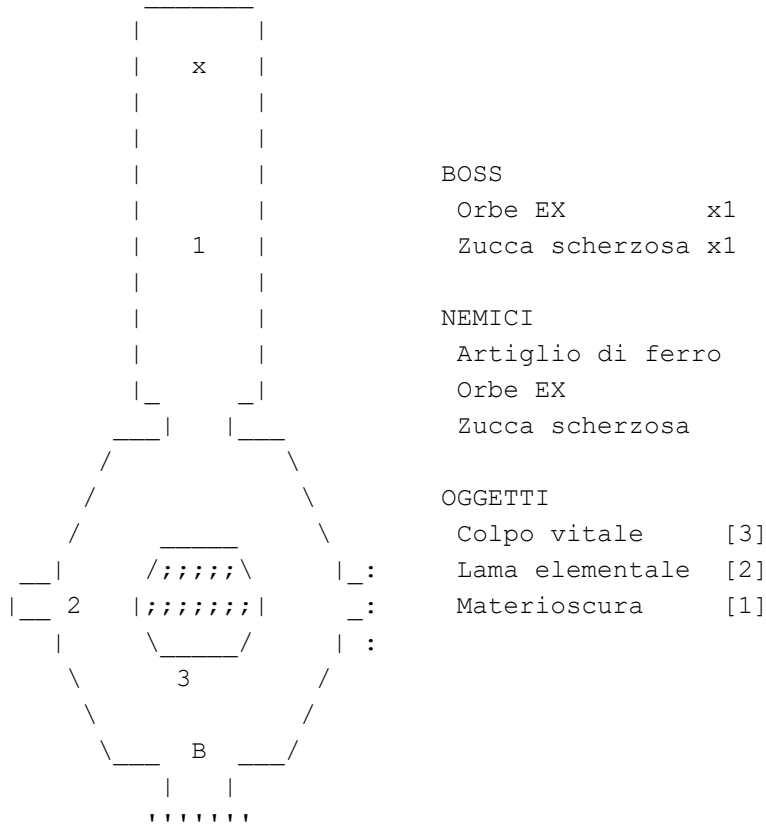
NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Artiglio di ferro	71	69.780	Medicina dell'eroe	.c
Demone cornuto	63	72.800	Corona regale	
Distruttore	91	52.500	Pietra dello spirito	
Folletto	70	58.770	Ruba (x2)	
Humbaba	99	898.500	Penna chocobo ciccio (x3)	.d
Molboro Gaia	73	1.285.650	Fiocco	.b .c
Orbe EX	72	34.860	Fusione	
Verme minore	77	42.450	Pietra AP	.c
Vespe giganti	96	13.850	Pietra della fortuna	

- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop
- .d può attivare lo Status Invincibile

6-6-1 IL SEGRETO DI DON

"Abbiamo ottenuto informazioni riguardanti degli oggetti nascosti da Don Corneo, il boss della malavita che controlla il Mercato delle Mura. L'obiettivo della missione è riportare le forze di Corneo sotto controllo. Hai il permesso di tenere tutti gli oggetti che otterrai nel corso della missione."

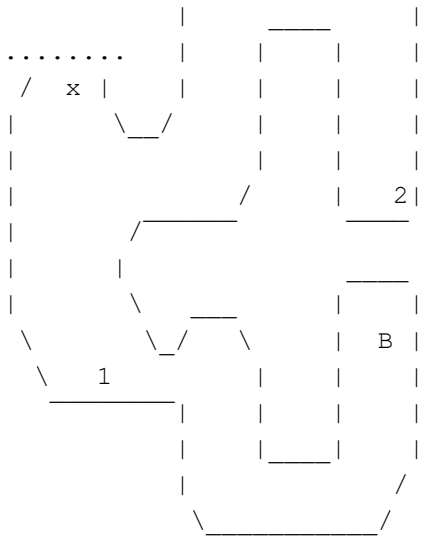
- Condizione • aver completato la Missione 6-5-6
- Località • bassifondi 1
- Premio • ingrediente Penna chocobo ciccio x4



6-6-2 IL SECONDO SEGRETO DI DON

"Pare che Don Corneo abbia nascosto degli altri oggetti nei bassifondi. L'obiettivo della missione è riportare le forze di Corneo sotto controllo. Hai il permesso di tenere tutti gli oggetti che otterrai nel corso della missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-6-1
- Località • bassifondi 3
- Premio • ingrediente Mithril x5



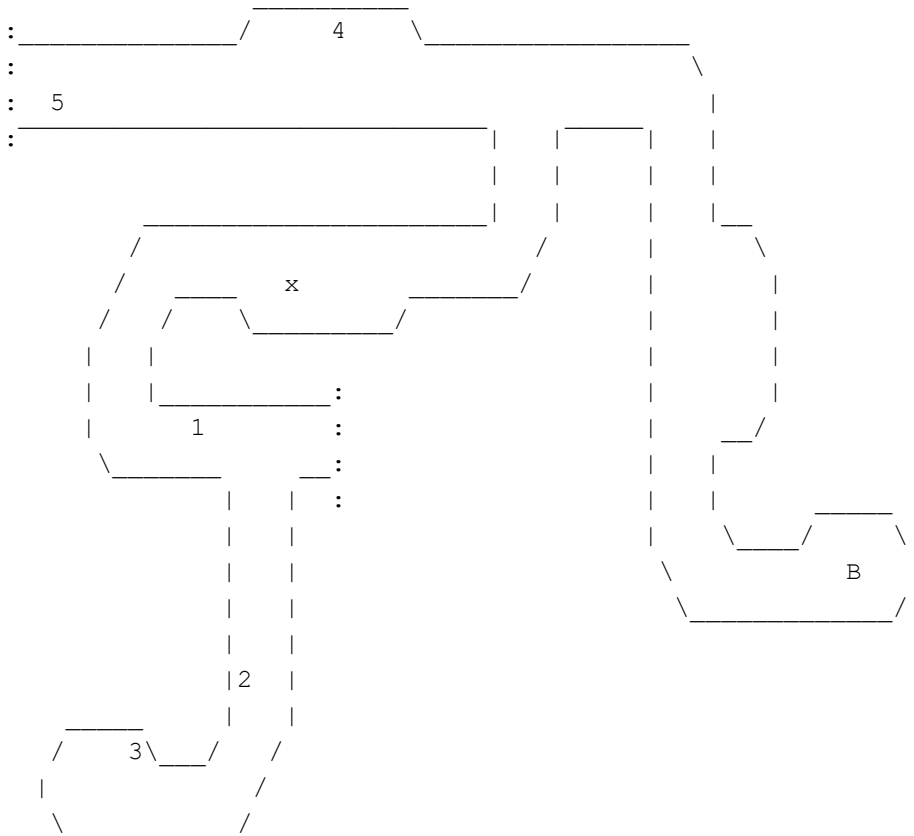
- BOSS
 Orbe EX x1
 Verme minore x2
- NEMICI
 Artiglio di ferro 2
 Demone cornuto
 Orbe EX
 Verme minore
- OGGETTI
 Antiga [1]
 Difesa alterata [2]

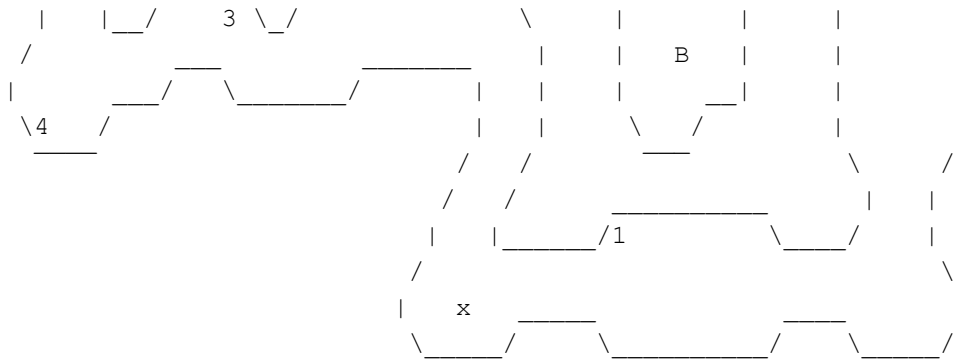
6-6-3 SEGRETO NELLE CAVERNE

"Siamo appena stati informati che Don Corneo ha nascosto degli altri oggetti nelle grotte. L'obiettivo della missione è porre sotto controllo le forze di Don Corneo. Potrai tenere tutti gli oggetti che otterrai nel corso della missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-6-2
 Località • caverna 1
 Premio • ingrediente Adamantite x5

- | BOSS | NEMICI | OGGETTI |
|-----------------|----------------|-------------------------------|
| Verme minore x6 | Demone cornuto | Bracciale chocobo celeste [4] |
| | Orbe EX | Materioscura [1] |
| | Verme minore | Penna chocobo piccolo [3] |
| | | Sfera di cristallo [2] |
| | | Ultima [5] |

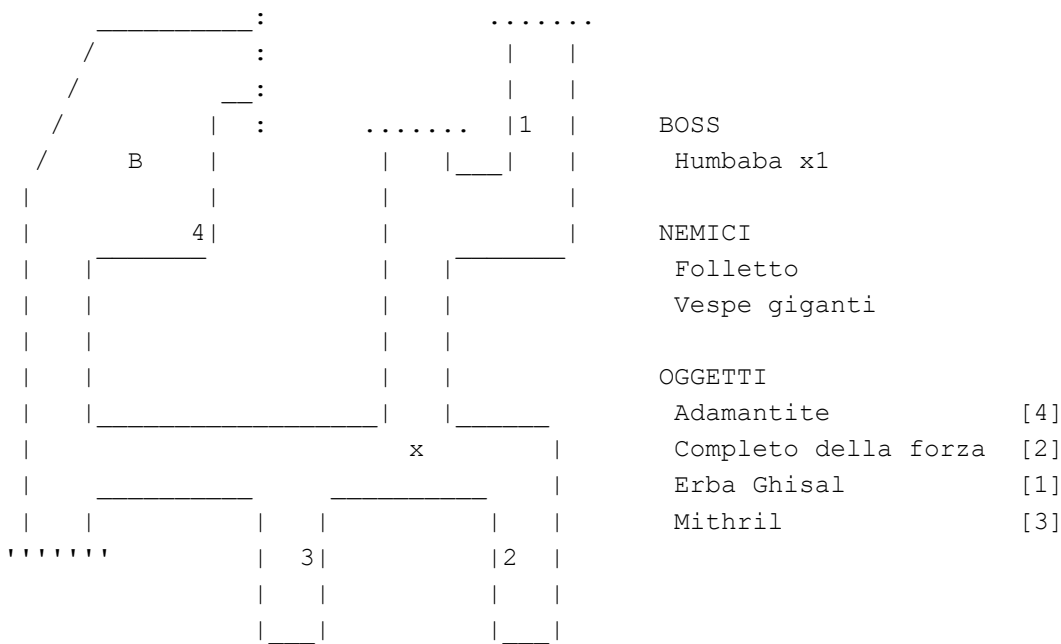




6-6-6 IL CREPUSCOLO DI DON

"Pare che Don Corneo abbia nascosto degli altri oggetti nella landa.
 L'obiettivo della missione è riportare le forze di Corneo sotto controllo.
 Hai il permesso di tenere tutti gli oggetti che otterrai nel corso della
 missione."

- Condizione • aver completato la Missione 6-6-5
 Località • landa 1
 Premio • ingrediente Medicina dell'eroe x10



7. A CACCIA DI OGGETTI INESTIMABILI

[@9M07]

In questa categoria sono presenti 36 missioni, divise in sei gruppi:

- 7-1 Missioni di recupero
- 7-2 Cose preziose
- 7-3 Progetto sviluppo ESP
- 7-4 Contatti da P
- 7-5 Orfani in fuga
- 7-6 L'artigiano di accessori

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 7-1-1 Recupera il carico
- 7-1-2 Mercato nero
- 7-1-3 Recupera il cargo
- 7-1-4 Recupero delle scorte
- 7-1-5 Incarico da vice
- 7-1-6 Secondo incarico da vice

Durante questi incarichi, Zack avrà a che fare con un maldestro 3a Classe Soldier, il quale ogni volta troverà una scusa per far compiere al protagonista la missione successiva. Si può sbloccare la prima Missione di questo gruppo a partire dal Capitolo 03, sino al Capitolo 07.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Cane da guardia	17	2.060	Pietra mako MAG	.b
Elimitraglia	8	1.850	..	
G Assalitore	12	2.040	Etere	
G Assassino	6	720	Etere	.b
G Commando	17	2.448	Etere	
G Legionario	18	3.040	Talismano	
G Sub	17	3.440	Pietra mako SPI	
G Vendicatore	8	1.230	Etere	.b
Lanciamissili +	32	12.500	Pietra mako HP	
Minibot ape I	8	1.020	..	
Minibot blindato I	14	1.680	..	
Mitraglia blindata +	24	7.430	Pietra mako HP	
Mitragliere	13	3.400	Gala del potere	
Motosega d'assalto +	32	11.800	Pietra mako DIF	.b
Segugio guardiano	4	491	Etere	

.b può infliggere lo Status Shock

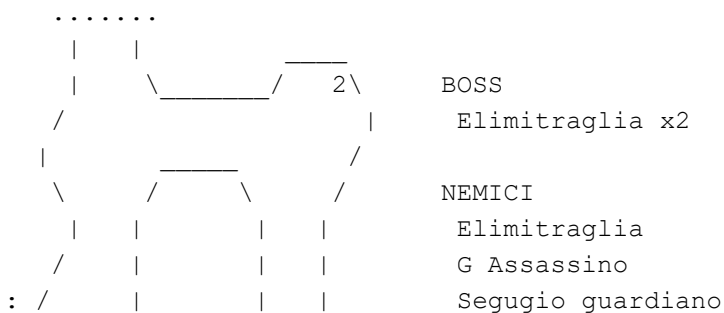
7-1-1 RECUPERA IL CARICO

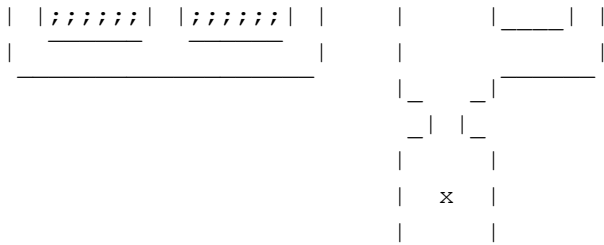
"Una nave cargo della Shinra è affondata vicino a Mideel. Parte del suo carico è finito su un'isola deserta nelle vicinanze ed è di vitale importanza che i gruppi anti-Shinra non ne entrino in possesso. Recati là immediatamente e recupera ciò che ci appartiene."

Condizione • Capitolo 03: parlare con il 3a Classe Soldier Livello 1 presso il Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni.

Località • isola 1

Premio • accessorio Hachimaki





Dopo aver completato questa missione, recarsi presso il Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni e parlare con il 3a Classe Soldier Livello 7 per ricevere il materiale Ruote di qualità. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il soldato prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

+-----+

| 7-2 | COSE PREZIOSE

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 7-2-1 Cerca e distruggi
- 7-2-2 Cerca e distruggi 2
- 7-2-3 Operazione: reattore mako I
- 7-2-4 Operazione: reattore mako II
- 7-2-5 Operazione: reattore mako III
- 7-2-6 Recupero accessori

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Alyman	28	6.910	Energia	
Aracnide	26	28.400	Shinra Alfa	.c
Artiglio letale	23	9.050	Bonus ATT	.c
G Eliminatore: Bis	15	8.400	Granpozione	
G Vendicatore	8	1.230	Etere	.b
Gargoyle	34	6.668	Scarpe alate	
Grifone	34	17.840	Granpozione	
Insetto bizzarro	13	1.120	Pozione	
Minibot rosso III	15	2.220	..	
Mitraglia blindata	16	10.230	Gala del potere	
Mitragliere	13	3.400	Gala del potere	
Motosega d'assalto	15	9.800	Gala del potere	
Scarabeo regale	29	3.776	Pozione	

.b può infliggere lo Status Shock

.c può infliggere lo Status Stop

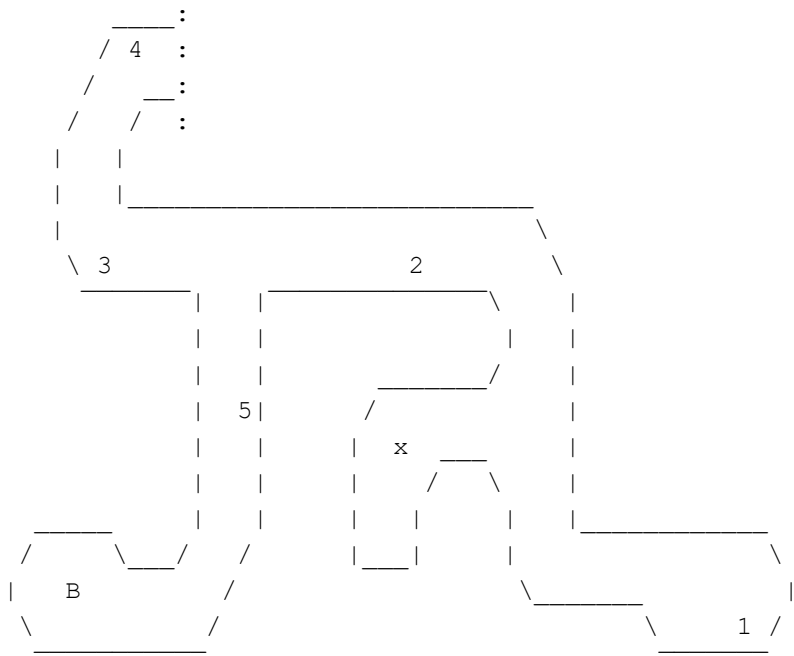
7-2-1 CERCA E DISTRUGGI

"Abbiamo localizzato uno dei bunker sotterranei delle truppe di Genesis dove è custodito il loro equipaggiamento. Se distruggeremo questa struttura, limiteremo notevolmente i loro rinforzi. Recati là immediatamente, distruggi il nemico e recupera l'equipaggiamento."

Condizione • aver iniziato il Capitolo 04 dell'avventura

Località • caverna 1

Premio • istruzioni Manuale di fusione

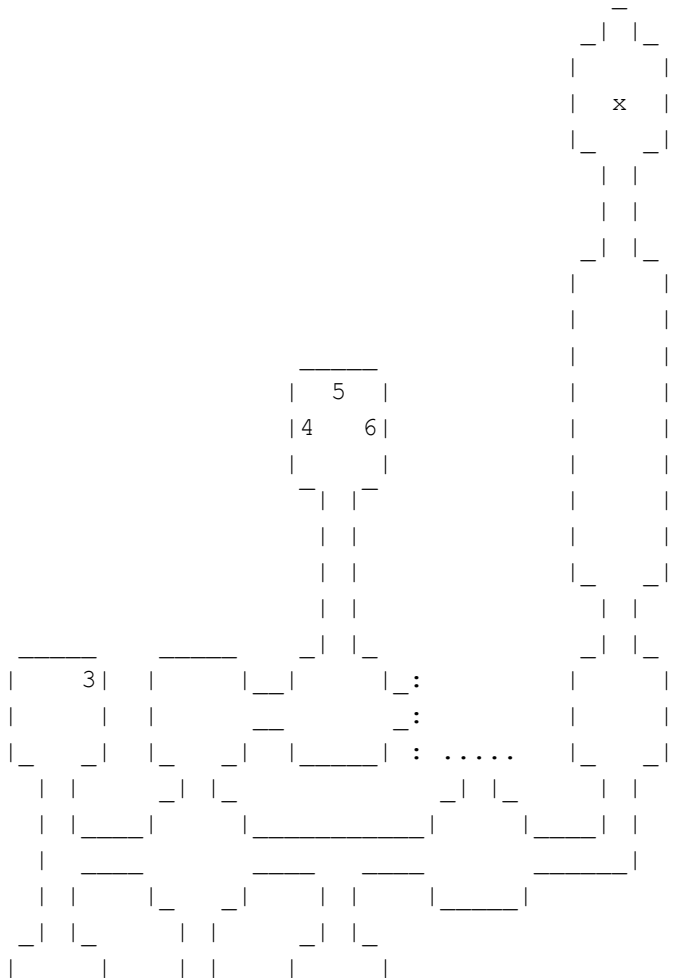


- BOSS
- G Eliminaore: Bis x1
- Mitragliere x1
- NEMICI
- Mitraglia blindata
- Mitragliere
- OGGETTI
- Blizzard [1]
- Granpozione [2]
- Granpozione [3]
- Panacea [5]
- Soma [4]

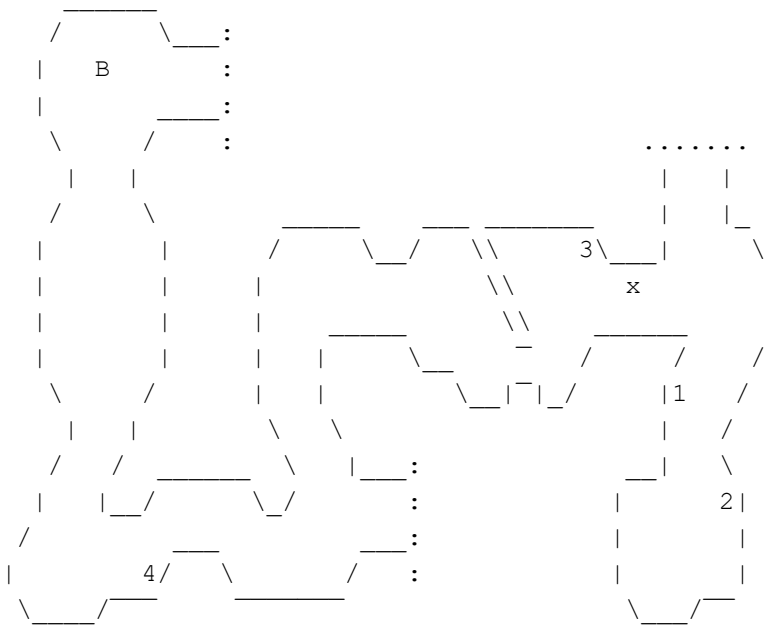
7-2-2 CERCA E DISTRUGGI 2

"Abbiamo distrutto una delle loro fabbriche, ma le truppe di Genesis ne hanno costruito un'altra altrove. Raggiungi la nuova fabbrica e distruggi tutti i nemici. Tuttavia, ti invitiamo alla cautela, abbiamo appreso che le loro difese sono state potenziate in seguito ai recenti scontri contro di te."

- Condizione • aver completato la Missione 7-2-1
- Località • sotterraneo 1
- Premio • bonus Portachiavi



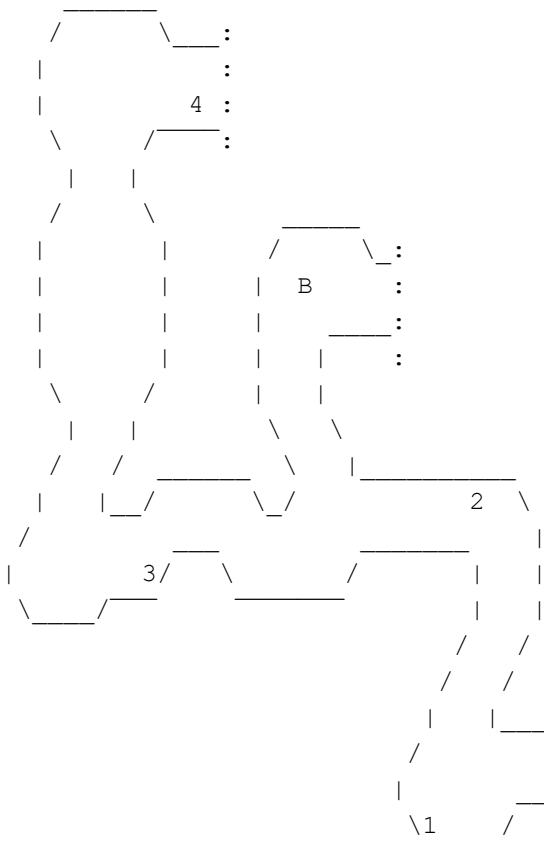
- BOSS
- Aracnide x1
- NEMICI
- G Vendicatore
- Minibot rosso III
- Mitragliere
- Motosega d'assalto
- OGGETTI
- Bonus MAG [1]
- Elisir [2]
- Extrapozione [6]
- Granpozione [5]
- Guanti di mithril [4]
- Scarabillo [3]



7-2-5 OPERAZIONE: REATTORE MAKO III

"Sembra che la situazione sia tornata alla normalità al cantiere. Solo un'area è ancora chiusa. Se riusciremo a riprenderne il controllo, il nostro lavoro sarà finito. Raggiungi immediatamente la zona."

- Condizione • aver completato la Missione 7-2-4
- Località • miniera 3
- Premio • bonus Zainetto



BOSS

- Alyman x1
- Gargoyle x2

NEMICI

- Alyman
- Gargoyle
- Scarabeo regale

OGGETTI

- Guanti di mithril [2]
- Pietra della fortuna x8 [1]
- Pietra della vitalità x8 [4]
- Pietra HP x8 [3]

"Delle truppe che stavano trasportando degli accessori sono state attaccate da alcuni mostri. Gli uomini se la sono cavata, ma sono stati costretti ad abbandonare gli oggetti. I tuoi ordini sono eliminare tutti i mostri nell'area e recuperare gli accessori."

Condizione • aver completato la Missione 7-2-5

Località • landa 1

Premio • accessorio Impatto Shock

```

      .....
      | x |
      |   |
      |   |
:_____ | _____
:3         1 |
:_____ |
: | | | | |
| | | | |2 |
| B | | | |
|___| |___|

```

BOSS

Grifone x1

Scarabeo regale x2

NEMICI

Alyman

Scarabeo regale

OGGETTI

Cintura del campione [1]

Elisir [3]

Vera Gelum [2]

+-----+

| 7-3 | PROGETTO SVILUPPO ESP

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

7-3-1 Precognizione di P Liv. 1

7-3-2 Precognizione di P Liv. 2

7-3-3 Precognizione di P Liv. 3

7-3-4 Precognizione di P Liv. 4

7-3-5 Precognizione di P Liv. 5

7-3-6 Precognizione di P Liv. 6

NEMICI	LV	HP	r RUBARE		
Alyman	28	6.910	Energia		
Belzecu	55	9.180	Pietra mako HP	.a	.b
Berretto rosso	42	6.128	Fascia adamantina	.b	
Blindato volante	33	16.844	..		
Cacciatore di teste	21	2.810	Pietra mako FOR		
Demone	41	19.182	Bonus MAG ++	.a	
G Devastatore	43	88.287	Impatto Shock		
G Paladino	52	87.540	Mithril	.b	
G Spartano	65	8.240	Pietra mako SPI	.c	
Maligoyle	35	13.668	Corona Ipnos		
Minibot ape III	52	1.830	..		
Vespe	50	5.604	Granpozione	.a	

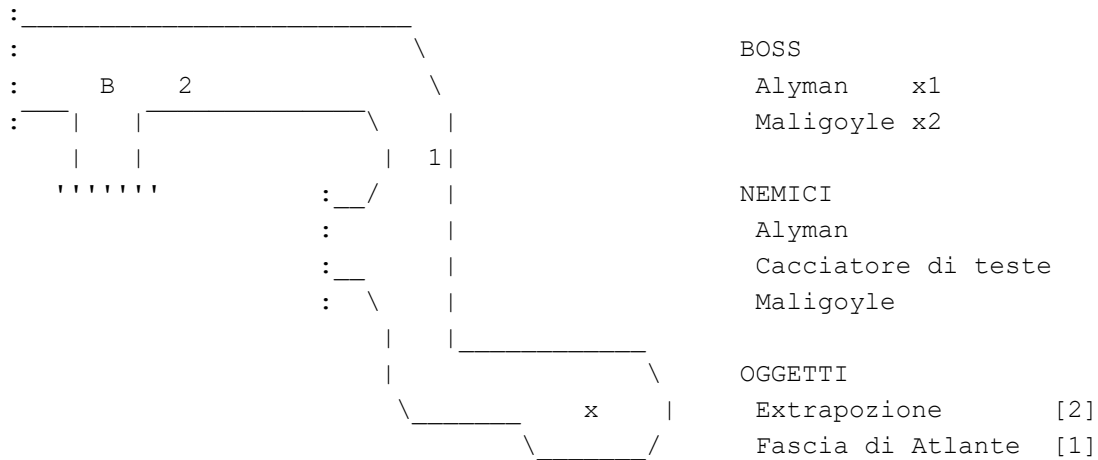
.a può infliggere lo Status Ade

.b può infliggere lo Status Shock

.c può infliggere lo Status Stop

"Uno dei nostri progetti segreti riguarda lo sviluppo di tecniche di percezione extra-sensoriale. Il soggetto P ha percepito la presenza di un componente accessorio nelle caverne. Vogliamo che tu raggiunga l'area per verificare le sue affermazioni."

- Condizione • aver completato la Missione 7-2-6
 Località • caverna 1
 Premio • accessorio Cappuccio nero



7-3-2 PRECOGNIZIONE DI P LIV. 2

"Le capacità del soggetto P migliorano a vista d'occhio. In questa sessione ha percepito la presenza di un componente accessorio dentro le caverne. Ispeziona l'area e verifica la veridicità delle sue affermazioni."

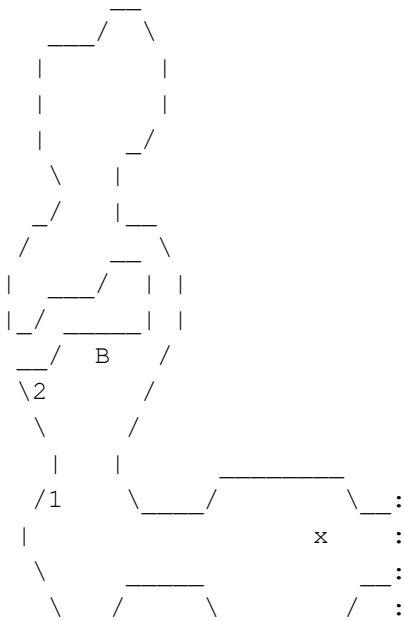
- Condizione • aver completato la Missione 7-3-1
 Località • grotta 1
 Premio • accessorio Gala Gelum



7-3-3 PRECOGNIZIONE DI P LIV. 3

"Le capacità di P stanno crescendo in maniera considerevole. In questa sessione ha percepito la presenza di un componente accessorio all'interno delle miniere di carbone. Recati là e verifica la veridicità delle sue affermazioni."

- Condizione • aver completato la Missione 7-3-2
 Località • miniera 1
 Premio • accessorio Bracciale chocobo marino

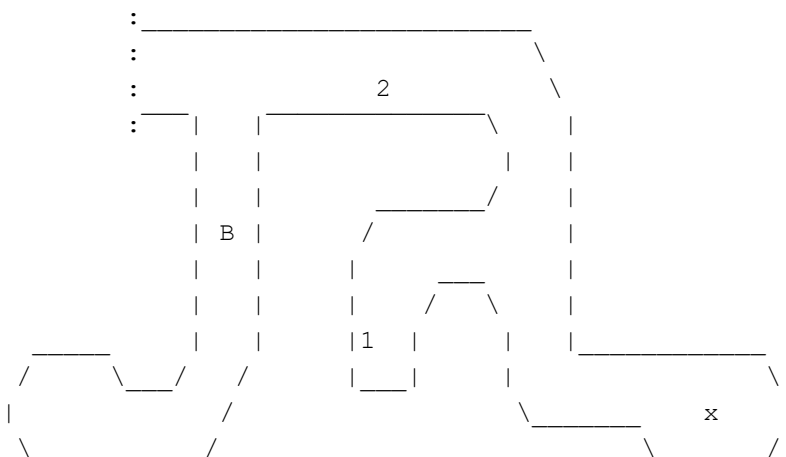


- BOSS
 Demone x2
 Vespe x2
- NEMICI
 Berretto rosso
 Demone
 Vespe
- OGGETTI
 Banda di ferro [1]
 Extrapozione [2]

7-3-4 PRECOGNIZIONE DI P LIV. 4

"La crescita del soggetto P non conosce limiti. In questa sessione ha percepito la presenza di un componente accessorio all'interno delle caverne. Recati là e verifica la veridicità delle sue affermazioni."

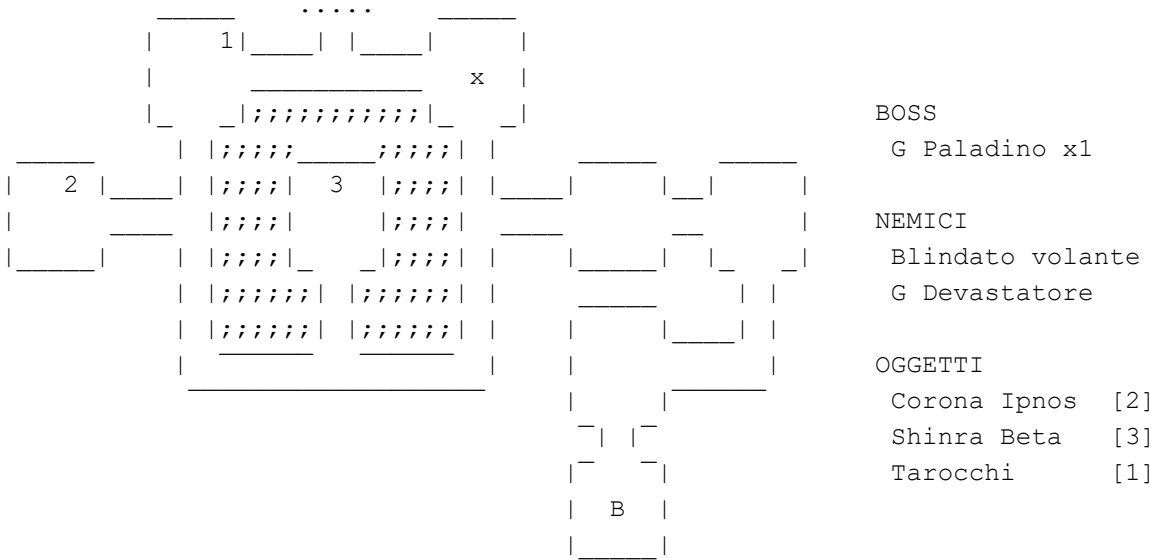
- Condizione • aver completato la Missione 7-3-3
 Località • caverna 1
 Premio • accessorio Forcina d'oro



- BOSS
 G Devastatore x1
- NEMICI
 Blindato volante
 Minibot ape III
- OGGETTI
 Cintura del campione [2]
 Mithril [1]

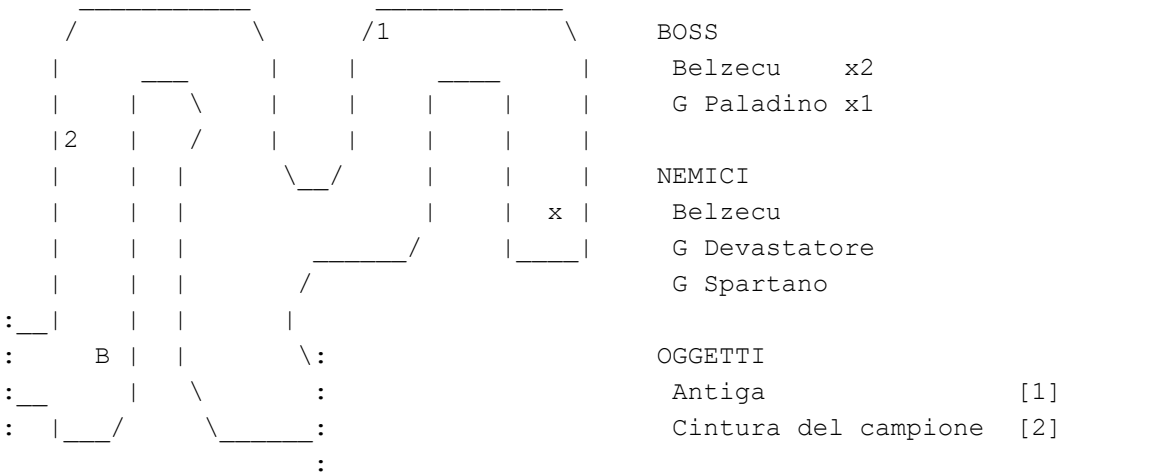
"Le capacità del soggetto P stanno raggiungendo livelli inimmaginabili. Sta prevedendo eventi di importanza sempre maggiore. In questa sessione ha percepito la presenza di un componente accessorio all'interno del palazzo. Ispeziona l'area e verifica la veridicità delle sue affermazioni."

- Condizione • aver completato la Missione 7-3-4
- Località • sotterraneo 2
- Premio • accessorio Gala Gelum



"Le capacità del soggetto P migliorano costantemente. Presto dovrà realizzare predizioni più importanti, ma durante la sua ultima sessione di allenamento, ha percepito la presenza di un componente accessorio nei bassifondi. Recati là e verifica la veridicità delle sue affermazioni."

- Condizione • aver completato la Missione 7-3-5
- Località • bassifondi 3
- Premio • accessorio Banda eterna



+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 7-4-1 Primo contatto
- 7-4-2 Secondo contatto
- 7-4-3 Terzo contatto
- 7-4-4 Quarto contatto
- 7-4-5 Segni di crescita
- 7-4-6 Progresso

NEMICI	LV	HP	r RUBARE		
Belzecu	55	9.180	Pietra mako HP	.a	.b
Capo saha gin	63	9.875	Bracciale Gelum		
Carro armato marziale	77	108.770	Lama esplosiva		
Demone	41	19.182	Bonus MAG ++	.a	
Demone granata	66	5.735	Pietra mako ATT		
Erba verde	41	5.872	Rigene	.b	
G Devastatore	43	88.287	Impatto Shock		
G Dominatore	51	125.200	Banda di carbonio		
G Spartano	65	8.240	Pietra mako SPI	.c	
Macchina di supporto +	73	2.880	..	.b	
Mina	45	2.000	Firaga		
Mitragliere ++	58	24.580	Pietra mako HP		
Nazione oscura	63	8.370	Pietra mako AP	.a	
Pallone	44	9.369	Firaga	.c	
Pugnale folle	44	17.432	Pietra della vitalità	.b	
Titanis	62	13.892	Pietra AP	.b	
Vespe	50	5.604	Granpozione	.a	
Verme lavico	48	7.380	Pietra mako MP	.c	
Watanka	55	48.799	Collana di perle	.b	

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

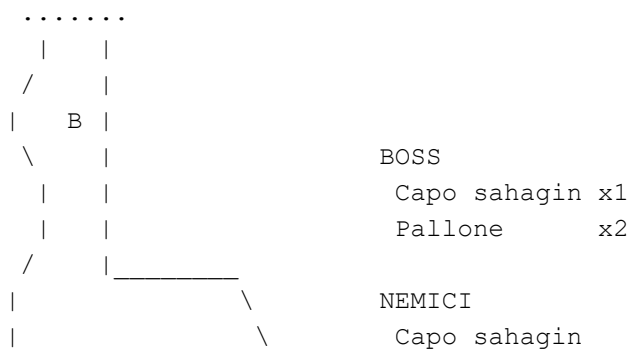
7-4-1 PRIMO CONTATTO

"Non so se ti ricordi di me. Sono P dei test di precognizione. Ora ti sto contattando direttamente. Sono riuscito a ottenere queste abilità grazie a te. Quello che sto per dirti è il mio modo di ringraziarti. Vai nelle caverne, troverai un accessorio di valore."

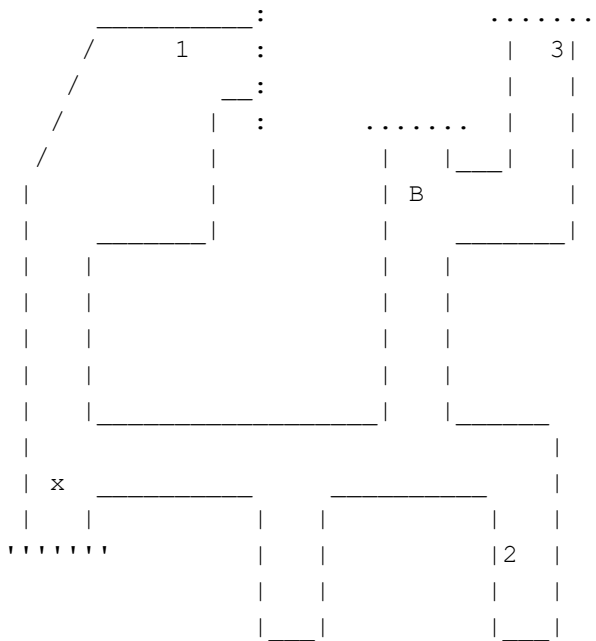
Condizione • aver completato la Missione 7-3-6

Località • grotta 1

Premio • accessorio Fascia attorcigliata



Premio • accessorio Bracciale d'oro

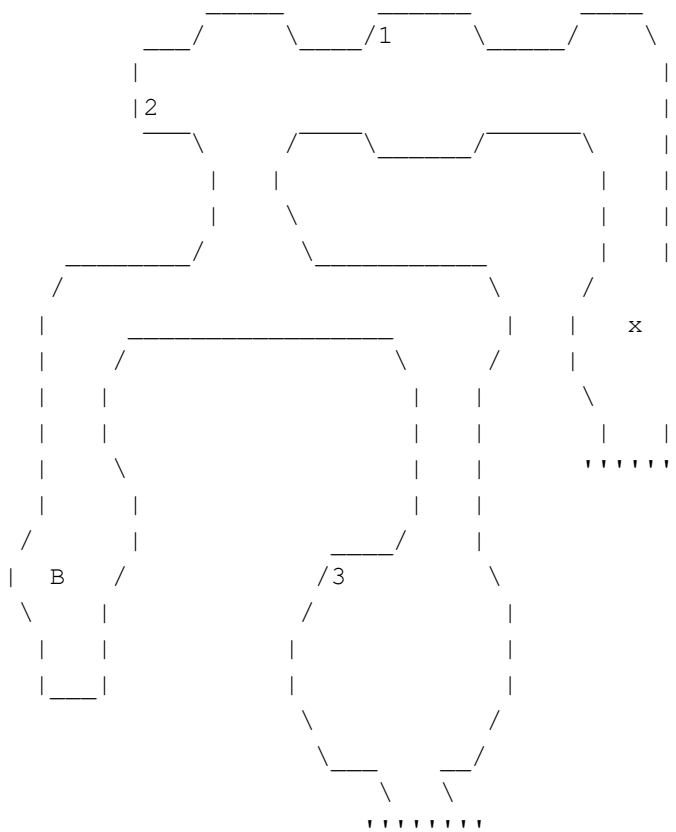


- BOSS
 Minibot blindato III x1
 Sfregiatore infernale x1
 Sputafuoco x1
- NEMICI
 Minibot blindato III
 Sfregiatore infernale
 Sputafuoco
- OGGETTI
 10.000 gil [2]
 Extrapozione [3]
 Vera Ryoma [1]

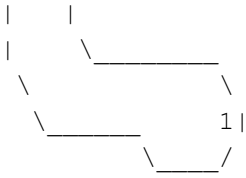
7-5-3 RAGAZZA SULL'ISOLA DESERTICA

"Abbiamo accertato che uno degli accessori rubati da uno degli orfani si trova su un'isola deserta. Recati là e recuperalo. L'orfanotrofio in questione è stato costruito dalla Shinra per proteggere gli organi provenienti da varie zone."

Condizione • aver completato la Missione 7-5-2
 Località • isola 2
 Premio • accessorio Bracciale chocobo celeste



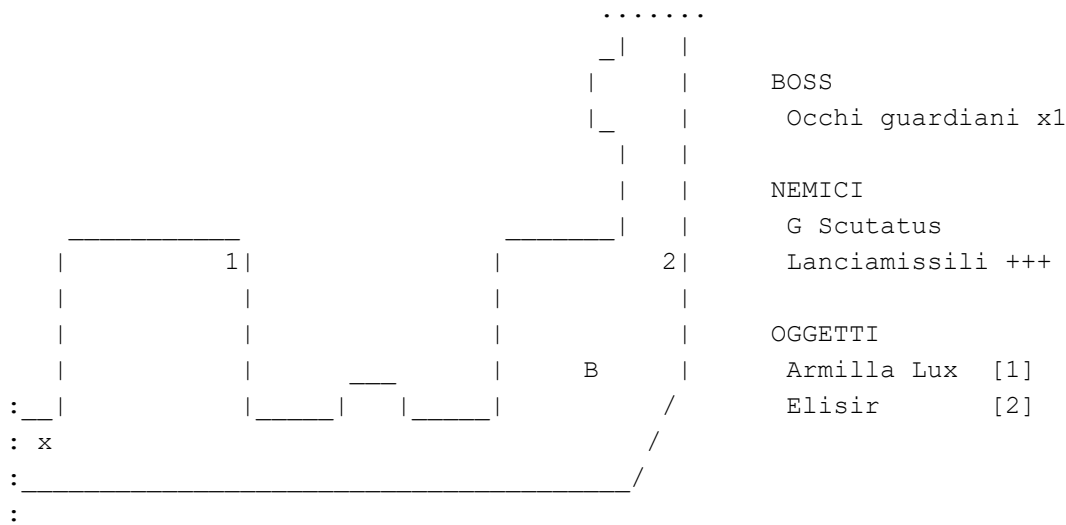
- BOSS
 Tarantola x1
- NEMICI
 G Scutatus
 Sfregiatore infernale
- OGGETTI
 Bottega Borgo Osso [2]
 Cintura del campione [1]
 Granpozione [3]



7-5-6 IL PIÙ PICCOLO NELLA LANDA

"Pare che uno degli accessori rubati dagli orfani sia rimasto nella landa. Raggiungi in fretta l'area e recupera l'oggetto. A margine, pare che questo incidente abbia fatto riconsiderare le modalità di gestione dell'orfanotrofio"

Condizione • aver completato la Missione 7-5-5
 Località • landa 3
 Premio • accessorio Bracciale fatato



+-----+-----+
 | 7-6 | L'ARTIGIANO DI ACCESSORI
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 7-6-1 La partenza di un reclutatore
- 7-6-2 Il rischio di un reclutatore
- 7-6-3 Un reclutatore in crisi
- 7-6-4 Il reclutatore irritato
- 7-6-5 Il reclutatore frustrato
- 7-6-6 Il reclutatore determinato

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Angra Mainyu	86	43.750	Energiga .b .c
Dinornis	60	265.400	Pietra della forza .b
Distruttore	91	52.500	Pietra dello spirito
Folletto	70	58.770	Ruba (x2)
G Oplita	85	48.580	Etere .c
Giara magica 3	97	999.999	..
Gran corno	98	65.040	Sisma .b
Guardia imperiale Wutai	70	48.520	Granpozione
Lature Dano	89	58.580	Gala Focum
Minibot blindato IV	81	20.850	..

Orbe EX	72	34.860	Fusione	
Principe sahin	71	44.680	Bracciale Gelum	
Soldato Wutai Xin	60	20.350	Pozione (x2)	
Spada folle	73	102.500	Invincibile	.a
Verme minore	77	42.450	Pietra AP	.c
Vulcano	86	27.850	Pietra MP	
Zucca scherzosa	82	92.850	Pietra MP	

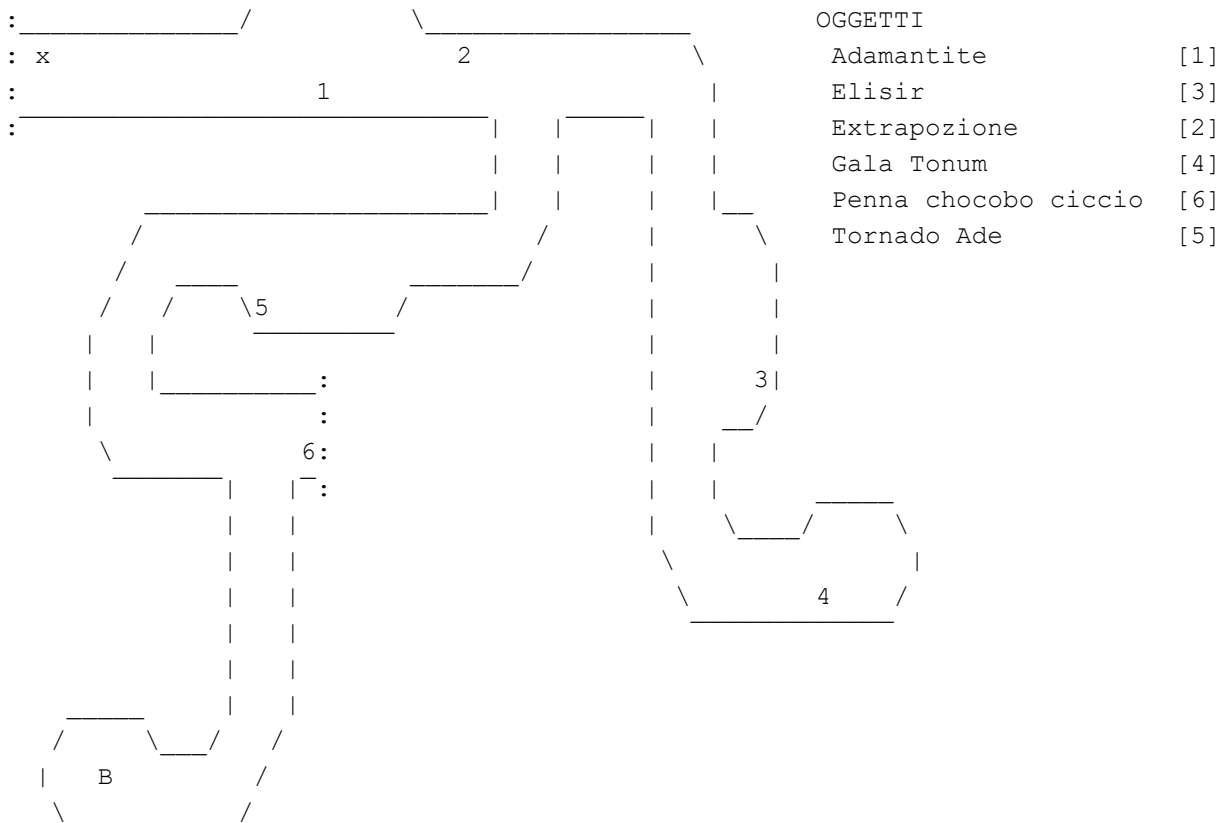
- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

7-6-1 LA PARTENZA DI UN RECLUTATORE

"Si racconta che un leggendario artigiano di accessori vaghi per il mondo. Siamo stati informati che al momento si trova nelle caverne, al lavoro su un nuovo accessorio. Raggiungi l'area e convincilo a unirsi alla Shinra."

- Condizione • aver completato la Missione 7-5-6
 Località • caverna 1
 Premio • accessorio Portafortuna

BOSS	NEMICI
Guardia imperiale Wutai x1 Lature Dano x3	Guardia imperiale Wutai Soldato Wutai Xin



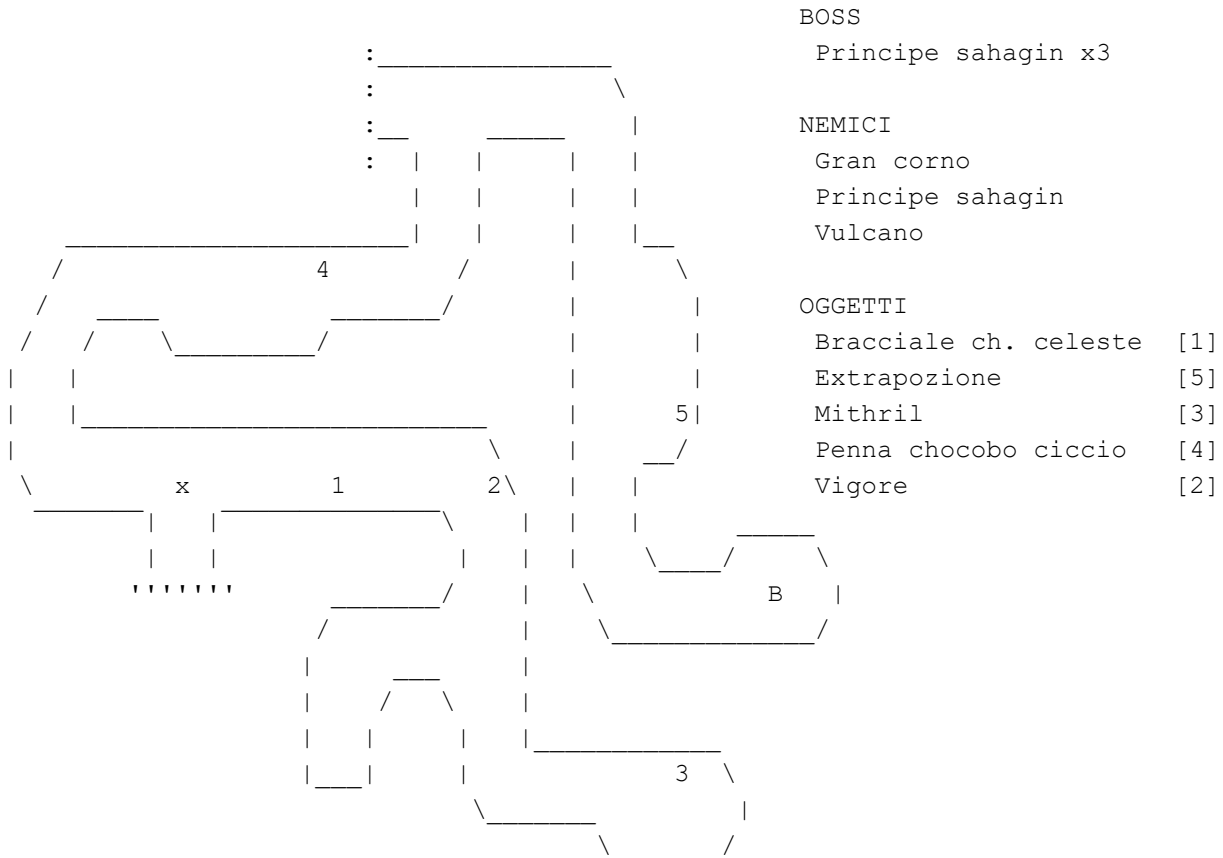
7-6-2 IL RISCHIO DI UN RECLUTATORE

"Nella missione precedente, a quanto pare l'artigiano aveva già completato il suo lavoro e se ne era andato prima del nostro arrivo. Ma stavolta abbiamo informazioni davvero affidabili. Si trova nelle caverne e sta lavorando su un nuovo accessorio. Vai là subito e convincilo a passare alla Shinra."

Condizione • aver completato la Missione 7-6-1

Località • caverna 1

Premio • accessorio Vera Voodoo



BOSS

Principe sahadin x3

NEMICI

Gran corno

Principe sahadin

Vulcano

OGGETTI

Bracciale ch. celeste [1]

Extrapozione [5]

Mithril [3]

Penna chocobo ciccio [4]

Vigore [2]

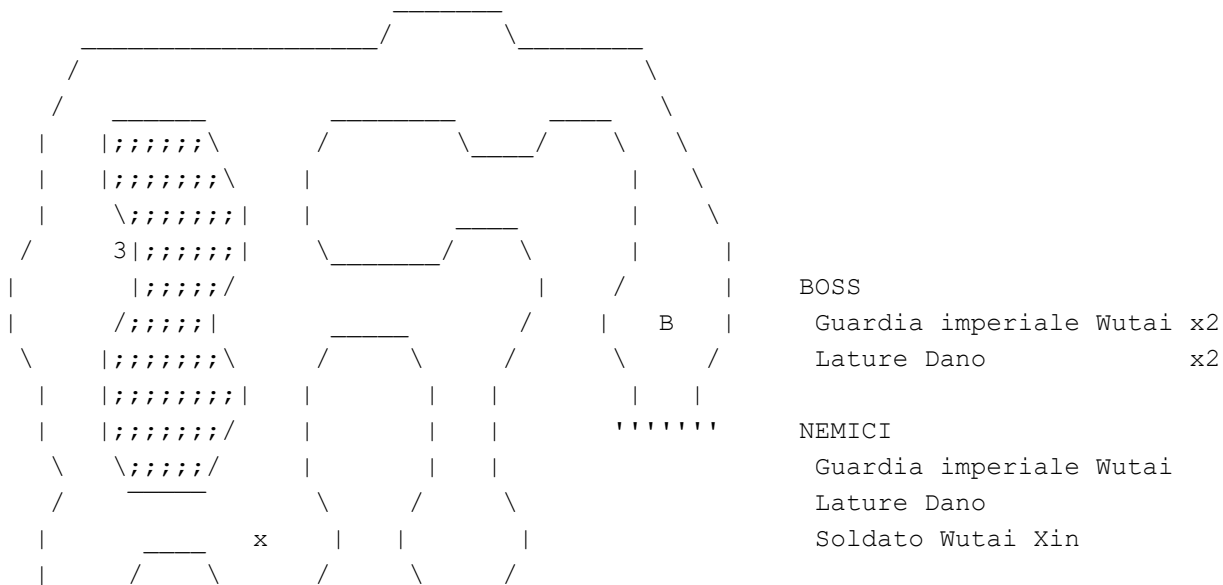
7-6-3 UN RECLUTATORE IN CRISI

"Nella missione precedente, a quanto pare l'artigiano aveva già completato il suo lavoro e se ne era andato prima del nostro arrivo. Ma stavolta abbiamo informazioni davvero affidabili. Si trova su un'isola deserta e sta lavorando su un nuovo accessorio. Vai là subito e convincilo a passare alla Shinra."

Condizione • aver completato la Missione 7-6-2

Località • isola 1

Premio • accessorio Vera Ryoma



BOSS

Guardia imperiale Wutai x2

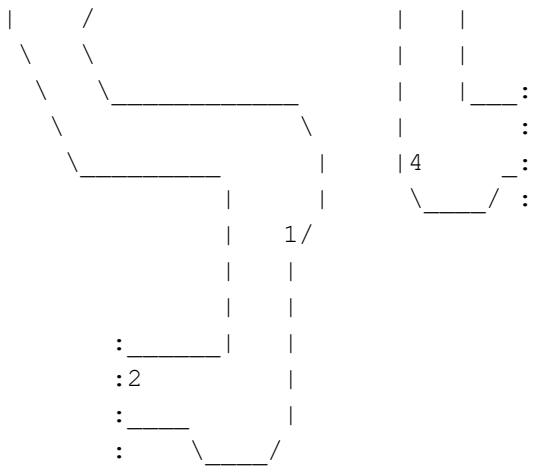
Lature Dano x2

NEMICI

Guardia imperiale Wutai

Lature Dano

Soldato Wutai Xin

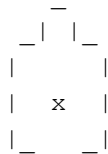


- OGGETTI
- Armillia Sideris [4]
 - Completo della forza [2]
 - Elettroshock [1]
 - Penna chocobo ciccio [3]

7-6-4 IL RECLUTATORE IRRITATO

"L'ultima volta l'artigiano aveva già finito il proprio lavoro e aveva abbandonato l'area prima che potessimo raggiungerlo. Ma stavolta abbiamo informazioni più affidabili. Si trova in un palazzo e sta lavorando su un nuovo accessorio. Raggiungilo immediatamente e convincilo a lavorare per la Shinra."

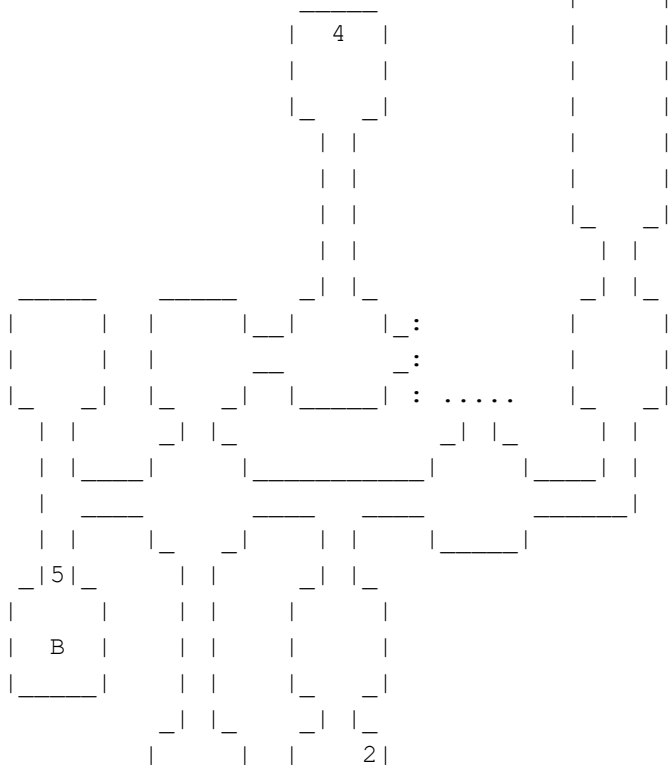
- Condizione • aver completato la Missione 7-6-3
- Località • sotterraneo 1
- Premio • accessorio Amuleto moguri

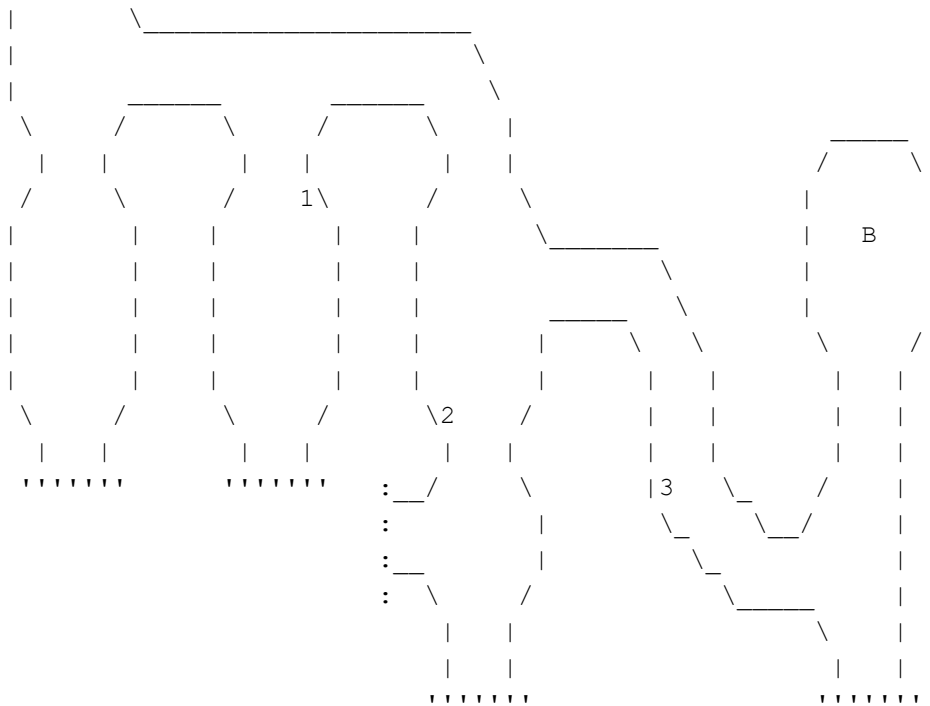


- BOSS
- G Oplita x2
 - Spada folle x1

- NEMICI
- G Oplita
 - Minibot blindato IV
 - Spada folle

- OGGETTI
- Bracciale di mithril [1]
 - Elisir [3]
 - Mithril [2]
 - Penna chocobo ciccio x2 [5]
 - Spazzata [4]





In questa missione è possibile incontrare la Giara magica 3, la quale chiederà di essere colpita da: Elemosina, Pugno costoso, un attacco qualsiasi che causi 99.999 HP di danno ed Ottacolpo.

=====

8. ZACK, IL CACCIATORE DI MATERIA

=====

[@9M08]

In questa categoria sono presenti 36 missioni, divise in sei gruppi:

- 8-1 Per iniziare
- 8-2 Pietre mako
- 8-3 All'inferno e ritorno
- 8-4 Da una vera cacciatrice
- 8-5 Consigli anonimi
- 8-6 Gli avvisi di Yuffie

+-----+

| 8-1 | PER INIZIARE

+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 8-1-1 Rivincita con Ifrit
- 8-1-2 Raijincho
- 8-1-3 Scontro con le truppe di Genesis
- 8-1-4 Rivincita con Bahamut
- 8-1-5 Fuga dal laboratorio di Hojo
- 8-1-6 Materia misteriosa

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Bahamut: M8-1-4	17	10.320	Shinra Alfa	
Epiornis	21	4.987	Pietra mako ATT	.b
G Vendicatore	8	1.230	Etere	.b
Grashtrike	13	1.430	Pietra mako ATT	
Ifrit: M8-1-1	9	7.820	Bonus ATT	

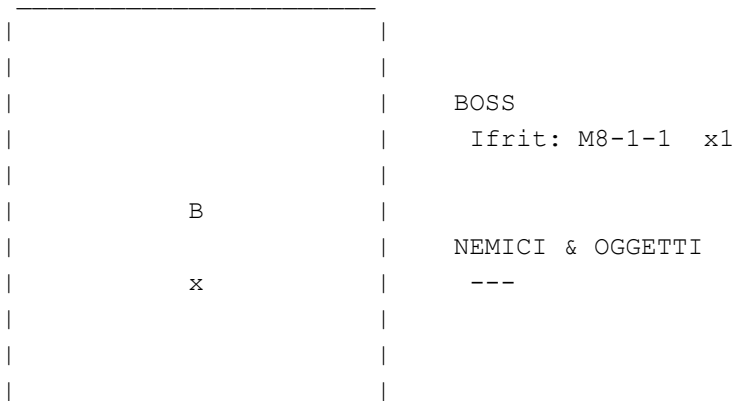
Insetto bizzarro	13	1.120	Pozione	
Mandragola	29	1.776	Energira	.b
Occhio malvagio	16	2.680	Energia	.b
Raijincho	16	1.944	Thunder	
Replicon	16	3.480	Pietra mako AP	.b
Sanguinario	7	914	Panacea	
Segugio guardiano	4	491	Etere	
Spriggan	4	460	Soma	
Vorace	26	9.767	Banda di titanio	.b

.b può infliggere lo Status Shock

8-1-1 RIVINCITA CON IFRIT

"In seguito alle analisi della materia che hai ottenuto dopo il tuo combattimento contro Ifrit, siamo riusciti a intrappolare la creatura. Molto probabilmente riuscirai ad ottenere delle materie rare. Raggiungi immediatamente l'area."

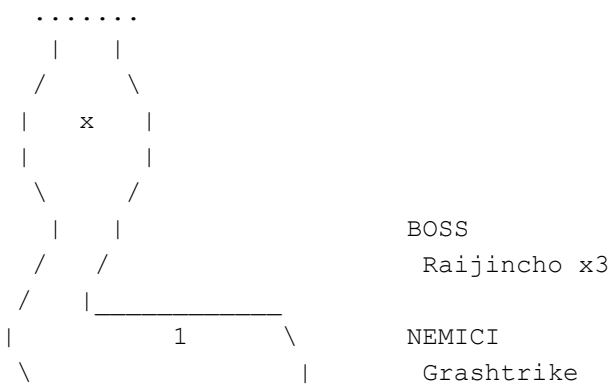
- Condizione • aver iniziato il Capitolo 02 dell'avventura
 Località • stanza di Ifrit
 Premio • evocazione Materia Ifrit



8-1-2 RAIJINCHO

"Siamo stati informati della presenza di una materia nascosta nel nido di un raijincho. Raggiungi l'isola su cui vive e recupera la materia."

- Condizione • aver completato la Missione 8-1-1
 Località • isola 2
 Premio • materia Thunder



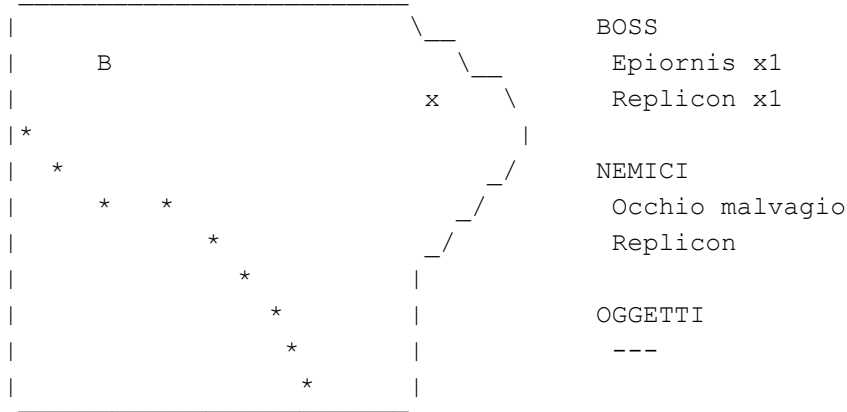
8-1-5 FUGA DAL LABORATORIO DI HOJO

"Un mostro è fuggito dal laboratorio del professor Hojo. La creatura è stata potenziata dalla materia e deve essere catturata a ogni costo! Rintracciala e impossessati della sua materia dopo averla sconfitta."

Condizione • aver completato la Missione 8-1-4

Località • pianura 1

Premio • materia Rigene



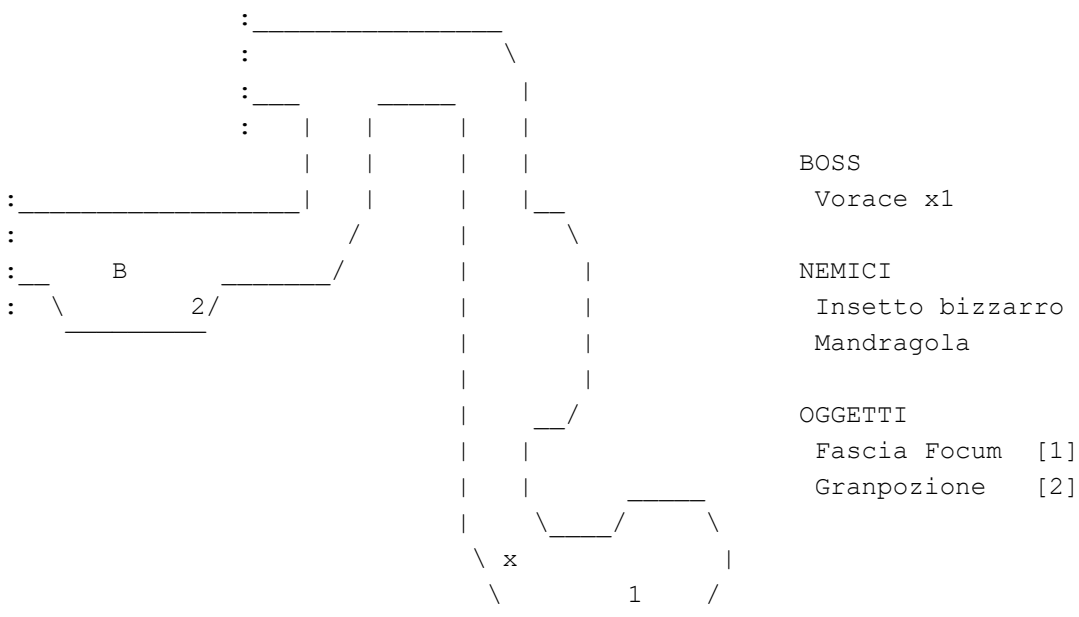
8-1-6 MATERIA MISTERIOSA

"Abbiamo rilevato una potente reazione di materia nelle grotte. La sua origine è sconosciuta e sembra che nell'area non ci siano copie di Genesis o truppe di Wutai. Non ci sono nemmeno notizie di eruzioni di mako. Vai immediatamente a investigare."

Condizione • aver completato la Missione 8-1-5

Località • caverna 1

Premio • evocazione Materia Odino



In questo gruppo sono presenti sei missioni:

8-2-1 Pietra mako SPI
8-2-2 Pietra mako DIF
8-2-3 Pietra mako MAG
8-2-4 Pietra mako HP
8-2-5 Pietra mako ATT
8-2-6 Pietra mako FOR

Si può sbloccare il primo incarico di questo gruppo a partire dal Capitolo 02, sino al Capitolo 07.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Artiglio letale	23	9.050	Bonus ATT	.c
Calabroni	27	2.280	Granpozione	
Grashtrike	13	1.430	Pietra mako ATT	
Insetto bizzarro	13	1.120	Pozione	
Mandragola	29	1.776	Energira	.b
Occhio malvagio	16	2.680	Energia	.b
Occhio volante	14	2.218	Etere	.c
Raijincho	16	1.944	Thunder	
Spriggan	4	460	Soma	
Trappola	19	872	Pietra mako MP	

.b può infliggere lo Status Shock

.c può infliggere lo Status Stop

8-2-1 PIETRA MAKO SPI

"Una pietra mako spirituale è stata rilevata nei bassifondi del Settore 6. Le pietre mako sono materiale preziosissimo per gli studi sulla creazione della materia. Raggiungi immediatamente i bassifondi e recupera la pietra mako."

Condizione • Capitolo 02: parlare con il Ricercatore presso il Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala materia

Località • bassifondi 2

Premio • ingrediente Pietra mako SPI

.....	BOSS		NEMICI
B	Occhio volante x2		Occhio volante
	Spriggan x1		Spriggan
1			
x	OGGETTI		
'''''''	Pozione [1]		

Al termine della missione, recandosi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlando con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, è possibile scambiare la Pietra mako SPI appena ricevuta con la materia Esna. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

8-2-2 PIETRA MAKO DIF

"Abbiamo rilevato la presenza di una pietra mako difensiva nella periferia di Mideel. Incontrerai quasi sicuramente dei mostri nell'area. Sii prudente e recupera la pietra mako."

Condizione • aver completato la Missione 8-2-1
Località • isola 2
Premio • ingrediente Pietra mako DIF

```

:  ___/      \___/      1\
:  x                |      BOSS
:  ___/      \___/      |      Grashtrike x3
:  \___/      /___/      |
:                |      |      NEMICI
                |      |      Occhio volante
                |      |      Spriggan
                /      \
                |  B  |      OGGETTI
                |      |      Pozione [1]
                \  2/      Soma [2]
                |      |
                .....

```

Al termine della missione, recandosi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlando con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, è possibile scambiare la Pietra mako DIF appena ricevuta con la materia Veleno. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

8-2-3 PIETRA MAKO MAG

"I nostri strumenti hanno rilevato la presenza di una pietra mako magica vicino al monte Corel. Probabilmente troverai dei mostri nell'area. Usa la massima cautela mentre cerchi la pietra mako."

Condizione • aver completato la Missione 8-2-2
Località • landa 1
Premio • ingrediente Pietra mako MAG

```

.....
:  _|  |  ___/      BOSS
:  B  |  ___/      |      Grashtrike x2
:  1  |  ___/      |      Raijincho x1
:  ___/      |      |      Occhio volante
:                |      |
                |      |      OGGETTI
                |  x  |      Granpozione [1]
                |  ___/

```

Al termine della missione, recandosi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlando con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, è possibile scambiare la Pietra mako MAG appena ricevuta con la materia Novox. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

8-2-4 PIETRA MAKO HP

"Abbiamo rilevato la presenza di una pietra mako HP nelle pianure.
Incontrerai quasi sicuramente dei mostri nell'area. Sii prudente e recupera la pietra mako."

- Condizione • aver completato la Missione 8-2-3
- Località • pianura 1
- Premio • ingrediente Pietra mako HP

						3\		BOSS	
		4				\		Occhio malvagio x2	
	B					\			
	*							NEMICI	
	*					/		Insetto bizzarro	
		*	*			/		Raijincho	
			*			/			
			*	x				OGGETTI	
				*	x			Bonus MAG	[3]
2			*		1			Etere	[1]
			*					Extrapozione	[2]
								Granpozione	[4]

Al termine della missione, recandosi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlando con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, è possibile scambiare la Pietra mako HP appena ricevuta con la materia Lama Novox. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

8-2-5 PIETRA MAKO ATT

"Abbiamo rilevato la presenza di una pietra mako offensiva nella landa a nord-est di Cosmo Canyon. Incontrerai quasi sicuramente dei mostri nell'area. Sii prudente e recupera la pietra mako."

- Condizione • aver completato la Missione 8-2-4
- Località • landa 2
- Premio • ingrediente Pietra mako ATT

:									
:	2								
:	_							BOSS	
:							Calabroni	x1
		_		_:				Mandragola	x2
			B	:					
				:				NEMICI	
				:				Calabroni	
			'''''''					Mandragola	
								Trappola	
	1								
								OGGETTI	
								Coda di fenice	[1]
x								Extrapozione	[2]

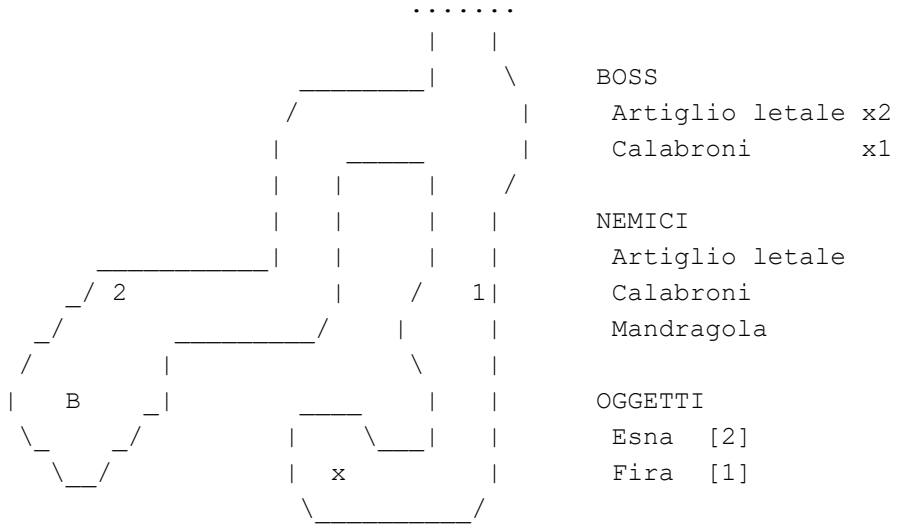
| |
.....

Al termine della missione, recandosi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlando con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, è possibile scambiare la Pietra mako ATT appena ricevuta con la materia Antima. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

8-2-6 PIETRA MAKO FOR

"Abbiamo rilevato la presenza di una pietra mako della fortuna nelle miniere di mithril. Incontrerai quasi sicuramente dei mostri nell'area. Sii prudente e recupera la pietra mako.

- Condizione • aver completato la Missione 8-2-5
- Località • grotta 2
- Premio • ingrediente Pietra mako FOR



Al termine della missione, recandosi al Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Materia e parlando con il Ricercatore situato davanti alla postazione 03, è possibile scambiare la Pietra mako FOR appena ricevuta con la materia Rigene. Per poterlo fare, bisogna terminare questo incarico e parlare con il Ricercatore prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

+-----+-----+
| 8-3 | ALL'INFERNO E RITORNO
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 8-3-1 Infero elettromagnetico nel palazzo
- 8-3-2 Infero elettromagnetico sull'isola
- 8-3-3 Infero elettromagnetico nella landa
- 8-3-4 Infero elettromagnetico nelle miniere
- 8-3-5 Infero elettromagnetico nella pianura
- 8-3-6 Infero elettromagnetico nelle caverne

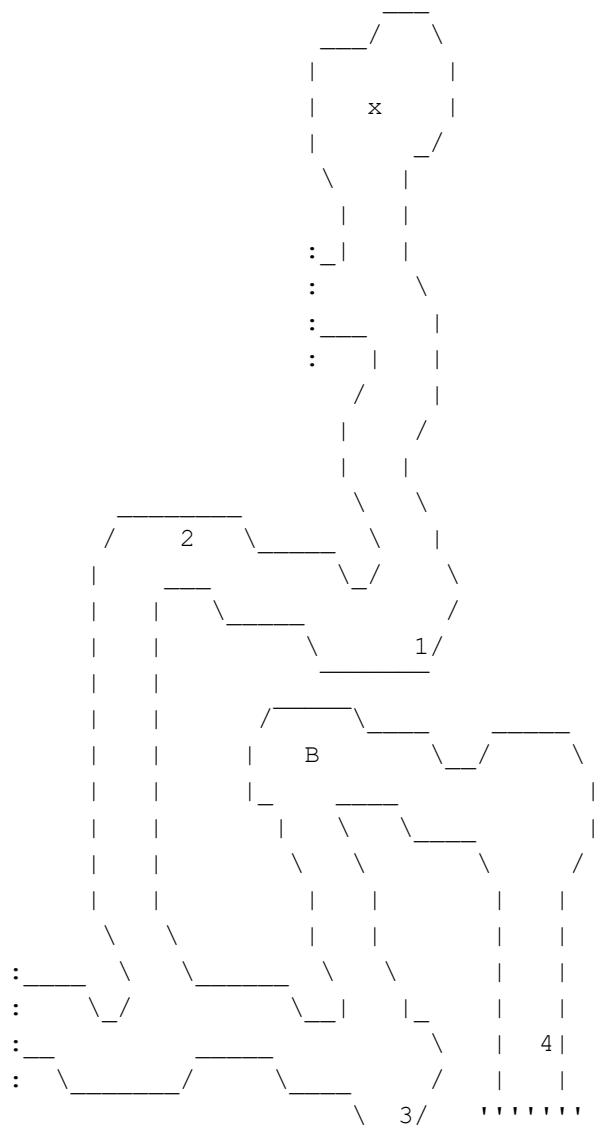
8-3-4 INFERNO ELETTROMAGNETICO NELLE MINIERE

"Un campo elettro magnetico anomalo è stato attivato nelle miniere di carbone, danneggiando i macchinari che avevamo intenzione di utilizzare per ispezionare l'area. Le truppe della Shinra non riescono a entrare a causa dei mostri che infestano la zona. Trova la causa dell'anomalia ed eliminala."

Condizione • aver completato la Missione 8-3-3

Località • miniera 1

Premio • materia Bonus MAG ++



BOSS
 Demone x1
 Maligoye x1

NEMICI
 Incubo
 Maligoye
 Occhio maligno

OGGETTI
 Antima [2]
 Fascia attorcigliata [4]
 Guanti adamantini [1]
 Shinra Beta [3]

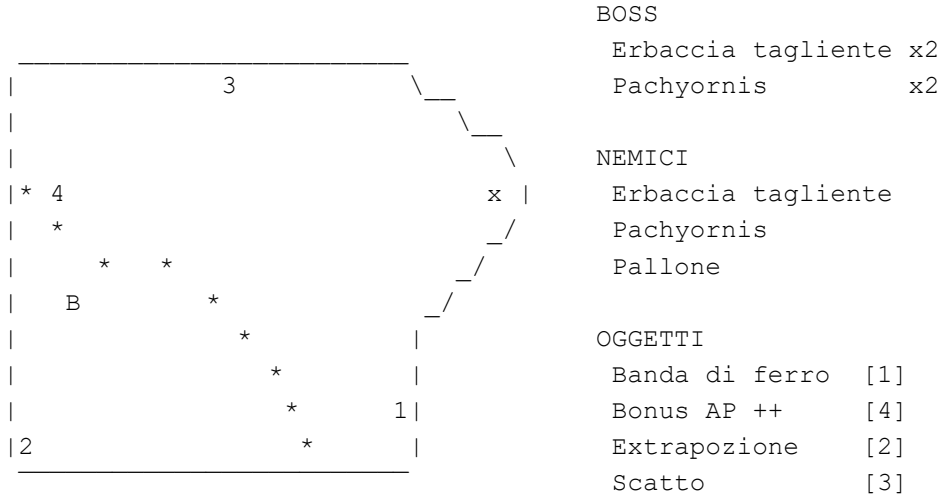
8-3-5 INFERNO ELETTROMAGNETICO NELLA PIANURA

"Un campo elettro magnetico anomalo è stato attivato nelle pianure, danneggiando i macchinari che avevamo intenzione di utilizzare per ispezionare l'area. Le truppe della Shinra non riescono a entrare a causa dei mostri che infestano la zona. Trova la causa dell'anomalia ed eliminala."

Condizione • aver completato la Missione 8-3-4

Località • pianura 1

Premio • materia Attacco alterato



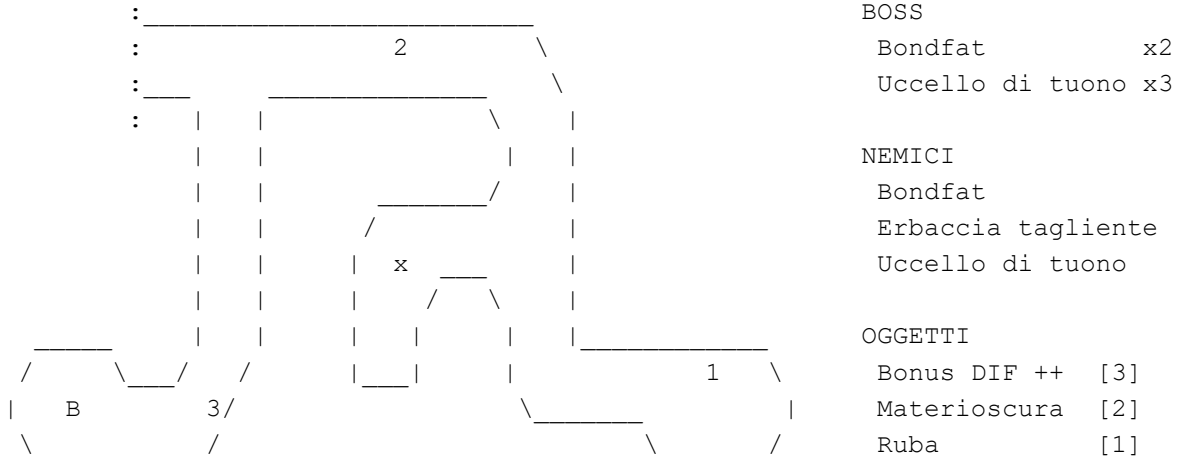
8-3-6 INFERNO ELETTROMAGNETICO NELLE CAVERNE

"Un campo elettro magnetico anomalo è stato attivato nelle caverne, danneggiando i macchinari che avevamo intenzione di utilizzare per ispezionare l'area. Le truppe della Shinra non riescono a entrare a causa dei mostri che infestano la zona. Trova la causa dell'anomalia ed eliminala."

Condizione • aver completato la Missione 8-3-5

Località • caverna 1

Premio • materia Hell Thundaga



+-----+-----+
| 8-4 | DA UNA VERA CACCIATRICE
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 8-4-1 Porta sospetta 1
- 8-4-2 Porta sospetta 2
- 8-4-3 Porta sospetta 3
- 8-4-4 Porta sospetta 4
- 8-4-5 Porta sospetta 5
- 8-4-6 Porta sospetta 6

Durante questi incarichi, Zack avrà a che fare con la giovane Yuffie, la quale ogni volta cercherà di rubargli il tesoro per poi fuggire piangendo.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Alyman	28	6.910	Energia
Bikorno	31	12.800	Panacea (x6)
Boggy	10	1.512	Fascia di Atlante
Calabroni	27	2.280	Granpozione
Cane da guardia	17	2.060	Pietra mako MAG .b
Faccia buffa	29	4.668	Scarabillo .b
G Sub	17	3.440	Pietra mako SPI
Grashtrike	13	1.430	Pietra mako ATT
Insetto bizzarro	13	1.120	Pozione
Occhio malvagio	16	2.680	Energia .b
Scarabeo regale	29	3.776	Pozione
Sega folle	19	5.340	Pietra mako DIF
Trappola	19	872	Pietra mako MP

.b può infliggere lo Status Shock

8-4-1 PORTA SOSPETTA 1

"Questo messaggio, da parte di qualcuno che sostiene di essere la 'principessa dei tesori', è sospetto. Pare che questa persona ti stia aspettando nelle pianure. Recati là e conferma la veridicità di queste informazioni."

Condizione • Capitolo 03: Reattore mako n. 5 - 4° Piano, avvicinarsi alla Scala A per ricevere la mail 'Reclutamento'

Località • pianura 2
Premio • materia Barriera Magica

; ; ; ; ; ; ;				*	
; ; ; ; ; ; ;				*	
_ ; ; ; _		x		*	
3 ;				*	
; _				*	BOSS
_ ; ; _				*	Boggy x3
; ; ; ;				*	
_				*	NEMICI
4				*	Boggy
				*	Grashtrike
B				* 1	
				*	OGGETTI
* * * * * * * *					Granpozione [4]
					Penna di chocobo [2]
					Pozione [1]
					Soma [3]
				2	

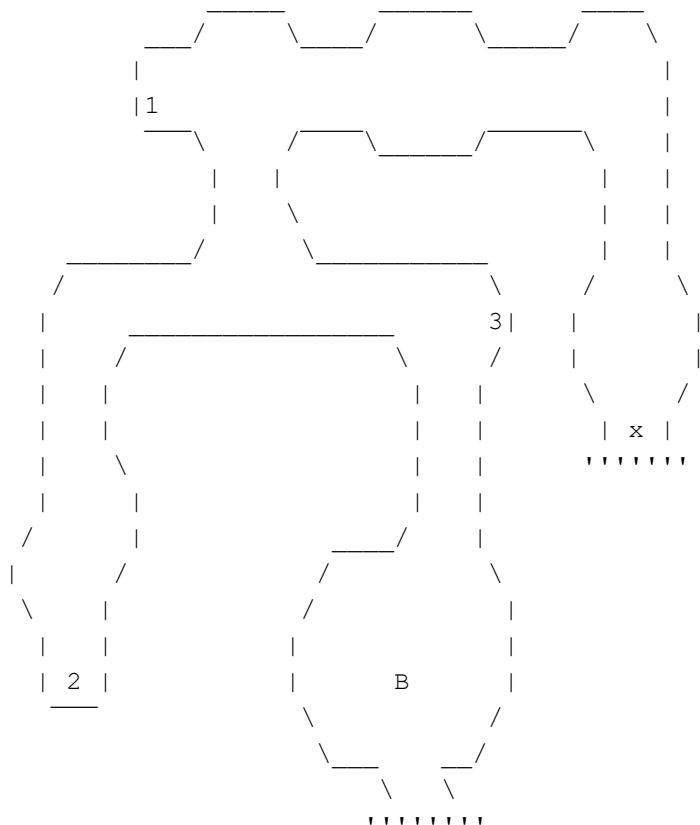
8-4-2 PORTA SOSPETTA 2

"Sembra che la 'principessa dei tesori' ti abbia reclutato. Ora devi andare a caccia di un tesoro nella gola. Abbiamo ragione di credere che tu ti senta in colpa per averla fatta piangere l'ultima volta. Andare nella gola potrebbe farti sentire meglio."

Condizione • aver completato la Missione 8-4-1

Località • isola 2

Premio • materia Barriera



BOSS
Occhio malvagio x3

NEMICI
Boggy
Grashtrike
Occhio malvagio

OGGETTI
Bonus HP [1]
Cerchietto [3]
Salto [2]

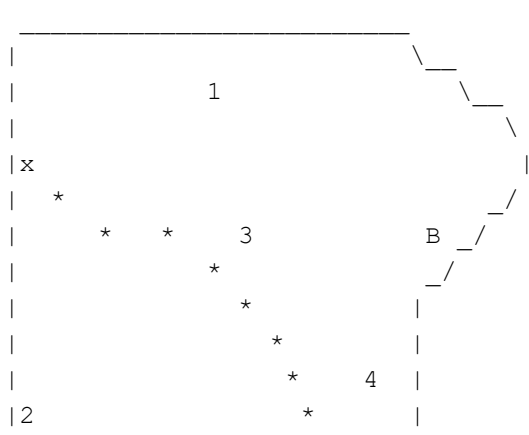
8-4-3 PORTA SOSPETTA 3

"Gli ordini stavolta (da chi-sai-tu) sono di cercare un tesoro nelle pianure. Sappiamo che le stai dando corda solo perchè l'hai fatta piangere. Probabilmente si sta prendendo gioco di te, ma se la cosa non ti crea problemi, raggiungi la pianura."

Condizione • aver completato la Missione 8-4-2

Località • pianura 1

Premio • materia Bonus HP +



BOSS
Occhio malvagio x1
Trappola x2

NEMICI
Insetto bizzarro
Occhio malvagio
Trappola

OGGETTI
Aspir [3]
Etere [4]
Megafono di Caith Sith [1]

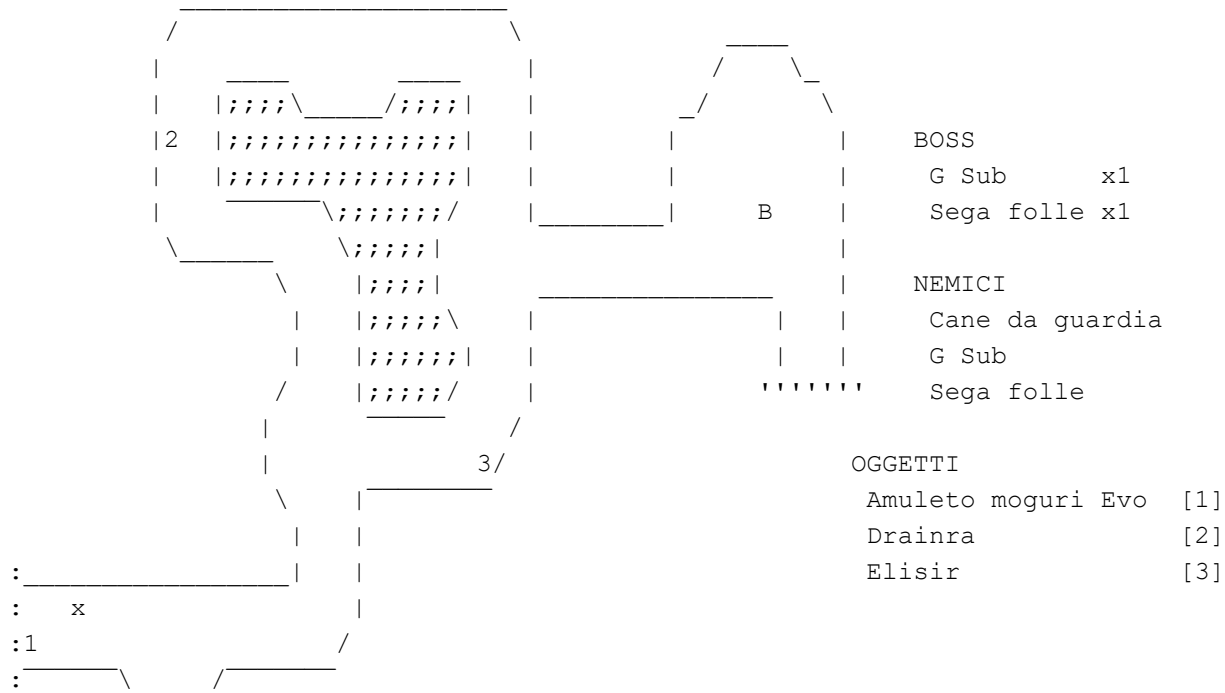
8-4-4 PORTA SOSPETTA 4

"La nostra 'principessa dei tesori' sembra alquanto irritata, anche se ovviamente è lei la causa dei suoi stessi problemi: è lei che ti fornisce informazioni errate. Ma, se sei in grado di comportarti da adulto e non avercela con lei, puoi andare alle caverne sottomarina."

Condizione • aver completato la Missione 8-4-3

Località • grotta 2

Premio • materia Colpo vitale



8-4-5 PORTA SOSPETTA 5

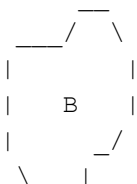
"La 'principessa dei tesori' sta minacciando di licenziarti. Potrebbe anche essere una buona notizia per te, ma dobbiamo sforzarci di proteggere l'onore di SOLDIER. Ecco perchè ti invitiamo a raggiungere immediatamente le miniere di carbone."

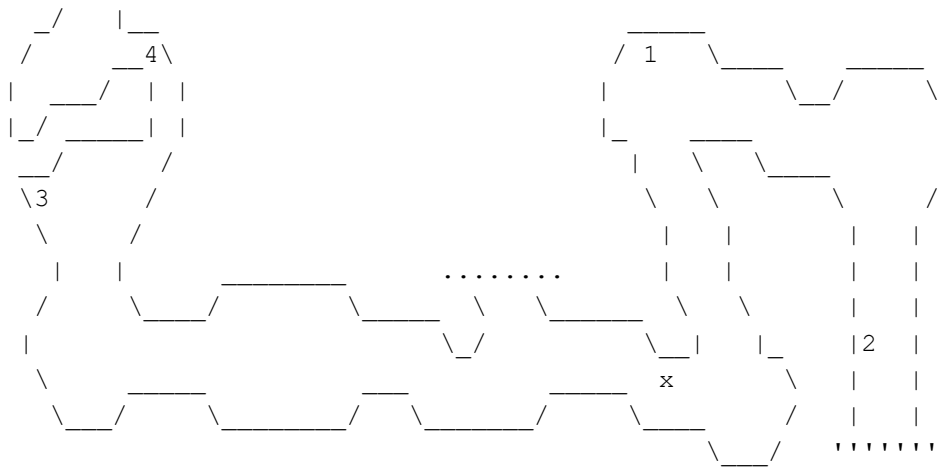
Condizione • aver completato la Missione 8-4-4

Località • miniera 1

Premio • materia Bonus MAG +

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Faccia buffa x3	Calabroni	Bracciale chocobo montano	[3]
	Faccia buffa	Bracciale d'argento	[1]
	Scarabeo regale	Elisir	[2]
		Firaga	[4]

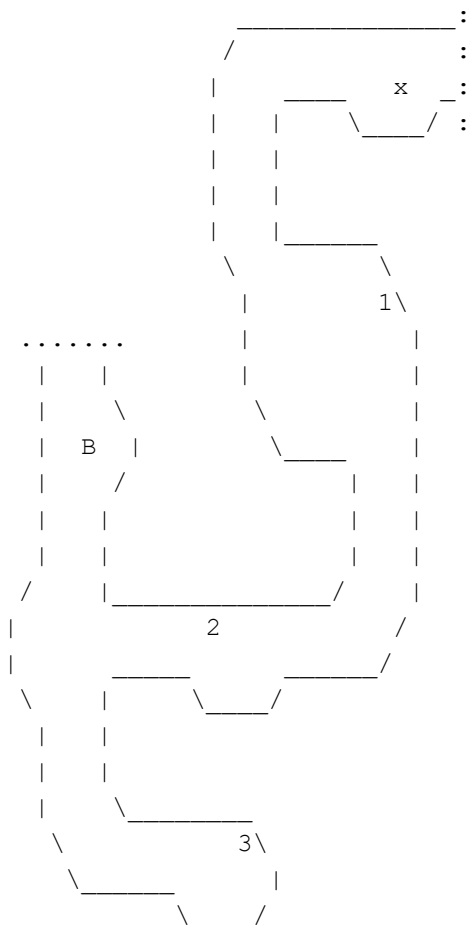




8-4-6 PORTA SOSPETTA 6

"La nostra 'principessa dei tesori' ha inviato altri ordini e una sfida a duello. Cominciamo ad averne abbastanza di questa bambina, quindi se tu condividi questo sentimento, raggiungi le caverne sottomarine e sgridala per bene!"

- Condizione • aver completato la Missione 8-4-5
 Località • grotta 1
 Premio • materia Atroh



- BOSS
 Bikorno x1
- NEMICI
 Alyman
 Scarabeo regale
- OGGETTI
 Bonus DIF + [1]
 Extrapozione [2]
 Fascia adamantina [3]

- 8-5-1 Caccia al tesoro 1
- 8-5-2 Caccia al tesoro 2
- 8-5-3 Caccia al tesoro 3
- 8-5-4 Caccia al tesoro 4
- 8-5-5 Caccia al tesoro 5
- 8-5-6 Caccia al tesoro 6

Durante questi incarichi, Zack avrà a che fare con la giovane Yuffie, la quale ogni volta cercherà di rubargli il tesoro per poi fuggire piangendo.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Alyman	28	6.910	Energia
Bahamut Furia: M8-5-6	20	99.999	Extrapozione
Bondfat	66	9.545	Fascia di cristallo .b
Cacciatore di teste	21	2.810	Pietra mako FOR
Erbaccia tagliente	37	4.692	Energiga .b
Mina	45	2.000	Firaga
Occhio maligno	32	7.870	Energira .c
Orbe	41	5.870	Corona Ipnos
Orbe RE	60	14.860	Arpa lunare
Pallone	44	9.369	Firaga .c
Scarabeo regale	29	3.776	Pozione
Uccello di tuono	57	13.580	Thundaga
Vespe	50	5.604	Granpozione .a

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

8-5-1 CACCIA AL TESORO 1

"Questo messaggio anonimo suggerisce che un tesoro sia nascosto nelle pianure. Se cadesse nelle mani sbagliate, l'esistenza della Shinra potrebbe essere messa a repentaglio. Vai là e proteggi i nostri interessi!"

- Condizione • aver completato la Missione 8-4-6
- Località • pianura 1
- Premio • materia Tornado d'assalto +

	x	1		BOSS		NEMICI
				Alyman	x1	Alyman
*				Occhio maligno	x2	Occhio maligno
	*			OGGETTI		Scarabeo regale
	*	*		Energiga	[2]	
		*		Fascia Gelum	[1]	
		*3		Gala iper	[4]	
		*		Granpozione	[3]	
		* B	4			
	2	*				

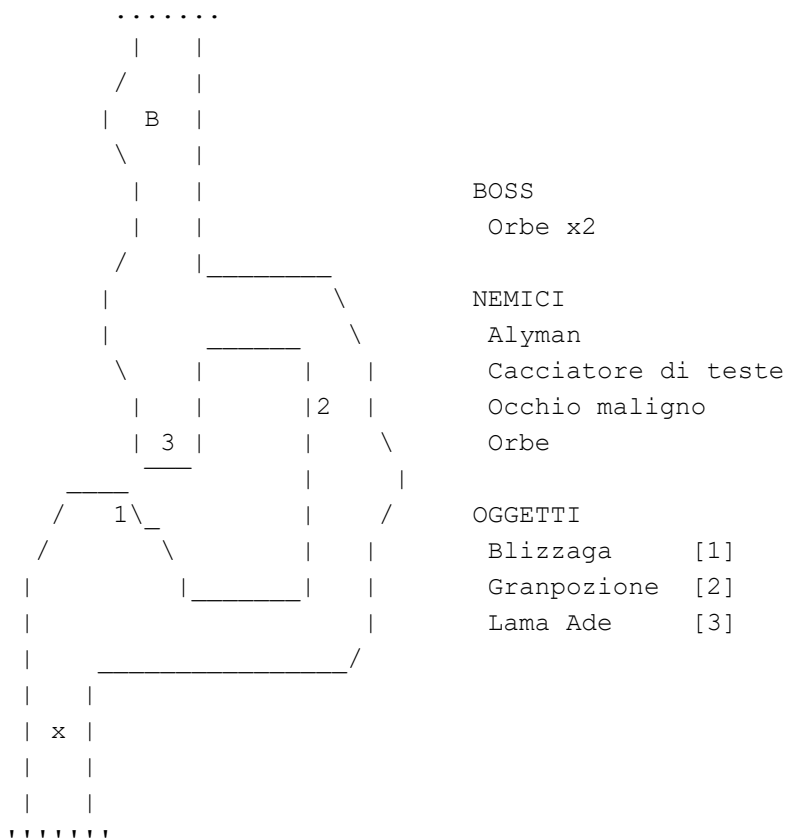
8-5-2 CACCIA AL TESORO 2

"Un altro messaggio anonimo ci informa della presenza di un tesoro nascosto nelle caverne sottomarine. Se cadesse nelle mani sbagliate, la sicurezza della Shinra sarebbe in grave pericolo. Anche se questa affermazione sembra alquanto improbabile, dovremmo assicurarcene."

Condizione • aver completato la Missione 8-5-1

Località • grotta 1

Premio • materia Bonus DIF ++



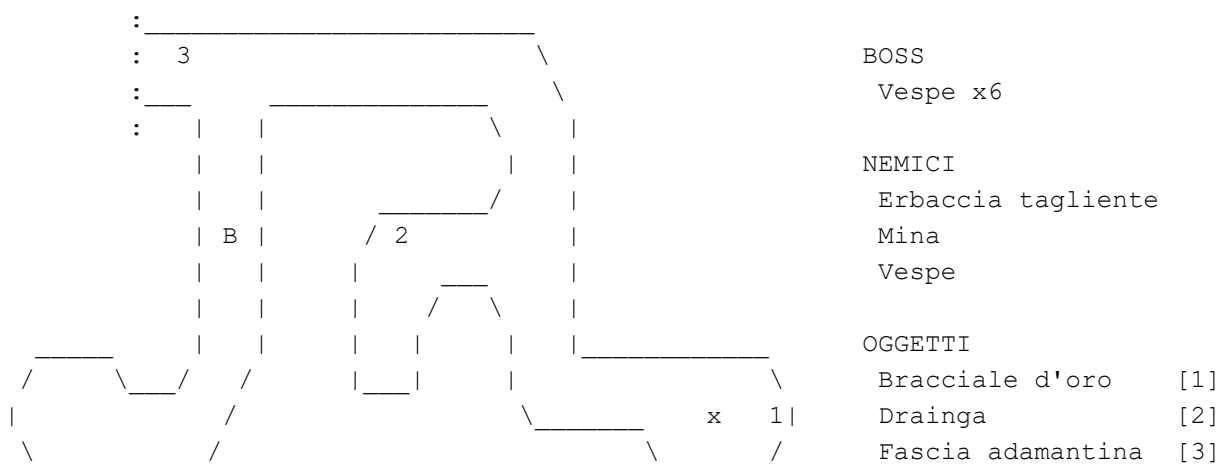
8-5-3 CACCIA AL TESORO 3

"L'ennesimo messaggio da qualcuno che continua a mantenere l'anonimato ci informa di un tesoro segreto nascosto nelle grotte. Dubitiamo che questa sia una minaccia per la Shinra, nonostante il messaggio lo sostenga. Accetta la missione se hai ancora voglia di stare al suo gioco..."

Condizione • aver completato la Missione 8-5-2

Località • caverna 1

Premio • materia Bonus SPI ++



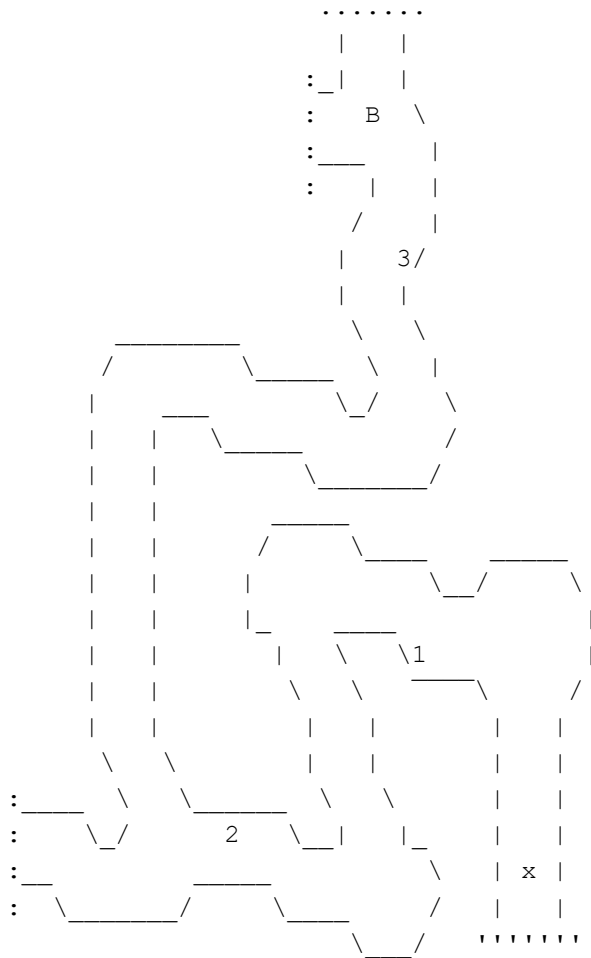
8-5-4 CACCIA AL TESORO 4

"La nostra fonte anonima preferita ha inviato un altro messaggio che indica la presenza di un tesoro nascosto nelle miniere di carbone. È possibile che dovrai pagare per ottenere questo oggetto, ma se hai tempo e soldi, vai a controllare."

Condizione • aver completato la Missione 8-5-3

Località • miniera 1

Premio • materia Lama esplosiva



BOSS

Erbaccia tagliente x2

Pallone x2

NEMICI

Erbaccia tagliente

Pallone

Vespe

OGGETTI

Bracciale chocobo fluviale [1]

Extrapozione [2]

Gala Tonum [3]

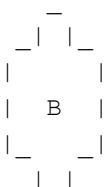
8-5-5 CACCIA AL TESORO 5

"È ancora convinta di essere anonima, e il suo messaggio menziona un tesoro nascosto da qualche parte all'interno del piatto. Dovresti recarti là... e scoprire come ha ottenuto il tuo indirizzo e-mail."

Condizione • aver completato la Missione 8-5-4

Località • sotterraneo 1

Premio • materia Hell Firaga




```

      | |
      / \
_____ /   \ _____:
|           x           |:
|1           |:
_____ |:
           |:

```

In questa missione, per affrontare il boss è necessario aprire l'unico scrigno diverso dagli altri, situato nella zona più a nord della località.

```

+-----+-----+
| 8-6 | GLI AVVISI DI YUFFIE
+-----+

```

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 8-6-1 Avviso
- 8-6-2 Un altro avviso
- 8-6-3 Ultimo avviso
- 8-6-4 S.O.S. ?
- 8-6-5 S.O.S.
- 8-6-6 S.O.S....?

Durante questi incarichi, Zack avrà a che fare con la giovane Yuffie, la quale inizialmente fingerà di essere in pericolo per poi fuggire via, contrariata dal tesoro trovato.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE	
Capo sahadin	63	9.875	Bracciale Gelum	
Demone granata	66	5.735	Pietra mako ATT	
Forbice chetina	62	33.850	Bonus ATT ++	.c
G Guardiano	72	60.245	Impatto Shock	
G Purgatorio	65	102.850	Mithril (x2)	
G Scutatus	77	17.570	Etere	.c
Ippogrifo	71	95.250	Lama esplosiva	.b
Mina S	86	17.850	Pietra mako DIF	
Minibot ape IV	61	13.484	..	
Orbe RE	60	14.860	Arpa lunare	
Verme élite	68	12.290	Pietra mako MP	.c
Verme lavico	48	7.380	Pietra mako MP	.c
Watanka	55	48.799	Collana di perle	.b
Zucca	63	13.450	Ade	.c

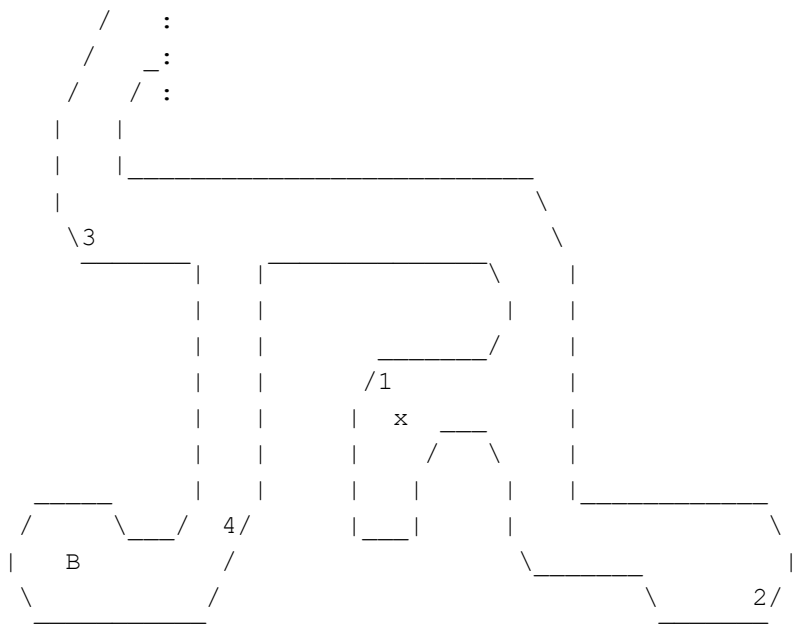
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

8-6-1 AVVISO

"Yuffie ci ha informati che sta cercando di fregare un qualche tesoro. A quanto sappiamo, l'oggetto si trova in un luogo pericoloso. Raggiungi le caverne, prendi il tesoro e proteggi Yuffie!"

- Condizione • aver completato la Missione 8-5-6
- Località • caverna 1
- Premio • materia Tri-Fire

____:

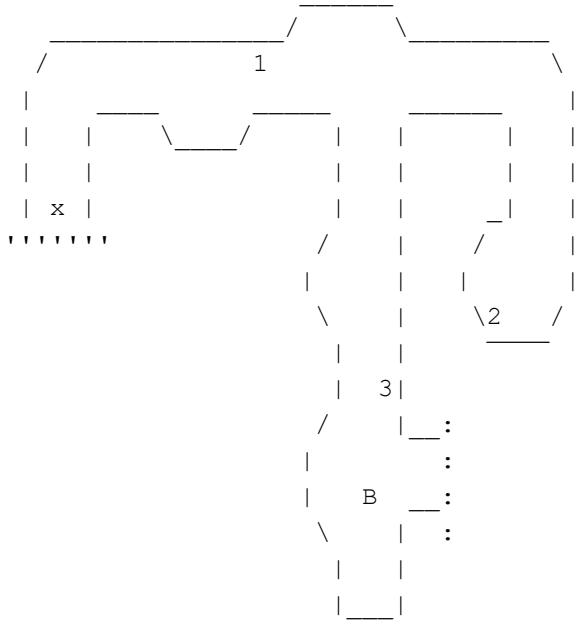


- BOSS
 - Orbe RE x2
- NEMICI
 - Orbe RE
 - Verme lavico
- OGGETTI
 - Attacco alterato [3]
 - Attacco potente [4]
 - Elisir [1]
 - Mattarello d'oro [2]

8-6-2 UN ALTRO AVVISO

"Abbiamo ricevuto un altro messaggio da Yuffie. Pare che sia diretta alle caverne sottomarine stavolta, ma l'area è nota per i mostri feroci che la infestano! La vita di Yuffie è in pericolo. Raggiungi le caverne e fai attenzione!"

- Condizione • aver completato la Missione 8-6-1
- Località • grotta 1
- Premio • materia Salto mortale

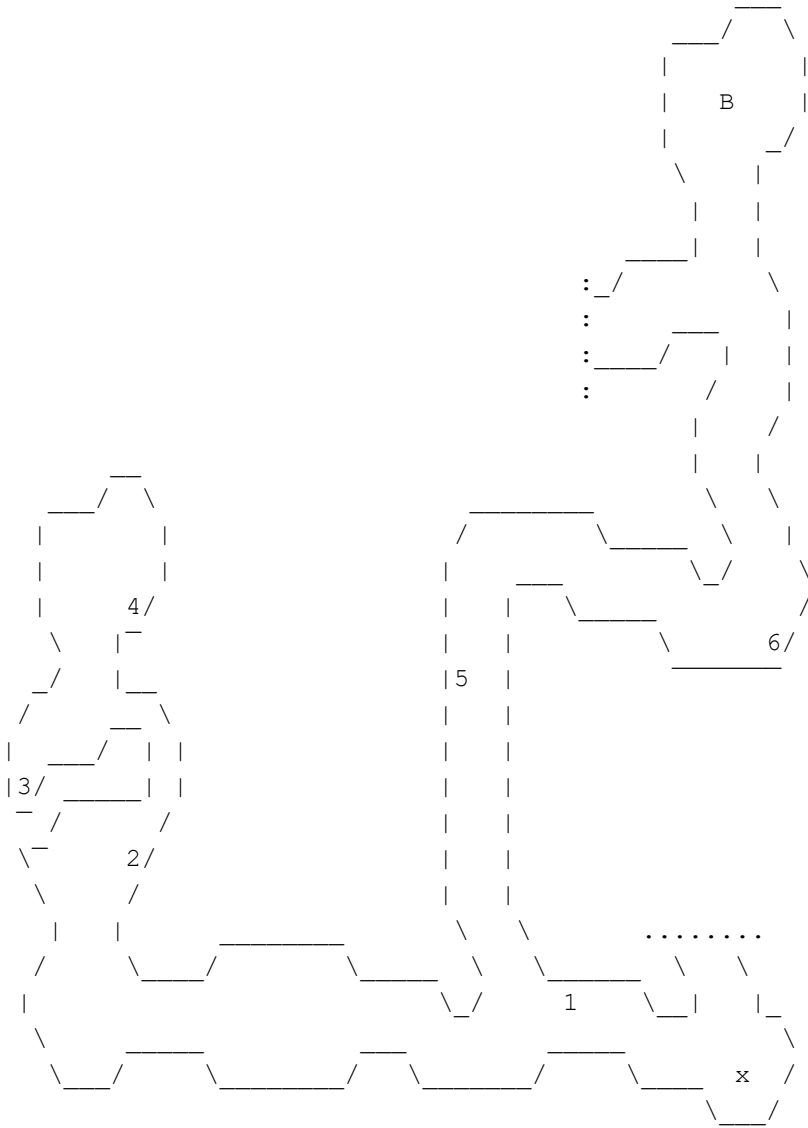


- BOSS
 - Watanka x1
 - Zucca x1
- NEMICI
 - Capo sahin
 - Watanka
 - Zucca
- OGGETTI
 - Bracciale chocobo marino [1]
 - Lama Novox [3]
 - Scatto [2]

8-6-3 ULTIMO AVVISO

"Ancora un messaggio da Yuffie... Stavolta è diretta verso le miniere di carbone. Probabilmente la sua vita non è in pericolo, ma l'area è infestata dai mostri. Il tesoro potrebbe valere il disturbo."

- Condizione • aver completato la Missione 8-6-2
- Località • miniera 1

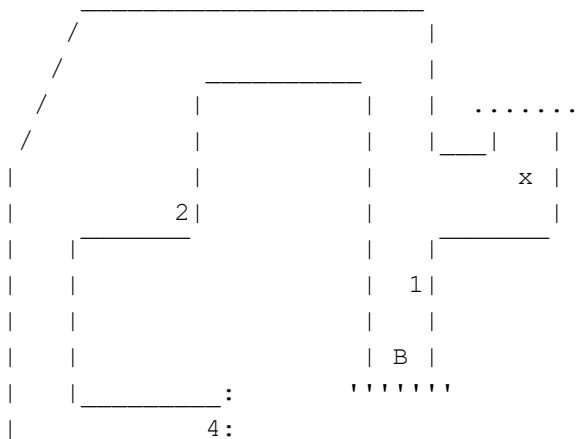


- BOSS
- Zucca x5
- NEMICI
- Demone granata
- Zucca
- OGGETTI
- Bracciale Focum [1]
- Elemosina [6]
- Extrapozione [2]
- Gala iper [3]
- Mura [4]
- Penna ch. ciccio [5]

8-6-4 S.O.S. ?

"Abbiamo ricevuto un altro messaggio da Yuffie, in cui parla di un qualche tesoro. Fa la dura come al solito, ma sospettiamo che si sia persa nella landa. Siamo un po' in pensiero per lei. Vai a cercarla, se non ti dispiace."

- Condizione • aver completato la Missione 8-6-3
- Località • landa 1
- Premio • materia Fusione



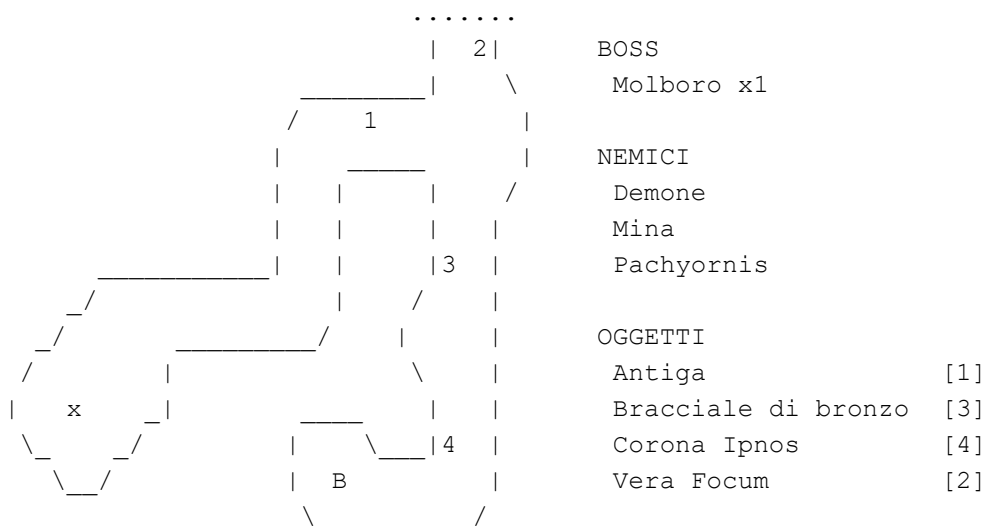
- BOSS
- Forbice chetina x2
- Mina S x2
- NEMICI
- Demone granata
- Forbice chetina
- Ippogrifo
- OGGETTI

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

9-1-1 CAVERNE SOTTERRANEE

"Abbiamo localizzato un secondo nascondiglio sotterraneo nella grande grotta settentrionale. Non siamo in grado di accertare se la sua origine sia naturale o artificiale. La Shinra ha inviato una squadra scientifica di cui si sono perse le tracce. Ora tocca a te."

- Condizione • aver completato la Missione 8-5-6
 Località • grotta 2
 Premio • accessorio Bracciale Aegis

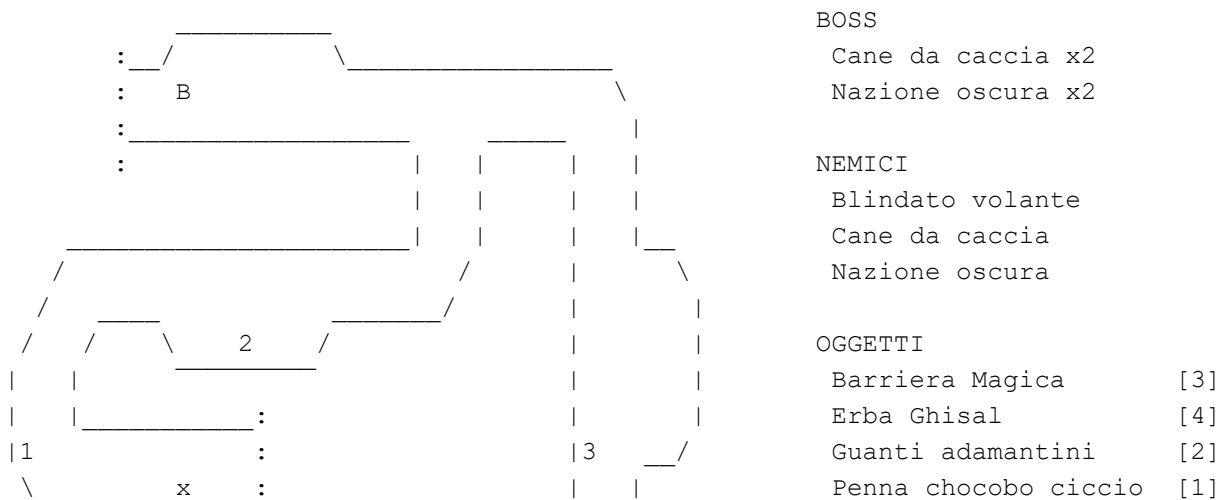


- BOSS
 - Molboro x1
- NEMICI
 - Demone
 - Mina
 - Pachyornis
- OGGETTI
 - Antiga [1]
 - Bracciale di bronzo [3]
 - Corona Ipnos [4]
 - Vera Focum [2]

9-1-2 NEL PIÙ PROFONDO DELLE CAVERNE

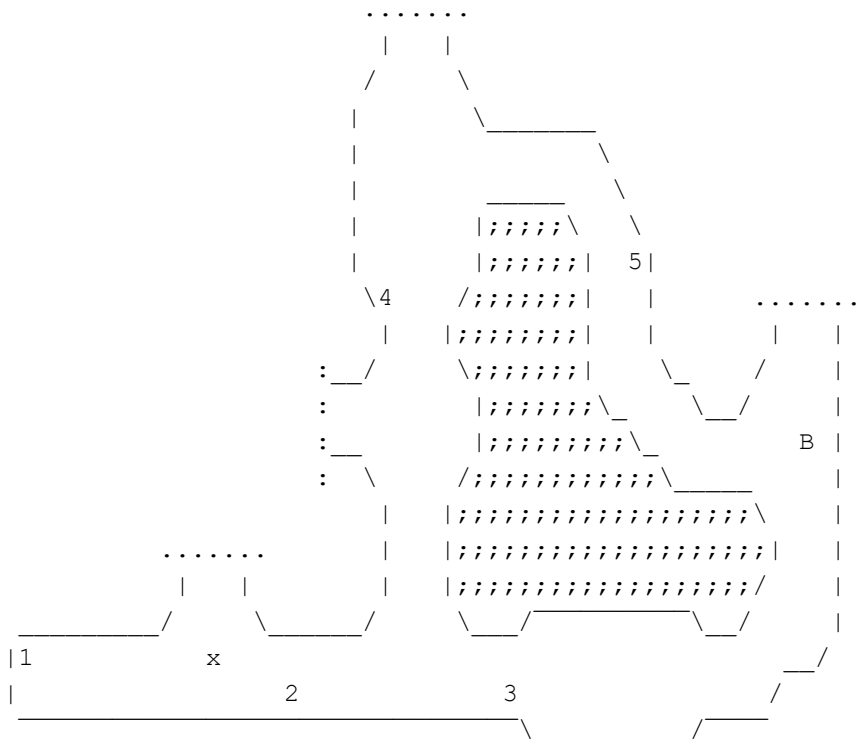
"Le grotte sono più grandi di quanto avevamo previsto inizialmente. Il quartier generale ha deciso di avviare un'ispezione approfondita, ma questo è un obiettivo a lungo termine. Procedi con cautela."

- Condizione • aver completato la Missione 9-1-1
 Località • caverna 1
 Premio • materia Lama Thundaga



- BOSS
 - Cane da caccia x2
 - Nazione oscura x2
- NEMICI
 - Blindato volante
 - Cane da caccia
 - Nazione oscura
- OGGETTI
 - Barriera Magica [3]
 - Erba Ghisal [4]
 - Guanti adamantini [2]
 - Penna chocobo ciccio [1]

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
G Paladino x2	G Paladino	Adamantite	[1]
	G Spartano	Coda di fenice	[2]
	Nazione oscura	Fascia di cristallo	[3]
		Mithril	[4]
		Shinra Beta	[5]

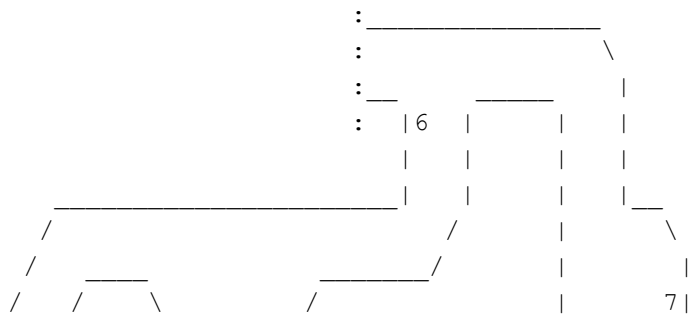


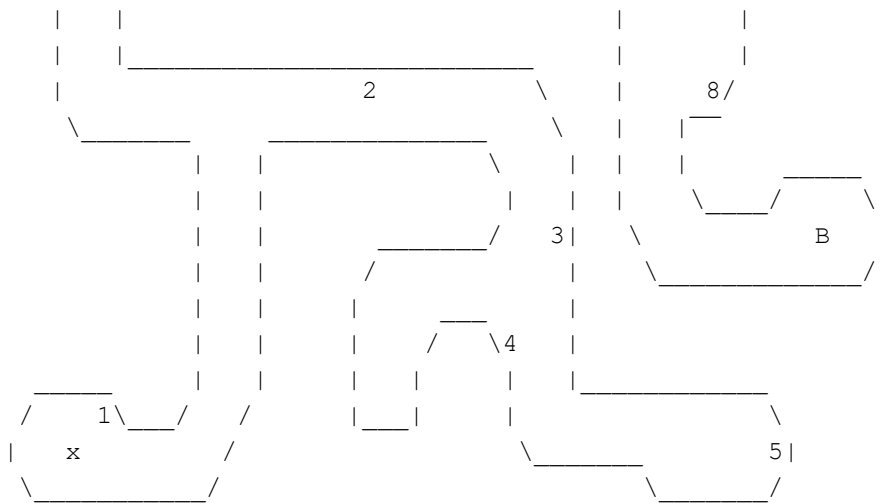
9-1-5 DIETRO LE QUINTE

"Un agente di SOLDIER della nostra unità investigativa è stato eliminato dalle truppe di Genesis. Raggiungi l'area dove l'agente era stato inviato e occupati del nemico."

Condizione • aver completato la Missione 9-1-4
 Località • caverna 1
 Premio • materia Mura

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
G Spartano x2	G Paladino	Aspirga	[4]
Mitragliere ++ x1	G Spartano	Barriera	[7]
	Mitragliere ++	Barriera Magica	[3]
		Bracciale chocobo fluviale	[6]
		Bracciale Gelum	[1]
		Drainga	[8]
		Sisma	[2]
		Sisma	[5]

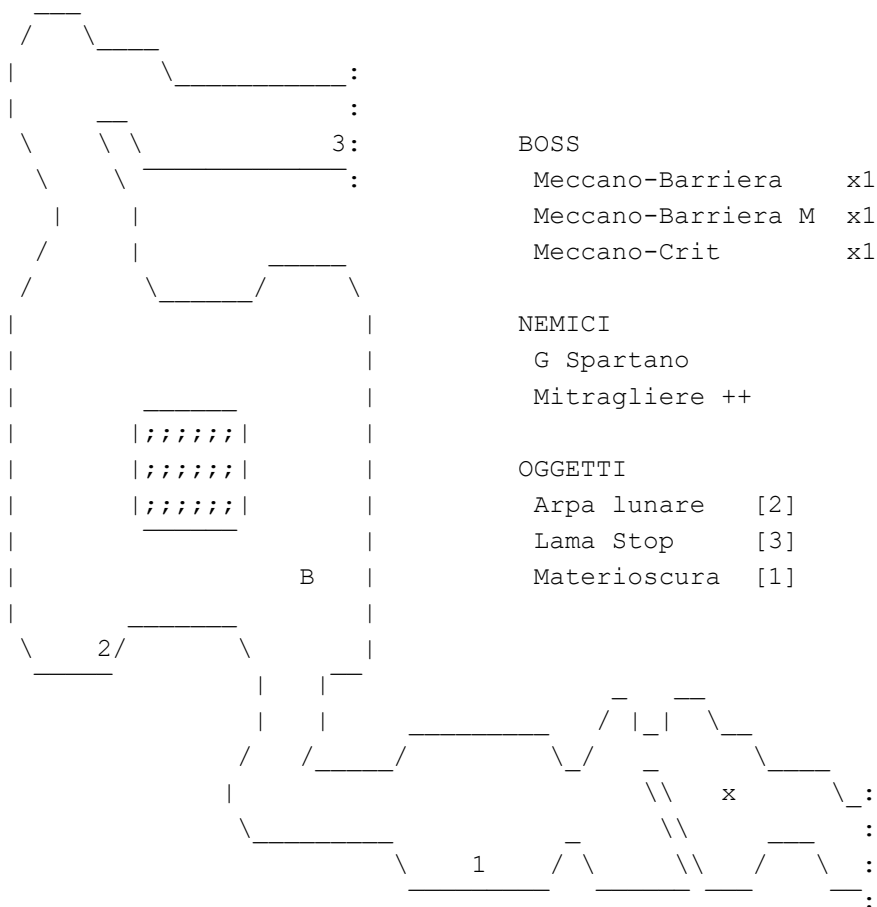




9-1-6 LA MINACCIA DI GENESIS

"Le truppe di Genesis si stanno rivelando più forti di quanto ci aspettassimo. Dobbiamo neutralizzarle se vogliamo proseguire con le nostre indagini. Elimina tutti i nemici che stazionano nell'area circostante."

- Condizione • aver completato la Missione 9-1-5
 Località • miniera 2
 Premio • medicina Elisir



| 9-2 | AGITAZIONI

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 9-2-1 Un terzo potere
- 9-2-2 Armi fuori controllo
- 9-2-3 Addentrati nelle caverne
- 9-2-4 Un nuovo passaggio
- 9-2-5 Verso i livelli inferiori
- 9-2-6 Segni di materia

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Api assassine	89	8.280	Pietra mako MAG
Brahala	72	11.500	Bracciale Focum
Cingolato	63	6.879	.. .b .c
Cingolato armato	71	8.785	.. .b .c
Detonatore	80	20.340	Pietra mako ATT
Forbice chetina	62	33.850	Bonus ATT ++ .c
G Equites	64	218.560	Banda di platino
G Vagabondo	71	7.675	Etere
Javahook	67	287.580	Penna chocobo ciccio (x2)
Mandragola	29	1.776	Energira .b
Mina S	86	17.850	Pietra mako DIF
Minibot blindato III	55	4.786	..
Simurgh	59	12.850	Fascia Tonum
Sfregiatore infernale	60	41.245	Pietra mako ATT .a
Soldato Wutai Wu	37	4.375	Pozione (x2) .c
Vajradhara Kinnara	52	92.543	Pugno martello
Vajradhara Kumbhira	52	92.543	Pugno goblin
Verme élite	68	12.290	Pietra mako MP .c

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

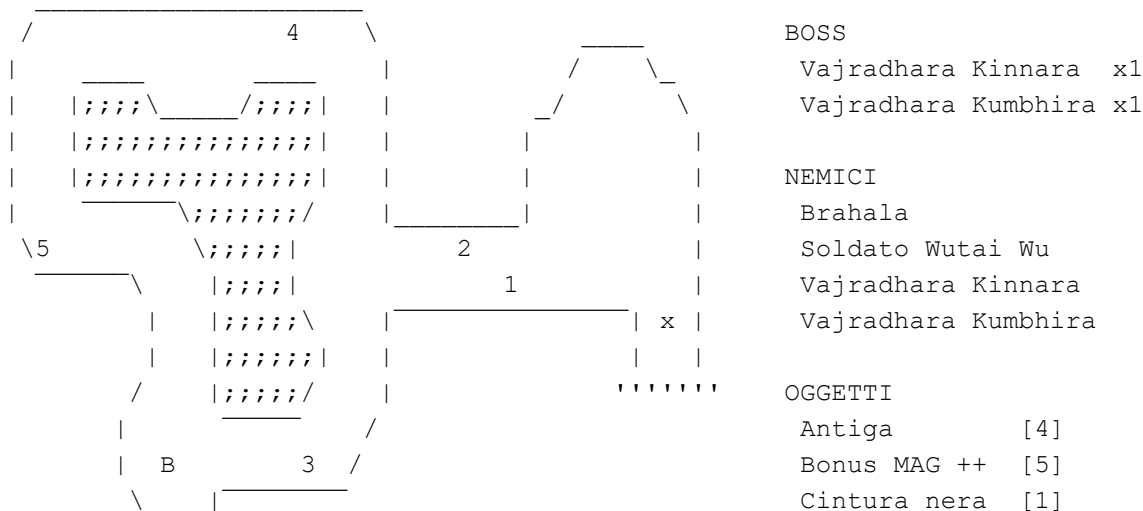
9-2-1 UN TERZO POTERE

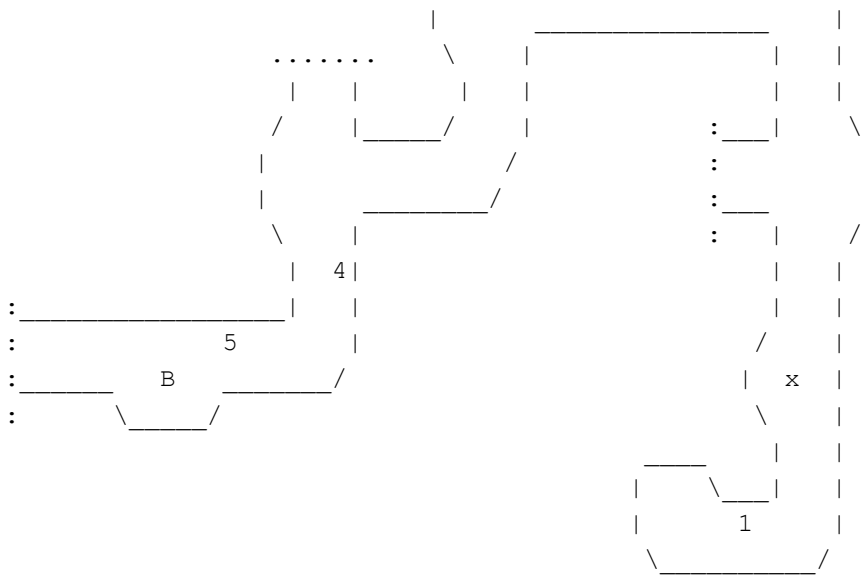
"Siamo stati informati che nelle caverne si trova un altro gruppo oltre alle truppe di Genesis. Raggiungi immediatamente l'area, accerta di chi si tratta ed eliminali se necessario."

Condizione • aver completato la Missione 9-1-6

Località • grotta 2

Premio • materia Tornado Veleno



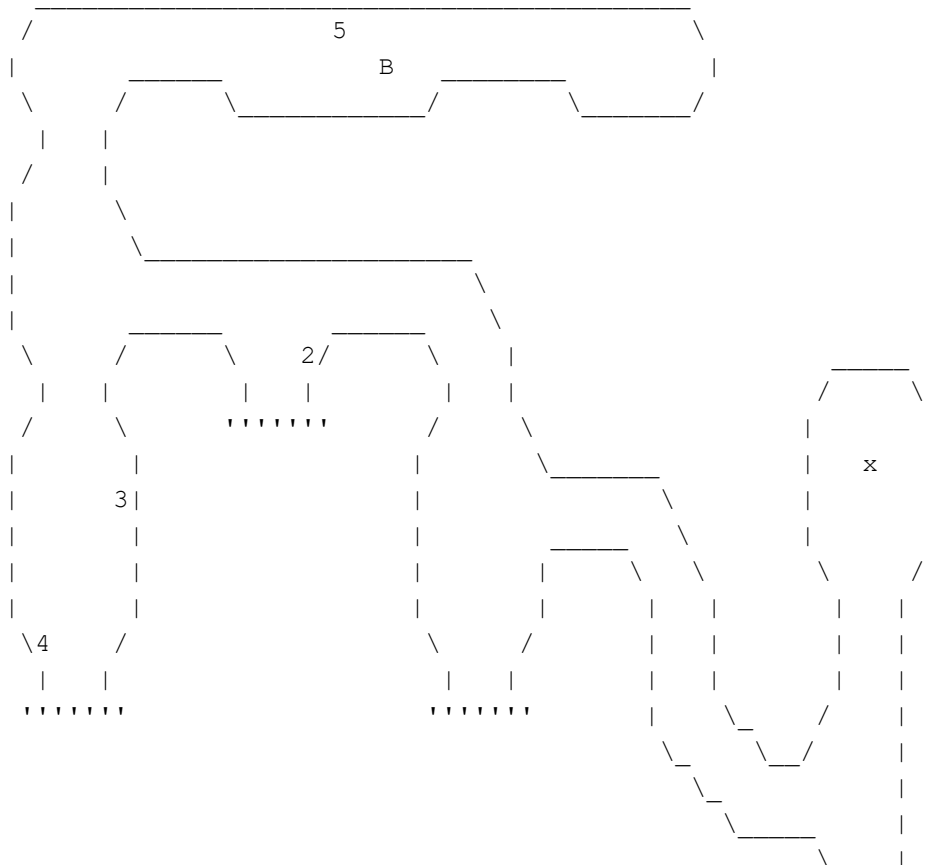


9-2-4 UN NUOVO PASSAGGIO

"È stato scoperto un nuovo passaggio all'interno delle caverne. Pensiamo che sia le forze di Genesis che quelle di Wutai ne ignorino ancora l'esistenza. Vai immediatamente a investigare."

- Condizione • aver completato la Missione 9-2-3
 Località • caverna 2
 Premio • materia Vigore

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Api assassine x1	Api assassine	Arpa lunare	[1]
Forbice chetina x2	Forbice chetina	Banda eterna	[3]
	Simurgh	Erba Ghisal	[2]
		Extrapozione	[4]
		Fascia di cristallo	[5]

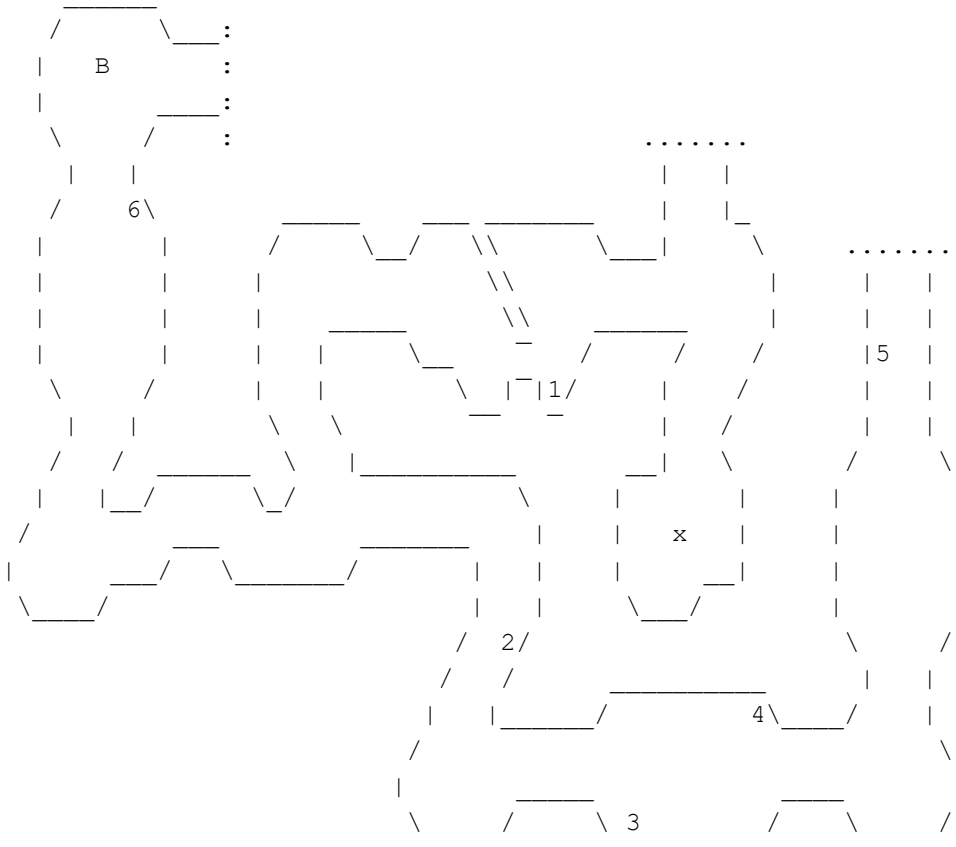


9-2-5 VERSO I LIVELLI INFERIORI

"La missione precedente ci ha permesso di apprendere molte cose, tra cui come raggiungere i livelli inferiori. Abbiamo deciso di proseguire con la tua indagine. Comincia immediatamente la missione."

- Condizione • aver completato la Missione 9-2-4
Località • miniera 3
Premio • materia Pugno di ferro

BOSS	NEMICI	OGGETTI
Api assassine x2	Api assassine	100.000 gil [6]
Mina S x1	Mina S	Extrapozione [1]
Verme élite x1	Simurgh	Forcina d'oro [5]
	Verme élite	Gala Gelum [3]
		Salto mortale [2]
		Tornado Ade [4]



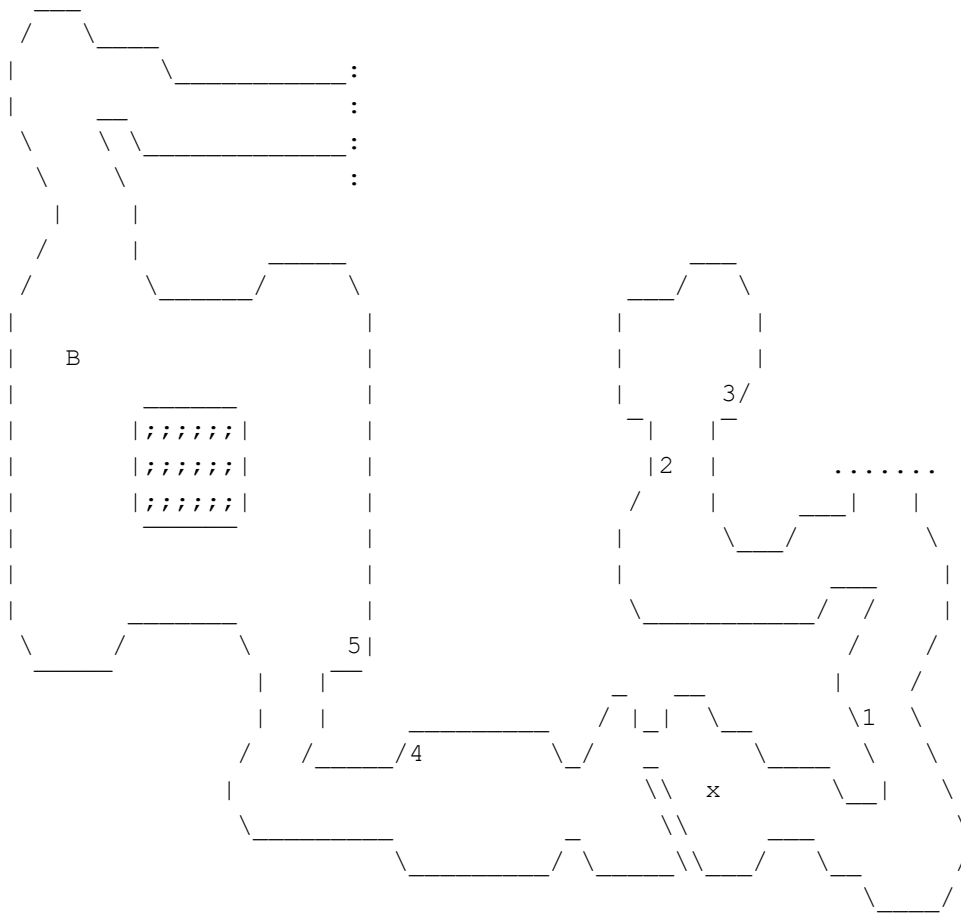
9-2-6 SEGNI DI MATERIA

"È stata rilevata una potente reazione di materia all'interno delle caverne. È lecito supporre che qualche tipo di materia sia sotterrato nel terreno. Raggiungi l'area e recuperala."

- Condizione • aver completato la Missione 9-2-5
Località • miniera 2
Premio • materia Turbo SP

BOSS	NEMICI	OGGETTI
------	--------	---------

Javahook x1	Api assassine	Erba Ghisal	[4]
	Detonatore	Guanti adamantini	[5]
	Mandragola	Medicina dell'eroe	[3]
		Noce Zeio	[1]
		Penna chocobo ciccio	[2]



 | 9-3 | ALLA RICERCA DI COSA?
 +-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 9-3-1 Alla fine
- 9-3-2 La sfida di Genesis
- 9-3-3 La nuova arma di Genesis
- 9-3-4 La super arma di Genesis
- 9-3-5 I migliori di Wutai
- 9-3-6 La fine di Wutai

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Adegheiz	79	17.520	Materioscura
Artiglio di ferro	71	69.780	Medicina dell'eroe .c
Cingolato avanzato	72	18.620	.. .c
Coda scarlatta	88	657.450	Barriera SP (x2)
Demone cornuto	63	72.800	Corona regale
G Intruso	84	27.850	Etere
Grancottero	82	380.486	Banda eterna
Lanciamissili +++	75	95.240	Pietra della vitalità .b .c
Lature Dano	89	58.580	Gala Focum
Malerba	63	9.975	Rigene .b
Meccano-Ade BIS	78	99.500	Pietra HP .b .c

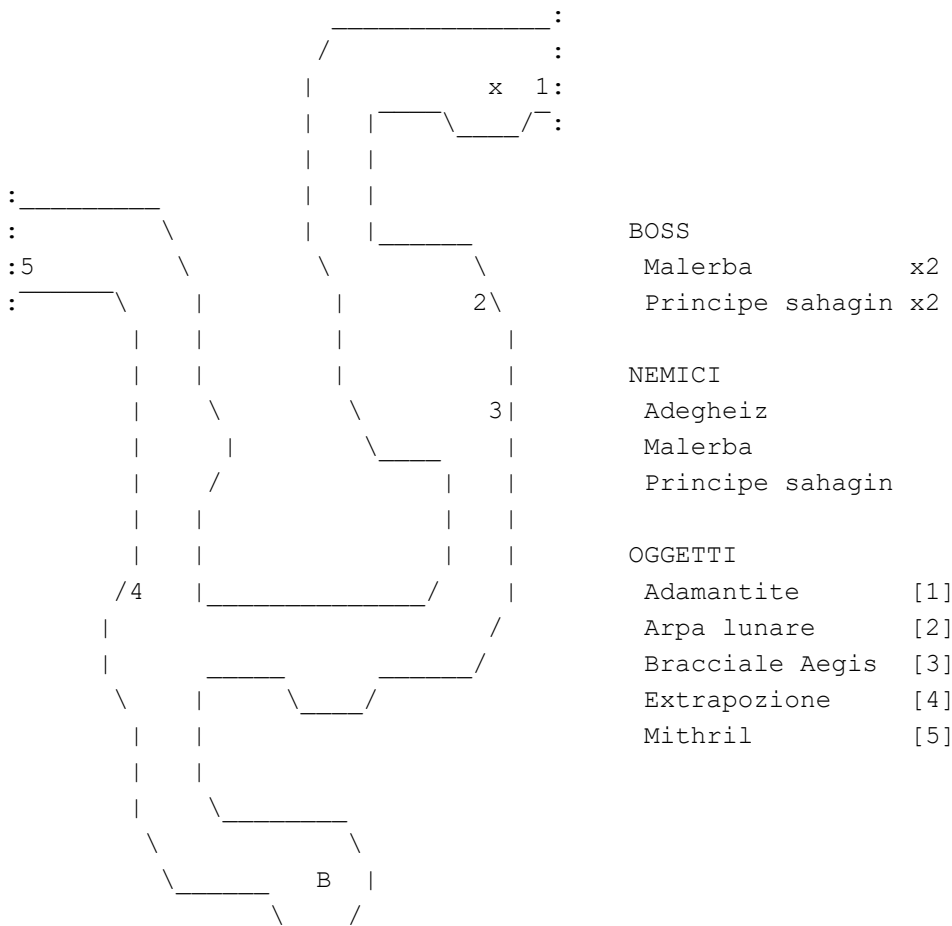
Minibot ape IV	61	13.484	..	
Minicottero +	90	16.528	..	
Orbe EX	72	34.860	Fusione	
Principe sahagin	71	44.680	Bracciale Gelum	
Proto-cingolato cannone	73	20.270	..	.b
Unità Crescente Celsius	80	65.280	Lama Thundaga	.a
Vajradhara Asura	61	305.000	Completo della forza	
Zucca scherzosa	82	92.850	Pietra MP	

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

9-3-1 ALLA FINE

"Ignoriamo ancora le reali dimensioni delle grotte. Le profondità sotterranee continuano a crescere e non possiamo fare altro che continuare a esplorarle. Raggiungi la tua area di competenza e comincia la missione."

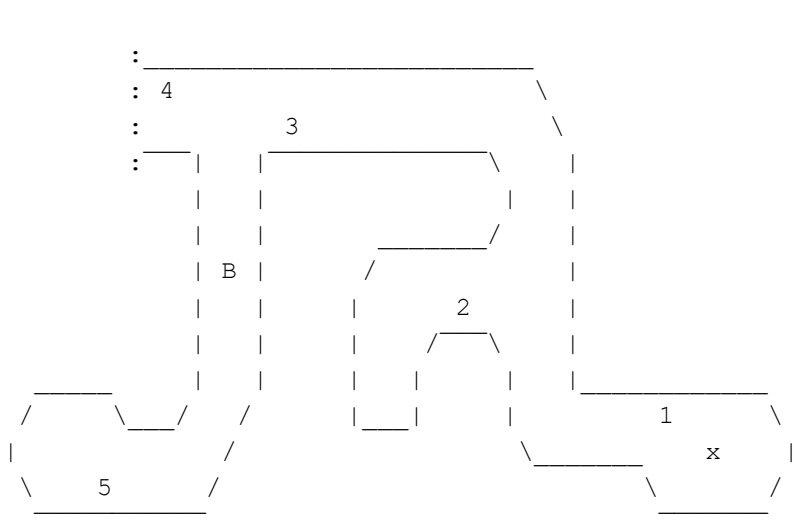
- Condizione • aver completato la Missione 9-2-6
- Località • grotta 1
- Premio • materia Pugno martello



9-3-2 LA SFIDA DI GENESIS

"È stata confermata ancora una volta la presenza delle truppe di Genesis nel profondo delle caverne. Sembra che stiano esplorando l'area equipaggiati con delle nuove armi. Vai là immediatamente ed elimina il nemico."

Condizione • aver completato la Missione 9-3-1
 Località • caverna 1
 Premio • accessorio Vera Ryoma

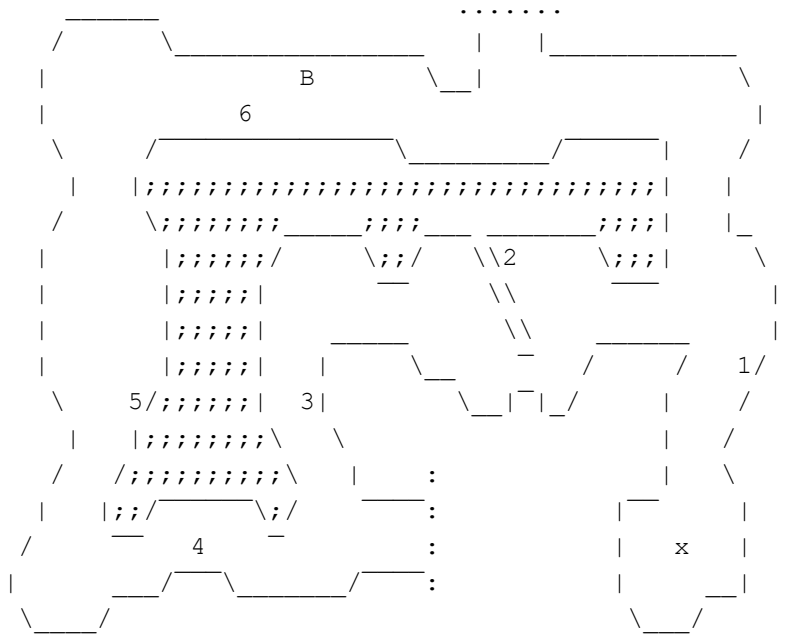


- BOSS
 Lanciamissili +++ x2
 Meccano-Ade BIS x1
- NEMICI
 G Intruso
 Lanciamissili +++
 Minibot ape IV
- OGGETTI
 Coda di fenice [1]
 Elisir [5]
 Lama Veleno [2]
 Penna chocobo ciccio [3]
 Sfera di cristallo [4]

9-3-3 LA NUOVA ARMA DI GENESIS

"Le nuove armi in possesso di Genesis sembrano possedere una potenza devastante. Devono essere distrutte al più presto per rallentare l'avanzata del nemico. Raggiungi immediatamente la loro posizione."

Condizione • aver completato la Missione 9-3-2
 Località • miniera 3
 Premio • materia Antima



- BOSS
 Grancottero x1
 Minicottero + xInf
- NEMICI
 Cingolato avanzato
- OGGETTI
 Adamantite [1]
 Cappuccio nero [6]
 Fascia di cristallo [2]
 Negozio virtuale Duo [5]
 Penna chocobo ciccio [4]
 Vigore [3]

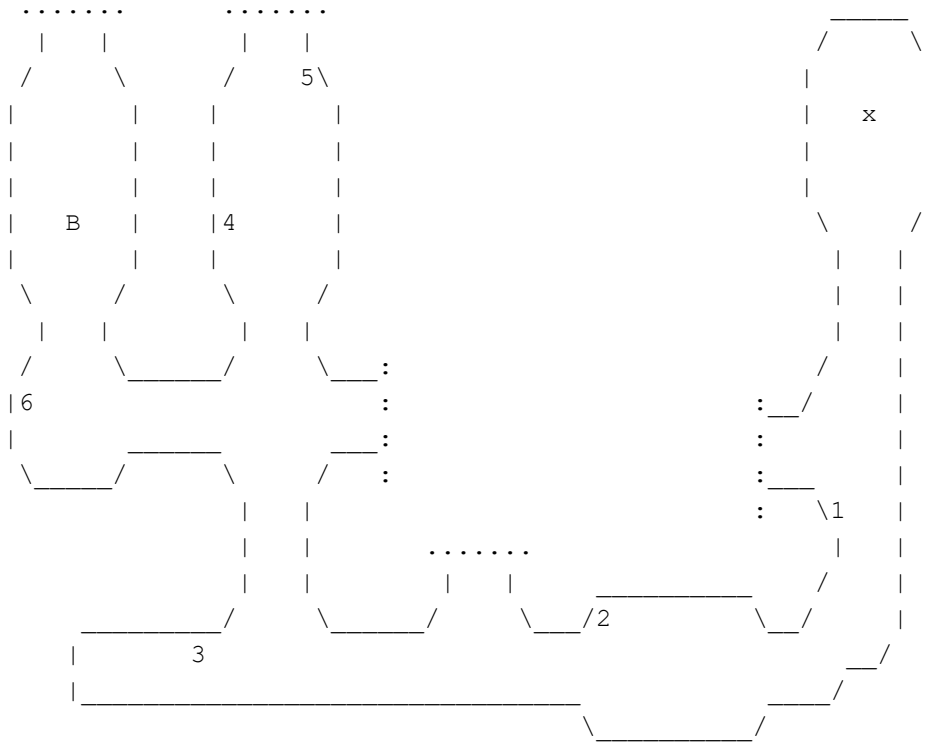
9-3-4 LA SUPER ARMA DI GENESIS

"Le truppe di Genesis hanno creato delle armi più potenti, e solo un 1a Classe SOLDIER ha speranza contro di esse. Addentrati nelle grotte e distruggi i prototipi prima che possano produrne altri esemplari."

Condizione • aver completato la Missione 9-3-3

Località • caverna 2
 Premio • materia Pugno magico

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Coda scarlatta x1	Cingolato avanzato	Blizzara	[4]
	Minibot rosso IV	Erba Ghisal	[3]
	Proto-cingolato cannone	Fire	[1]
		Mithril	[2]
		Penna chocobo ciccio	[6]
		Sfera di cristallo	[5]

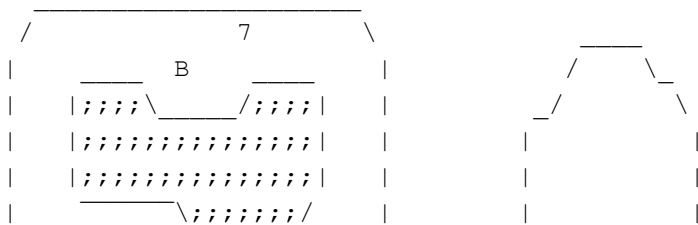


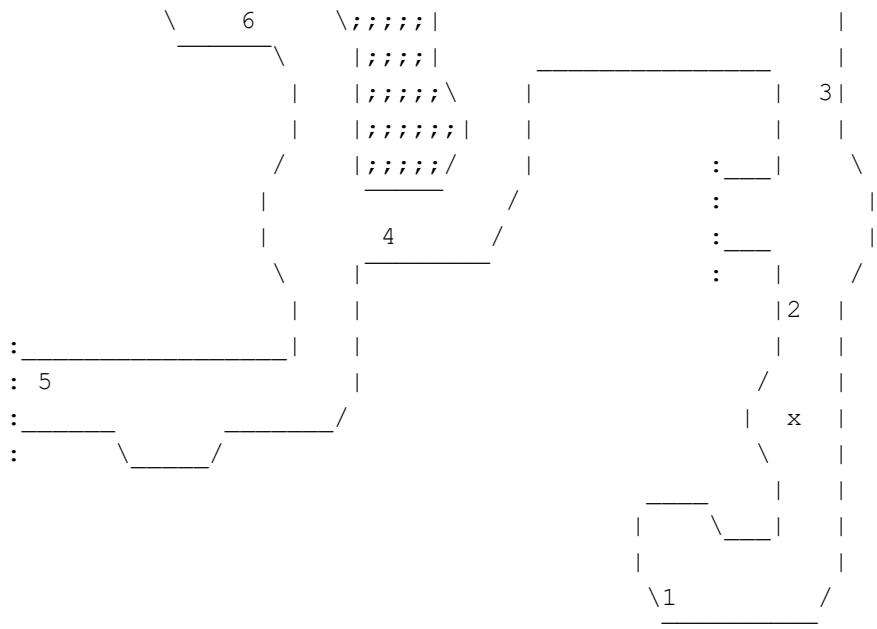
9-3-5 I MIGLIORI DI WUTAI

"Delle truppe sopravvissute di Wutai sono state avvistate all'interno delle caverne. I loro uomini migliori hanno raggiunto i livelli inferiori. Ignoriamo i loro obiettivi, ma dobbiamo impedire i loro piani. Sconfiggi le unità d'élite di Wutai."

Condizione • aver completato la Missione 9-3-4
 Località • grotta 2
 Premio • accessorio Vigilis

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Unità Crescente Celsus x1	Lature Dano	Armilla Lux	[5]
Vajradhara Asura x1	Unità Crescente Celsus	Coda di fenice	[4]
		Difesa alterata	[7]
		Extrapozione	[2]
		Guanti del ladro	[1]
		Mithril	[3]
		Penna chocobo ciccio	[6]

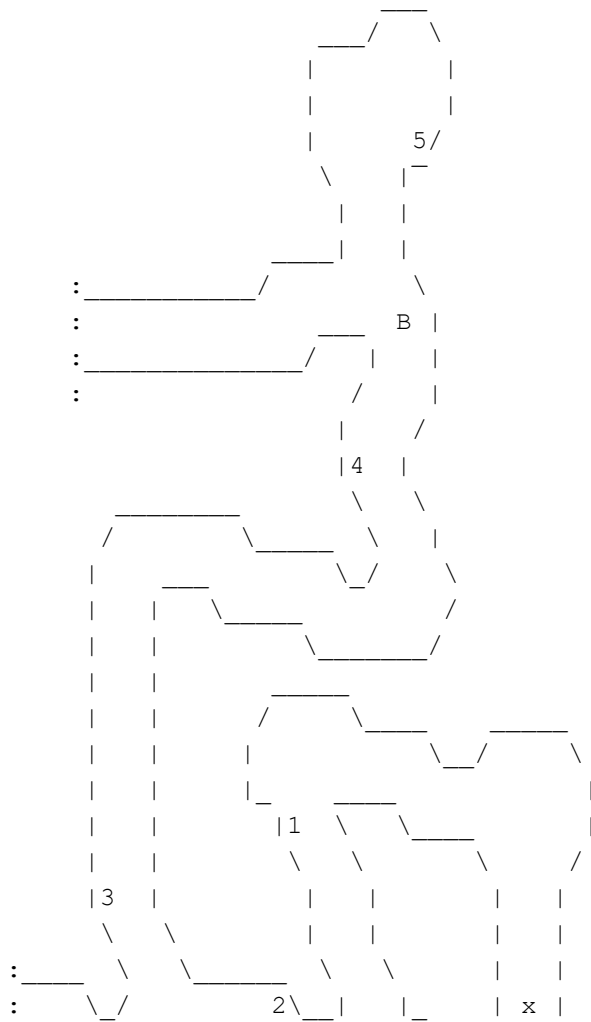




9-3-6 LA FINE DI WUTAI

"Abbiamo eliminato le forze di Wutai asserragliate nelle grotte.
 Approfittiamone per esplorare i livelli che si trovano più in profondità.
 È stata confermata la presenza di mostri, quindi dovrai farti strada con la
 forza."

- Condizione • aver completato la Missione 9-3-5
- Località • miniera 1
- Premio • materia Fusione



- BOSS
- Demone cornuto x1
 - Orbe EX x1
 - Zucca scherzosa x1

- NEMICI
- Artiglio di ferro
 - Orbe EX
 - Zucca scherzosa

- OGGETTI
- Arpa lunare [4]
 - Bracciale d'argento [1]
 - Bracciale di Rah [5]
 - Elisir [3]
 - Mithril [2]

```

: _____ \ | |
: \_____ / \ | |
          \_____/ .....

```

| 9-4 | REAMI DI DEMONI
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 9-4-1 L'ambizione di Genesis
- 9-4-2 La passione di Genesis
- 9-4-3 Un nuovo inizio
- 9-4-4 Macchine fuori controllo
- 9-4-5 Solo per SOLDIER
- 9-4-6 Solo per 1a Classe

NEMICI	LV	HP	r RUBARE		
Chiactus: M9-4-3	83	99.999	Erba Ghisal (x2)	.b	
Cingolato cannone	75	88.888	..		
Cingolato Hauser	75	88.888	..		
Dinornis	60	265.400	Pietra della forza	.b	
Folletto	70	58.770	Ruba (x2)		
G Fine	71	378.500	Materioscura (x2)		
G Peltast	87	52.580	Etere		
G Rinnegato	82	232.400	Cappa bianca	.b	.d
Garuda	81	114.680	Elettroshock		
Grannygalan	90	312.800	Completo dell'energia		
Io Grangalan	70	143.500	..		
Jatayu	76	88.400	Bracciale Tonum		
Mamma Grangalan	80	175.800	..		
Minibot blindato IV	81	20.850	..		
Mitraglia blindata +++	87	122.800	Pietra della vitalità	.a	
Re Tomberry	99	487.800	Portafortuna (x2)	.b	
Spada folle	73	102.500	Invincibile	.a	
Tomberry guardiano	80	274.580	Vera dell'ira		
Vedova nera	96	1.538.500	Barriera SP	.a	.c
Vespe giganti	96	13.850	Pietra della fortuna		

- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop
- .d può attivare lo Status Invincibile

9-4-1 L'AMBIZIONE DI GENESIS

"Le truppe di Genesis stanno avanzando di nuovo. Le loro nuove armi di prima linea sono estremamente potenti, ma non possiamo permetterci di lasciar loro le caverne. Elimina immediatamente il nemico!"

- Condizione • aver completato la Missione 9-3-6
- Località • caverna 1
- Premio • accessorio Nocche Kaiser x4

:_____:

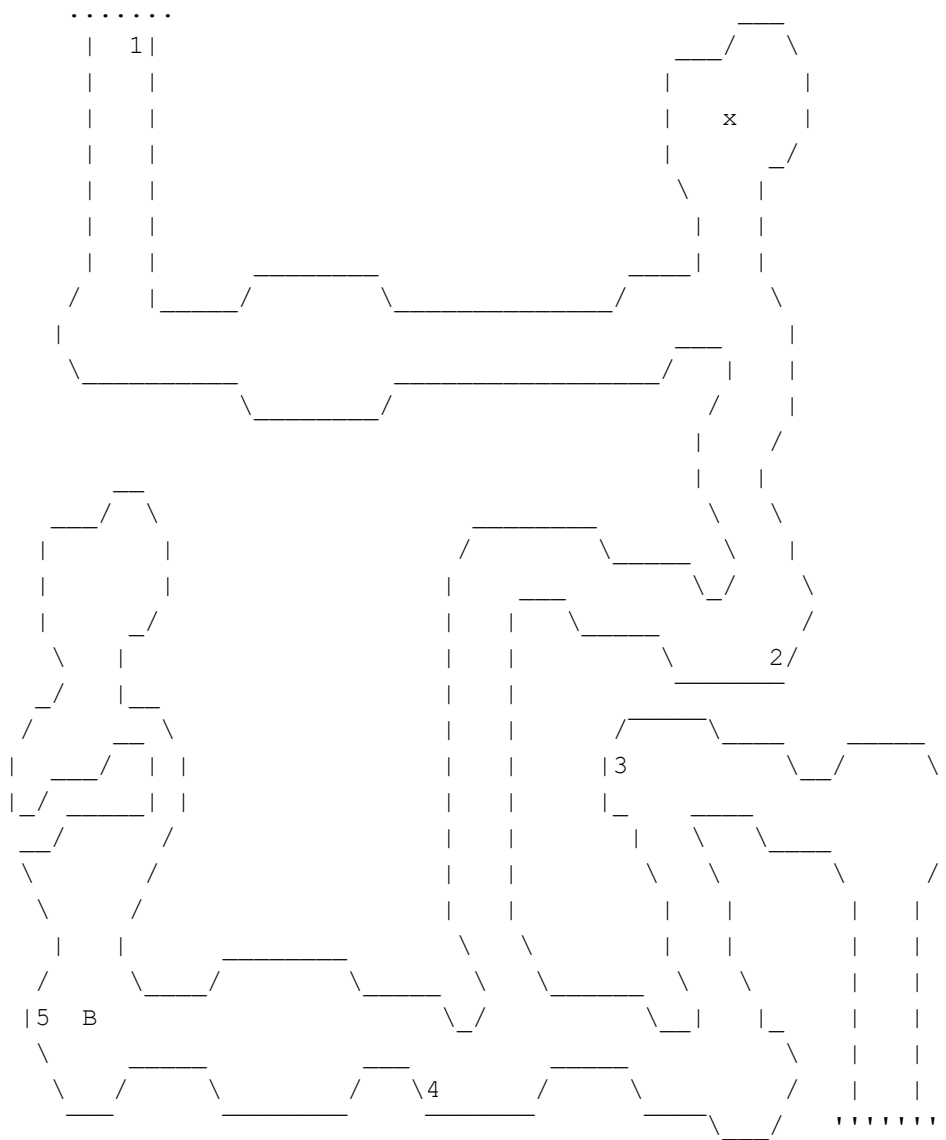
"Le truppe di Genesis sono finite. Le forze di Wutai sono solo un ricordo.
Non rimane altro che avanzare ulteriormente nelle profondità delle grotte."

Condizione • aver completato la Missione 9-4-2

Località • miniera 1

Premio • materia 1.000 aghi

BOSS		NEMICI	OGGETTI	
Chiactus: M9-4-3	x1	Dinornis	Armilla Sideris	[3]
Dinornis	x3	Folletto	Barriera SP	[1]
		Vespe giganti	Bracciale chocobo marino	[5]
			Nocche Kaiser	[2]
			Tornado d'assalto +	[4]



9-4-4 MACCHINE FUORI CONTROLLO

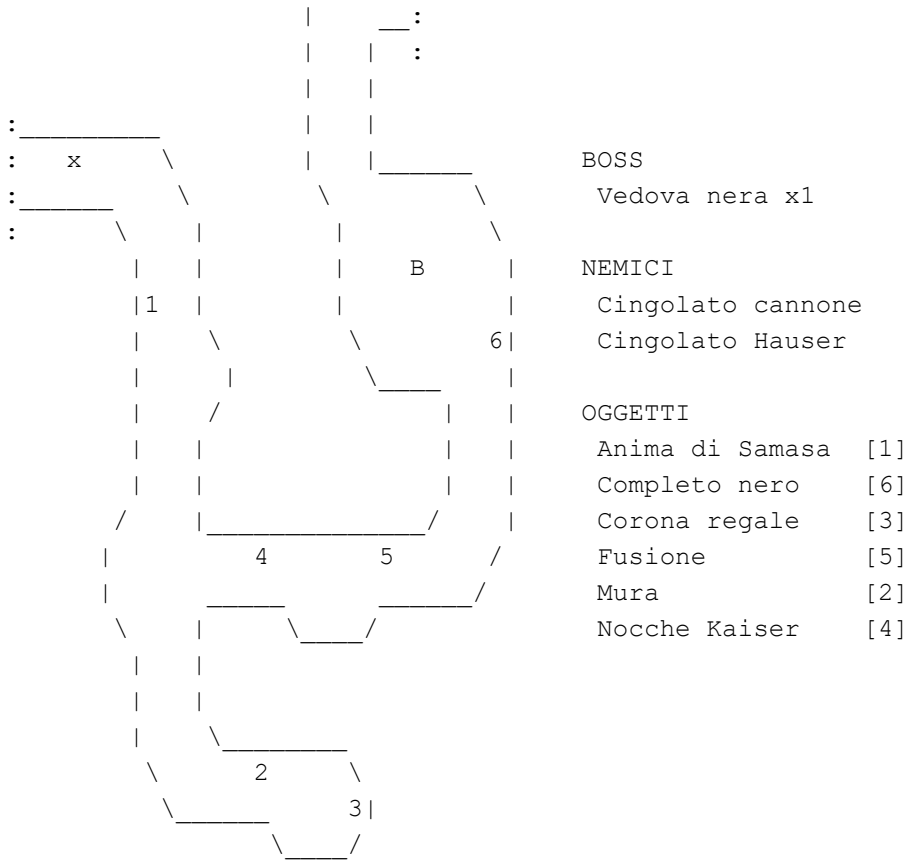
"Le armi della Shinra si comportano in maniera strana. Qualcosa nelle caverne
le ha fatte andare in tilt. Distruggile prima che feriscano i nostri uomini."

Condizione • aver completato la Missione 9-4-3

Località • grotta 1

Premio • accessorio Orologio prezioso

_____ :
/ _____ :



9-4-5 SOLO PER SOLDIER

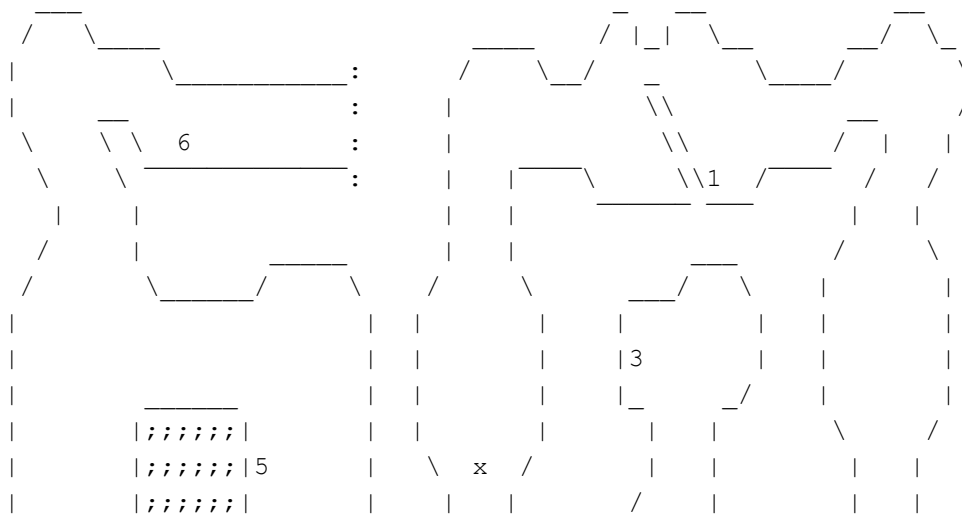
"Le nostre macchine sono totalmente fuori controllo e le nostre perdite stanno raggiungendo livelli inaccettabili. Stiamo facendo ritirare le nostre truppe dalle caverne, ma SOLDIER deve continuare ad avanzare. Spazza via tutti i mostri che incontrerai!"

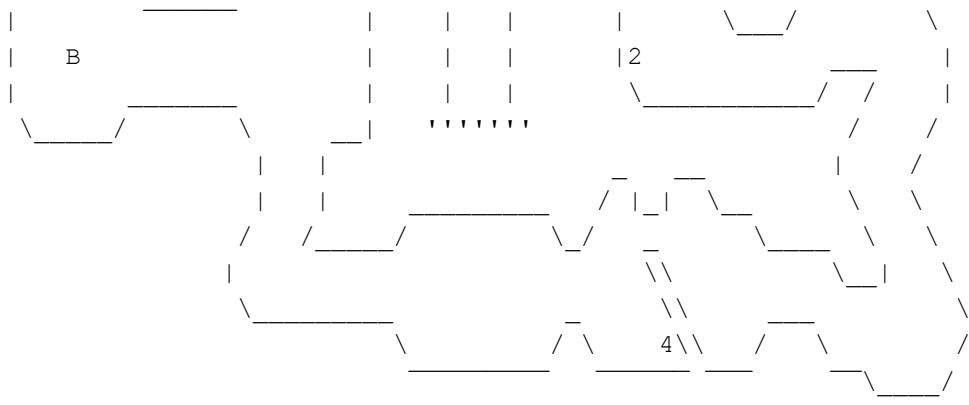
Condizione • aver completato la Missione 9-4-4

Località • miniera 2

Premio • materia Affondo omicida

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Re Tomberry x2	Re Tomberry	Adamantite	[5]
	Tomberry guardiano	Cavalier Occulto	[2]
		Energiga	[4]
		Fusione	[3]
		Penna chocobo ciccio	[1]
		Turbo-attacco SP	[6]



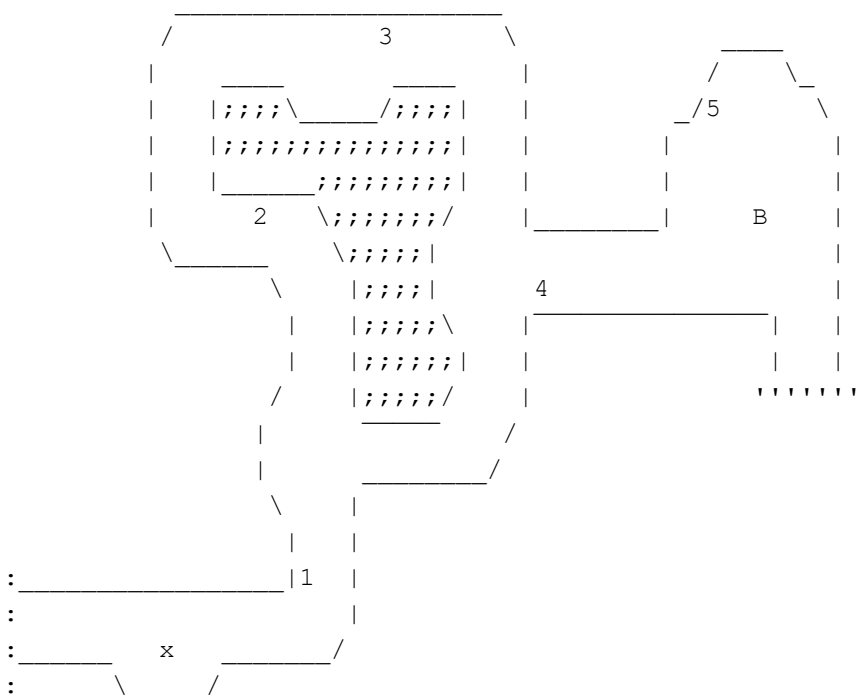


9-4-6 SOLO PER 1a CLASSE

"I mostri che abbiamo incontrato sono incredibilmente forti, persino gli agenti di SOLDIER sono in difficoltà. I 2a e i 3a Classe non sono in grado di avanzare ulteriormente. Contiamo su di te."

- Condizione • aver completato la Missione 9-4-5
 Località • grotta 2
 Premio • accessorio Occhio di lince

BOSS		NEMICI	OGGETTI	
Grannygalan	x1	Garuda	Armilla Lux	[2]
Io Grangalan	xInf	Jatayu	Drainga	[4]
Mamma Grangalan	xInf		Elettroshock	[5]
			Fusione	[1]
			Medicina dell'eroe	[3]



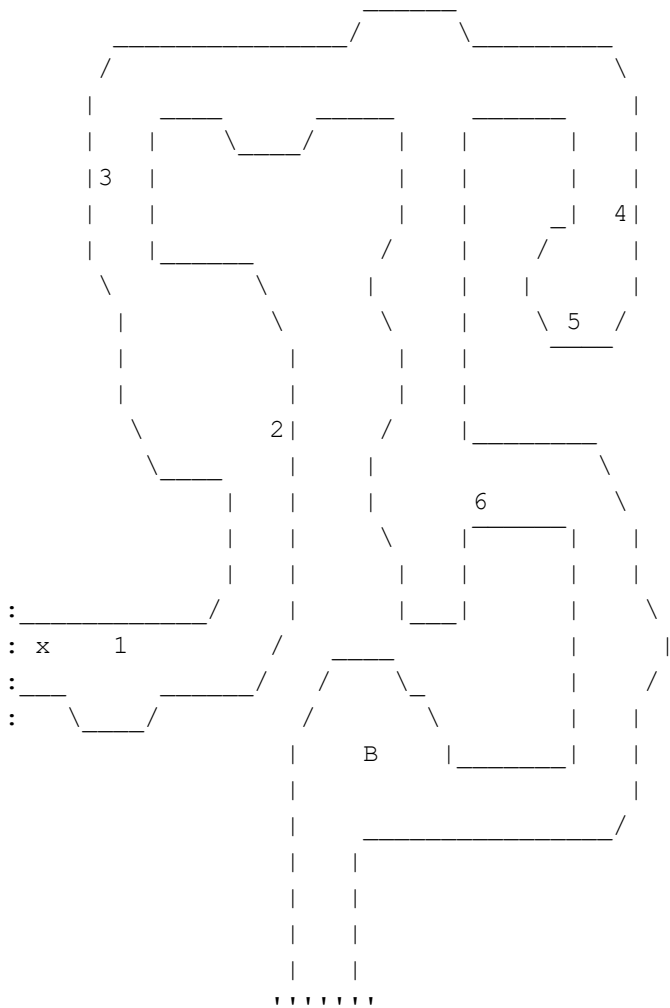
| 9-5 | ENERGIA SCONOSCIUTA

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 9-5-1 I mostri di Hojo
- 9-5-2 Ancora più in basso

Località • grotta 1

Premio • accessorio Vera Ryoma



BOSS

- Triostella x1
- Tycoon x1

NEMICI

- Cacciatore di uomini
- Forbice maligna
- Triostella

OGGETTI

- Attacco elementale [5]
- Bracciale di Rah [1]
- Elemosina [2]
- Materioscura [3]
- Tri-Thundaga [4]
- Vigilis [6]

9-5-4 POTERE ANORMALE

"Siamo quasi certi che i mostri all'interno delle caverne siano stati rinforzati da un'energia sconosciuta. Sembra che questa forza cresca mano a mano che scendiamo più in profondità. Raggiungi il livello successivo e scopri la causa."

Condizione • aver completato la Missione 9-5-3

Località • caverna 2

Premio • accessorio Corona d'alloro

BOSS

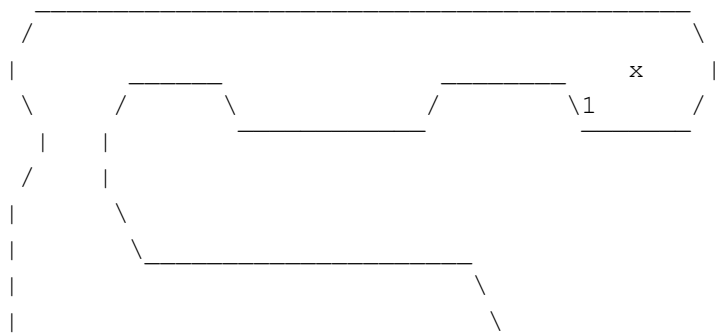
- Re sahagin x2
- Spir x3

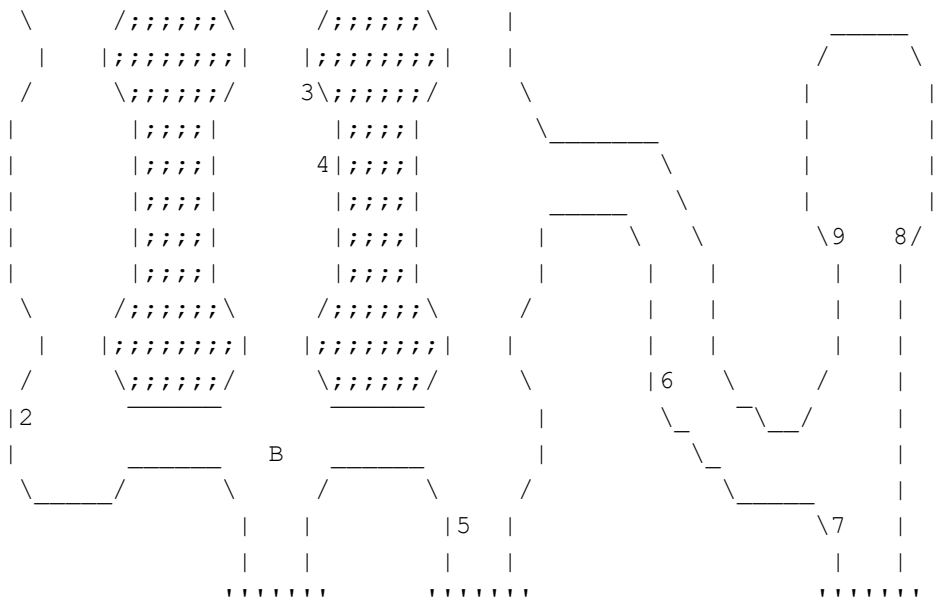
NEMICI

- Molto vorace
- Re sahagin
- Spir

OGGETTI

- Anello prezioso [9]
- Aspirga [8]
- Banda di platino [4]
- Banda eterna [6]
- Coda di fenice [2]
- Corona regale [1]
- Materioscura [3]
- Negoziario virtuale Ombra [5]
- Pugno costoso [7]





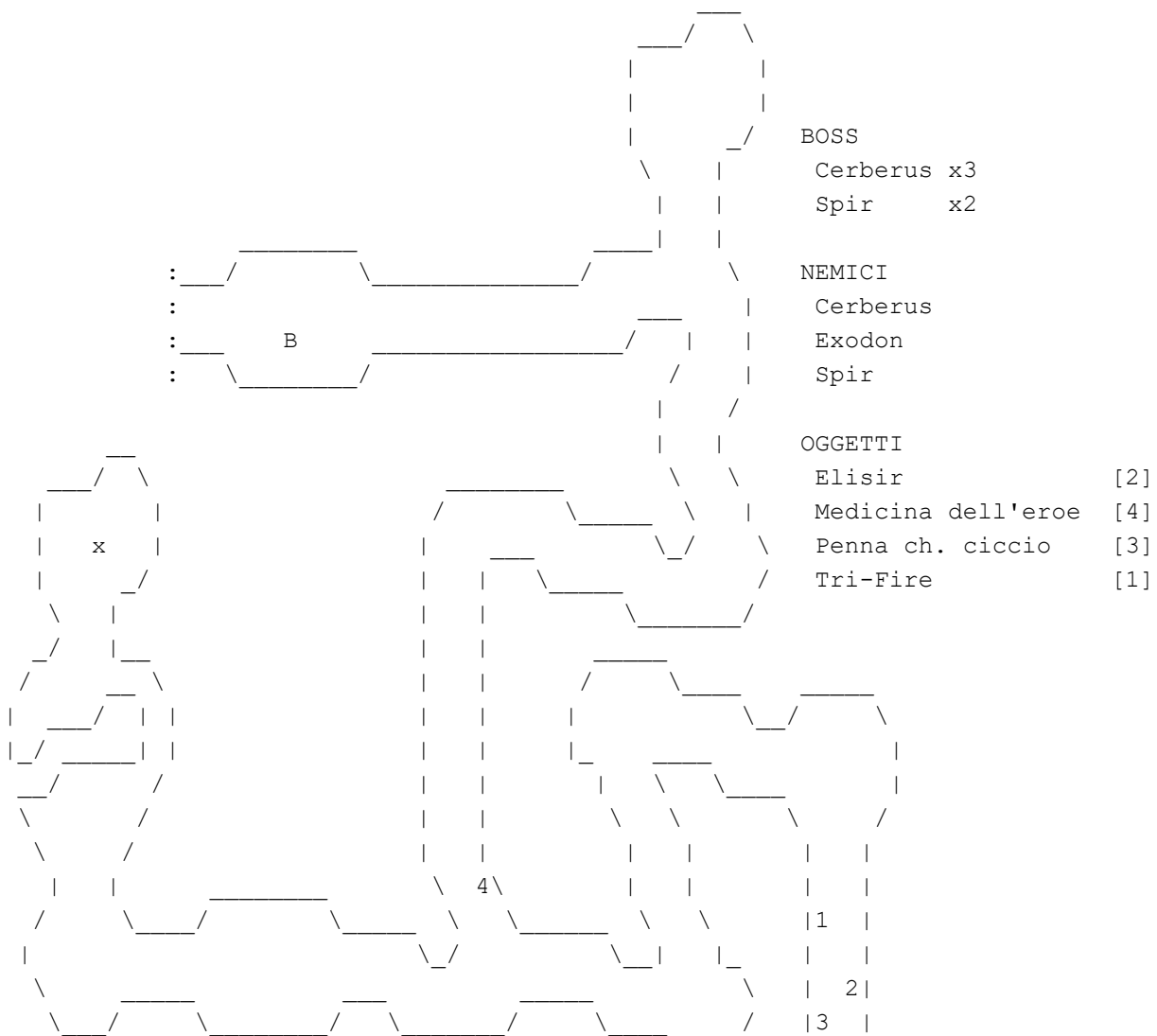
9-5-5 UN VIAGGIO SOLITARIO

"Sei l'unico rimasto a esplorare queste caverne, tutti gli altri la Classe SOLDIER si sono ritirati da tempo. I mostri stanno diventando sempre più spietati. Procedi con cautela."

Condizione • aver completato la Missione 9-5-4

Località • miniera 1

Premio • materia Fiamme infernali



9-5-6 ANCORA PIÙ IN PROFONDITÀ

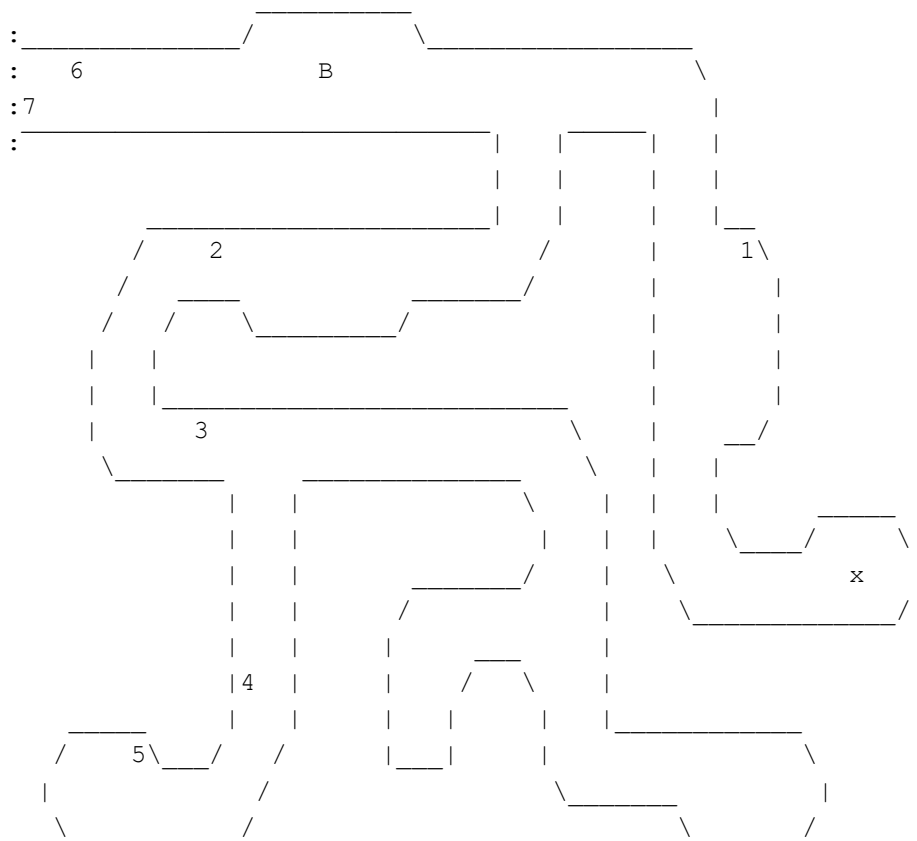
"Abbiamo accertato la presenza di segugi guardiani provenienti dall'area che hai esplorato durante la tua ultima missione. Potrebbero essere impazziti da soli, ma è più probabile che ci sia stata una causa esterna. Raccogli maggiori informazioni mentre esaminiamo ulteriormente i dati in nostro possesso."

Condizione • aver completato la Missione 9-5-5

Località • caverna 1

Premio • materia Megafusione

BOSS	NEMICI	OGGETTI
Erba cipollina x5	Belial	Bracciale chocobo celeste [2]
	Erba cipollina	Bracciale di mithril [6]
	Esplosivo	Elettroshock [3]
	Exodon	Energiga [7]
		Noce Zeio [1]
		Portafortuna [4]
		Seydlitz [5]



+-----+-----+
| 9-6 | PORTE VERSO L'IGNOTO
+-----+

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 9-6-1 I mostri più forti
- 9-6-2 Il livello più basso
- 9-6-3 Armi impazzite
- 9-6-4 Minacce bio-meccaniche
- 9-6-5 Forme di vita di energia

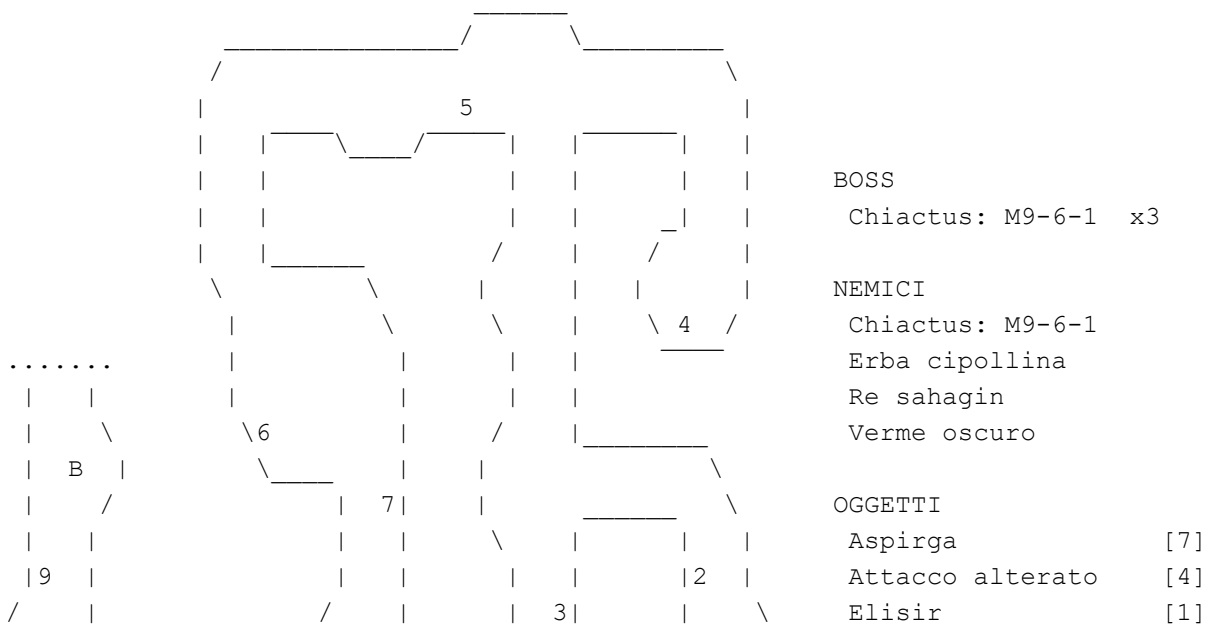
NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Aculeo letale	77	93.850	Pietra dello spirito
Chiactus: M9-6-1	99	399.999	Arte del medico .b
Demone minore	84	115.800	Scippo
Diatryma	71	188.770	Cappuccio nero .b
Erba cipollina	92	98.980	Mura .a .b
Esplosivo	95	89.800	Vigore .c
Golia	99	880.000	Megaene .b
Gran Molboro	99	3.385.000	Super fiocco .b .c
Imperatore sahagin	99	435.700	Turbo SP .d
Lama superiore	77	385.000	Medicina dell'eroe (x2) .a
Minerva	100	10.000.000	Coda di fenice (x99) .d
Monaco oscuro	83	158.540	Anima di Samasa
Pseudo soldato A	80	92.500	Cappuccio nero
Pseudo soldato B	80	92.500	Coda di fenice
Pseudo soldato C	80	92.500	Cavalier Occulto
Re sahagin	74	324.580	Gala Gelum
Tomberry sacro	99	728.770	Mattarello d'oro (x4) .b
Verme oscuro	81	107.280	Master SP .c

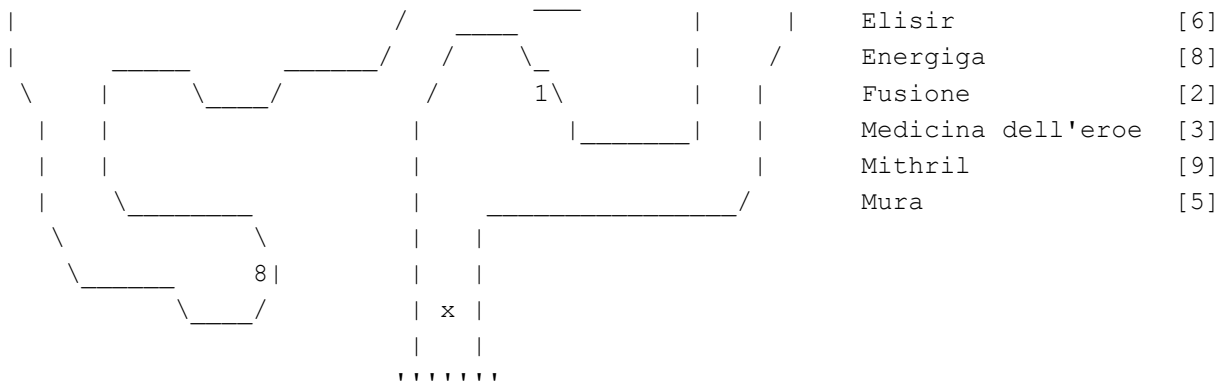
- .a può infliggere lo Status Ade
- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop
- .d può attivare lo Status Invincibile

9-6-1 I MOSTRI PIÙ FORTI

"Un'analisi dei dati ha rivelato che i mostri delle caverne sono esponenzialmente più forti di quelli di superficie. Anche quelli che sono relativamente docili diventano aggressivi sottoterra. Abbiamo fiducia in te, ma non abbassare la guardia."

- Condizione • aver completato la Missione 9-5-6
- Località • grotta 1
- Premio • materia Zantetsuken



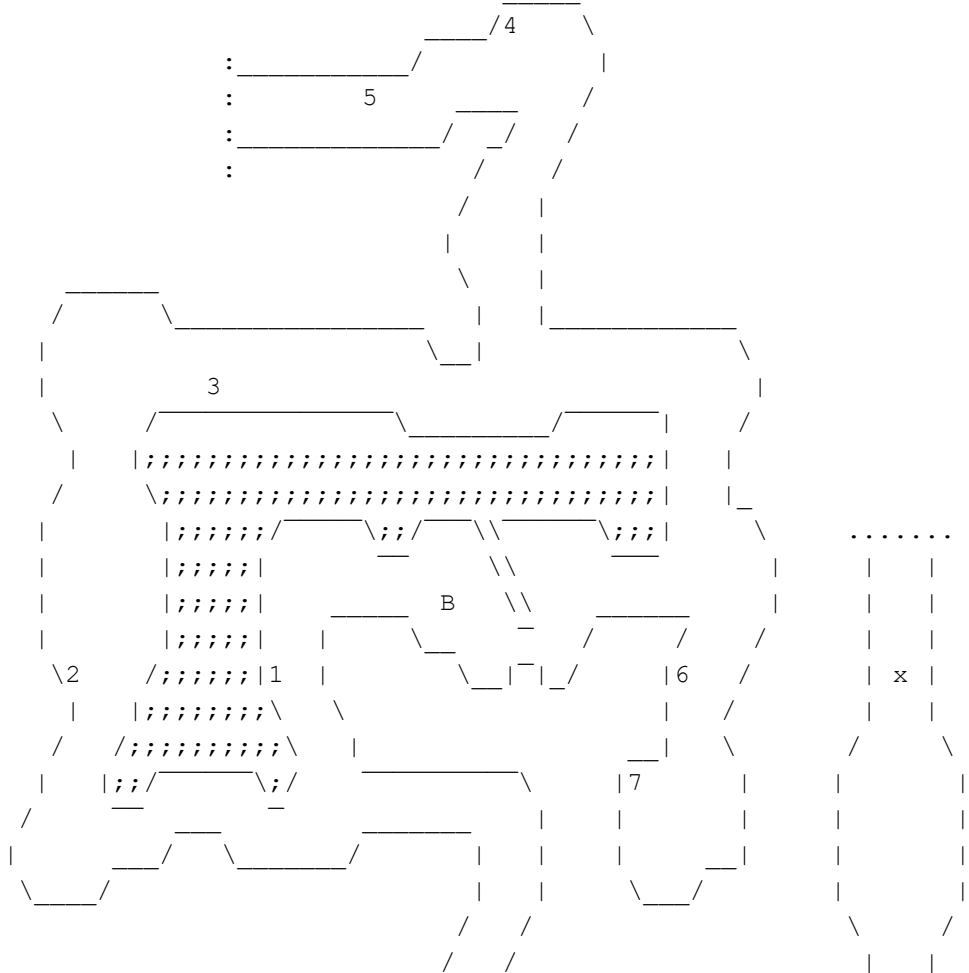


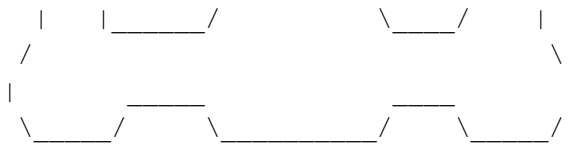
9-6-2 IL LIVELLO PIÙ BASSO

"Abbiamo quasi raggiunto il livello più basso delle grotte. Ti daremo tutto il supporto che possiamo. La ricompensa varrà tutti gli sforzi profusi. Buona fortuna."

- Condizione • aver completato la Missione 9-6-1
- Località • miniera 3
- Premio • accessorio Super Fiocco

BOSS	NEMICI	OGGETTI
Tomberry sacro x1	Aculeo letale	Coda di fenice [3]
	Esplosivo	Coda di fenice [6]
	Monaco oscuro	Corona d'alloro [5]
		Elisir [7]
		Penna chocobo ciccio [2]
		Ultima [1]
		Vigore [4]





9-6-3 ARMI IMPAZZITE

"Ormai è chiaro che l'energia misteriosa ha effetti sia sui mostri che sulle macchine. Le armi meccaniche vanno totalmente fuori controllo, alimentate da un'apparentemente infinita riserva di energia. Sei l'unico che può risolvere questo mistero!"

Condizione • aver completato la Missione 9-6-2

Località • caverna 2

Premio • materia Fiamme vitali

BOSS

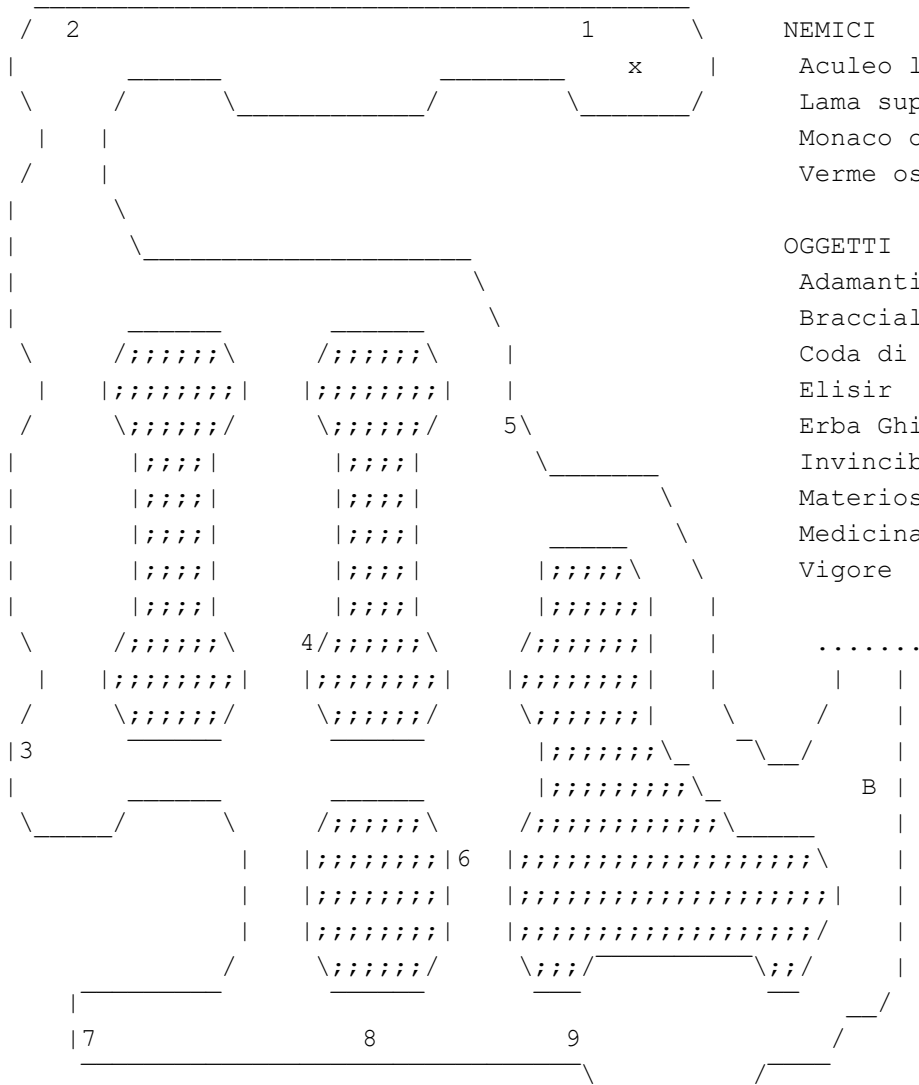
Lama superiore x2

NEMICI

- Aculeo letale
- Lama superiore
- Monaco oscuro
- Verme oscuro

OGGETTI

- Adamantite [8]
- Bracciale d'argento [9]
- Coda di fenice [3]
- Elisir [6]
- Erba Ghisal [7]
- Invincibile [2]
- Materioscura [1]
- Medicina dell'eroe [4]
- Vigore [5]



9-6-4 MINACCE BIO-MECCANICHE

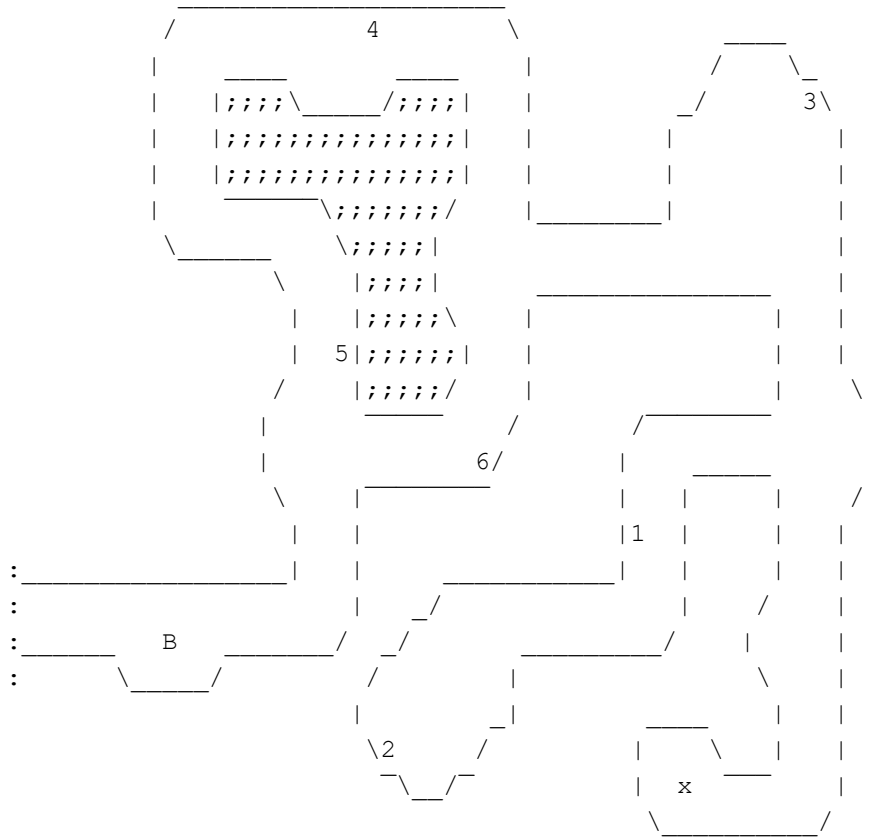
"Anche se meccaniche, le lame superiori che hai affrontato nella tua ultima missione hanno assunto un comportamento biologico dopo il contatto con l'energia misteriosa. Questa energia sembra avere proprietà inimmaginabili. Ed è quasi alla nostra portata!"

Condizione • aver completato la Missione 9-6-3

Località • grotta 2

Premio • materia Esafusione

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Gran Molboro x1	Demone minore	Erba Ghisal	[5]
	Diatryma	Forcina d'oro	[6]
	Imperatore sahagin	Fusione	[1]
		Guanti di Genji	[2]
		Nocche Kaiser	[4]
		Penna chocobo ciccio	[3]



9-6-5 FORME DI VITA DI ENERGIA

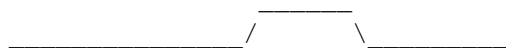
"Le analisi dell'energia misteriosa ci hanno indotto a pensare che quest'ultima oltre a far comportare le macchine come organismi viventi, possa causare un comportamento anomalo in ogni forma di vita che uccide. Abbiamo ragione di credere che alcuni dei nostri uomini siano dispersi nei livelli inferiori. Non farti cogliere impreparato! Non perderti d'animo e avanza!"

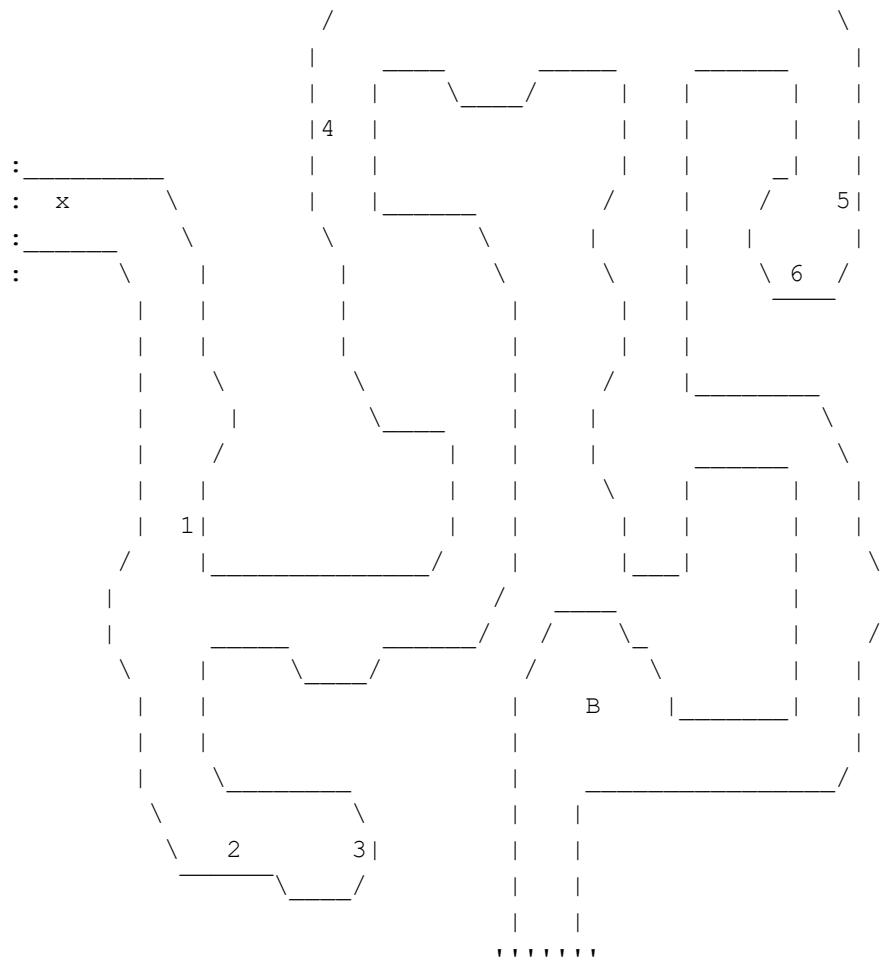
Condizione • aver completato la Missione 9-6-4

Località • grotta 1

Premio • materia Master SP

BOSS	NEMICI	OGGETTI	
Golia x1	Pseudo soldato A	Anima di Samasa	[4]
Pseudo soldato A x2	Pseudo soldato B	Banda di platino	[6]
Pseudo soldato B x2	Pseudo soldato C	Bracciale di Rah	[1]
Pseudo soldato C x2		Coda di fenice	[2]
		Completo dell'energia	[3]
		Ultima	[5]

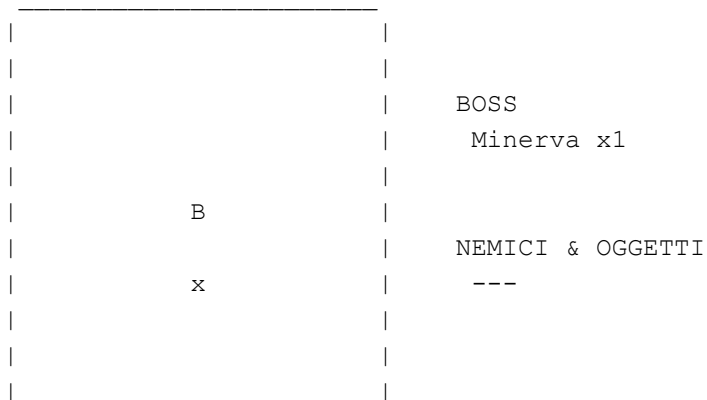




9-6-6 LA DIVINITÀ REGNANTE

"Dopo aver analizzato la misteriosa emanazione di energia, siamo certi che la fonte sia poco più avanti. Non abbiamo idea di cosa ti aspetti, ma non possiamo rinunciare proprio ora. Non vediamo l'ora di leggere il tuo rapporto, Zack!"

- Condizione • aver completato la Missione 9-6-5
 Località • stanza di Minerva
 Premio • accessorio Guerriero divino



LE MEDICINE --- Prima di affrontare realmente Minerva dovete prepararvi in modo adeguato. Equipaggiate l'accessorio Guanto del ladro e la materia Ruba oppure Scippo poi affrontate una prima battaglia contro la divinità. All'inizio dello scontro, sottraete subito a Minerva le 99 Code di fenice in suo possesso e fatevi eliminare da lei. In aggiunta, è bene che raccogliate un buon numero di Elisir, che potete trovare facilmente nelle varie Missioni secondarie. Prima di

cominciare lo scontro vero e proprio, usate una Coda di fenice per attivare lo Status Risveglio.

GLI ACCESSORI --- Per sopravvivere agli attacchi della divinità è necessario che incrementiate il più possibile i parametri HP (limite massimo 99.999), Difesa e Spirito (limite massimo 255) e possediate costantemente lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica. Gli Accessori consigliati per questa sfida sono:

Armatura di Genji

.ottenete tutte le tecniche dell'OMD e raggiungete il 100% per ognuna di esse
[HP apeiron]
[Resistenza permanente]
[Autorigene]

Guanti di Genji

.scrigno nella Missione 9-6-4: Minacce bio-meccaniche
[Danni apeiron]
[Critico]

Seydlitz

.scrigno nella Missione 9-5-6: Ancora più in profondità
[Attacco, Difesa, Spirito & Magia + 100]

Vera Ryoma

.scrigno nella Missione 7-5-2: Ragazzino nella landa
[Autobarriera Magica]
[Autobarriera]
[Spirito + 20]

LE MATERIE --- Oltre gli Accessori, dovete sfruttare le Materie per innalzare i tre parametri indicati in precedenza, tramite opportune Fusioni di Materie. Potete fondere ed equipaggiare praticamente qualsiasi Materia per questo scopo, ma tra quelle da portare con voi nella battaglia devono esserci necessariamente Energiga, Pugno costoso e Scippo. Per limitare i danni subiti potreste equipaggiare anche le materie Barriera SP oppure Master SP: ricordate però che esse consumerebbero in maniera estremamente rapida gli SP in vostro possesso perciò raccoglietene almeno una decina di milioni prima dello scontro con Minerva.

LO SCONTRO --- Minerva è una divinità che combatte armata di lancia e scudo. Il nemico non si sposta molto rapidamente, è piuttosto aggressivo e tutte le sue tecniche infliggono danni elevatissimi. La battaglia è molto lunga e durante tutto lo scontro dovete curare soprattutto la vostra fase difensiva.

- a. Mantenete sempre attivo lo Status Risveglio, usando subito una Coda di fenice non appena tornate in vita. Nel caso in cui queste Medicine si esauriscano, eseguite la tecnica Scippo per rubare i 99 esemplari in possesso di Minerva e ripristinare così le vostre scorte. Ricordatevi che lo Status Risveglio vi verrà rimosso anche subendo l'attacco imblocabile Freccia del giudizio.
- b. Conservate sempre almeno 65.000 HP per sopravvivere ai vari attacchi della divinità, specialmente alla magia Ultima. Sfruttate i momenti in cui Minerva non attacca per curarvi tramite la magia Energiga oppure usate un Elisir per ripristinare anche i vostri MP, se necessario.

10-1-3 KYACTUS TROVATO?

"Se non agiamo, è solo una questione di tempo prima che le informazioni trapelino e le prime teste comincino a saltare. Dobbiamo, per il bene di queste teste, assolutamente trovare il kyactus. Ulteriori ricerche hanno accertato che si trova nella landa. Non c'è tempo da perdere!"

Condizione • aver completato la Missione 10-1-2
Località • landa 1
Premio • evocazione Spina di kyactus

```

                    .....
                    |   |
                    |   |
                    ..... |   |   BOSS
                    |  |___| |   Chiactus: M10-1-3  x1
                    |           2|
                    |  _____|  NEMICI
                    |   |           Chiactus: alpha
                    |   |           Replicon
                    |   |           Trappola
                    |   |
.....             |   |
|  | _____|   |_____  OGGETTI
|1 |                               Briglia           [1]
|  | _____|   |_____ B |   Cappa bianca   [2]
|  |           |   |           |   |           Extrapozione   [3]
|  |           |   |           |   |
|  |           | x |           | 3 |
|  |           |___|           |___|

```

| 10-2 | LE RICERCHE DEI TOMBERRY

In questo gruppo sono presenti tre missioni:

- 10-2-1 Trova il tomberry!
- 10-2-2 Tomberry ovunque
- 10-2-3 Mastro tomberry

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Giara magica 4	98	999.999	..
Mastro Tomberry	30	39.999	Pietra mako ATT
Tomberry	17	9.999	Pietra mako HP
Verme	12	3.300	Etere .c

.c può infliggere lo Status Stop

10-2-1 TROVA IL TOMBERRY!

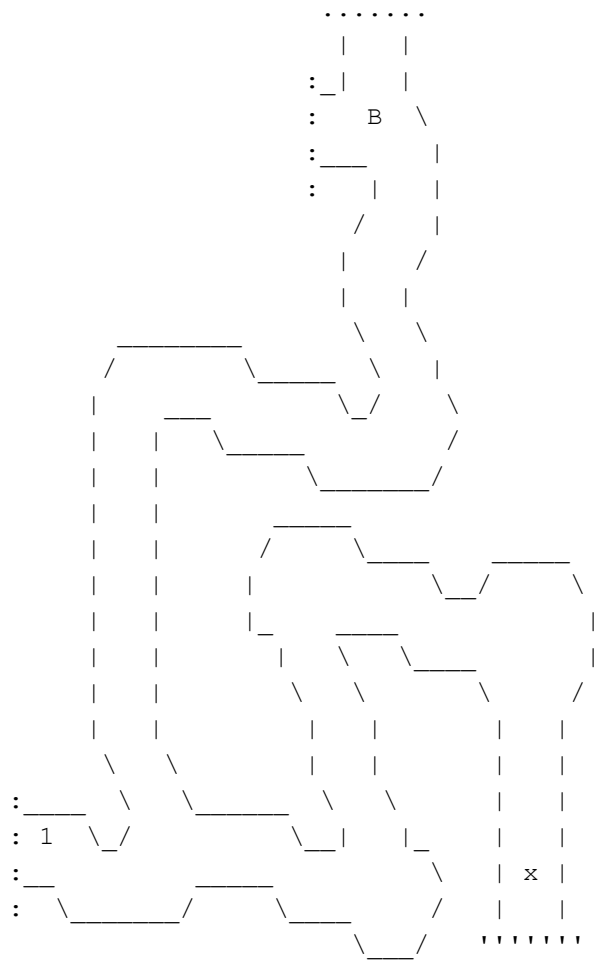
"Lo chef personale del nostro presidente ci ha chiesto di recuperare il suo leggendario coltello. Pare che l'oggetto sia in possesso di un tomberry che si

trova nelle miniere di carbone. Sconfiggilo e recupera la posata!"

Condizione • aver sconfitto il Tomberry nella Missione 6-1-5

Località • miniera 1

Premio • accessorio Bracciale d'argento



BOSS
Tomberry x1

NEMICI
Verme

OGGETTI
Blizzard [1]

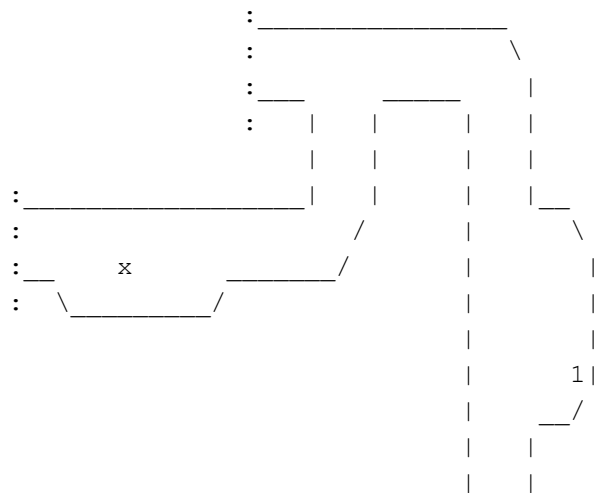
10-2-2 TOMBERRY OVUNQUE

"Il coltello da cucina posseduto dal tomberry precedente non era il leggendario coltello dello chef. Ma siamo stati informati che un altro tomberry ha con sè la preziosa posata. Parti immediatamente e sconfiggi il tomberry!"

Condizione • aver completato la Missione 10-2-1

Località • caverna 1

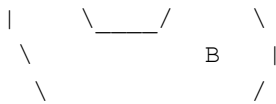
Premio • ingrediente Erba Ghisal



BOSS
Tomberry x4

NEMICI
Tomberry

OGGETTI
Extrapozione [1]



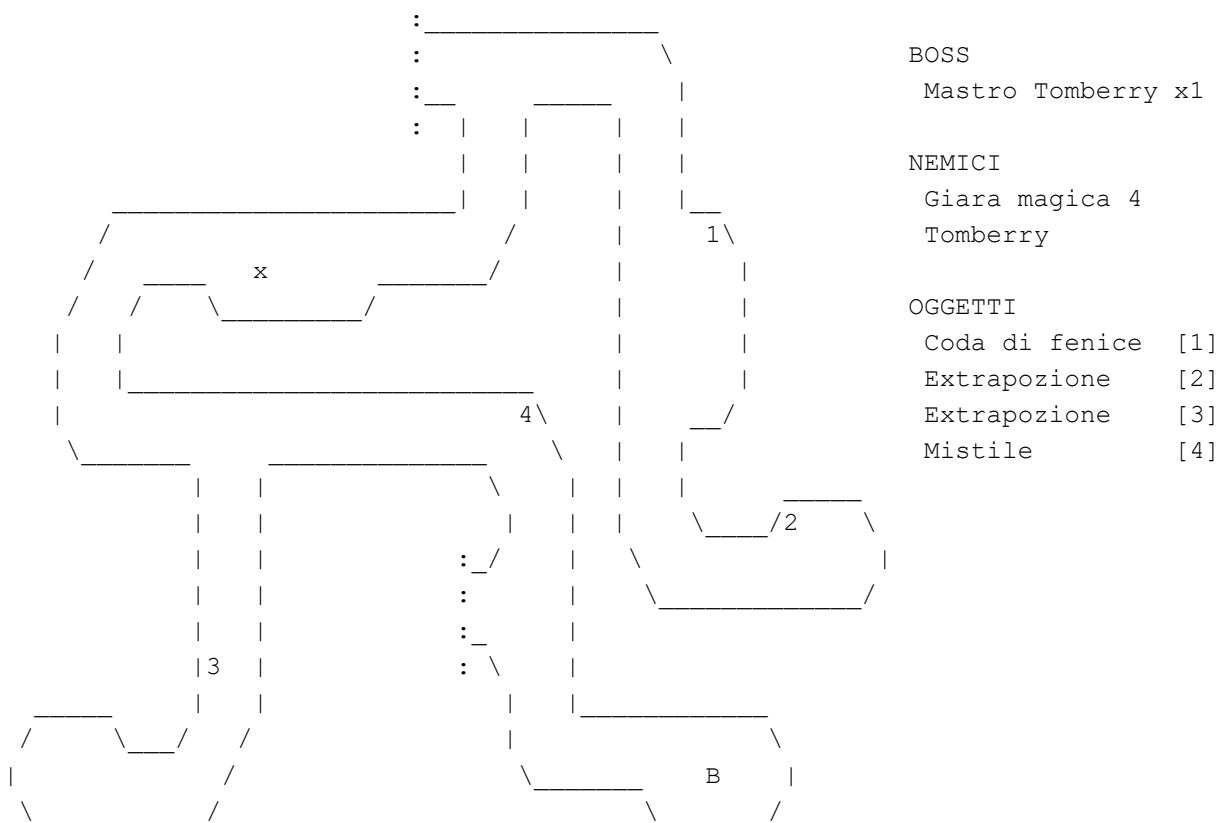
10-2-3 MASTRO TOMBERRY

"Nonostante tu abbia affrontato numerosi tomberry durante la scorsa missione, nessuno di loro aveva con sè il leggendario coltello dello chef. Ma abbiamo informazioni assolutamente attendibili. Il mastro tomberry nelle caverne ha il coltello! Vai a ucciderlo!"

Condizione • aver completato la Missione 10-2-2

Località • caverna 1

Premio • evocazione Coltello tomberry



In questa missione è possibile incontrare la Giara magica 4, la quale chiederà di essere colpita da: Salto, Fira, Antima e Tornado d'assalto.

| 10-3 | DIVERTIMENTO AL SOLE!

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 10-3-1 Tempo di vacanze
- 10-3-2 Una vera vacanza
- 10-3-3 Fà che sia una vacanza

Durante questi incarichi, Zack combatterà indossando un costume da bagno ed usando un ombrellone come spada. Queste differenze però non influiranno negli scontri poichè il personaggio avrà comunque a disposizione tutte le abilità e tutto l'equipaggiamento indossato.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
G Marine	34	8.350	Pietra mako MAG
Idro-guerriero	26	17.445	Fascia Gelum
Motore a vapore	34	12.510	Pietra mako DIF

10-3-1 TEMPO DI VACANZE

"Ti comunichiamo che ti è stata concessa una vacanza nella località balneare della Shinra, Costa del Sol. Speriamo che questo periodo di riposo ti permetta di tornare in forze."

Condizione • aver completato la Missione 3-2-2
 Località • Costa del Sol
 Premio • ingrediente Materioscura

		BOSS
	B	G Marine x3
	x	NEMICI & OGGETTI

10-3-2 UNA VERA VACANZA

"La tua vacanza precedente è stata interrotta dall'attacco di un battaglione di Genesis, quindi eccoti il permesso per una vera vacanza a Costa del Sol. Buon divertimento."

Condizione • aver completato la Missione 10-3-1
 Località • Costa del Sol
 Premio • ingrediente Erba Ghisal

		BOSS
	B	Idro-guerriero x3
	x	NEMICI & OGGETTI

10-3-3 FÀ CHE SIA UNA VACANZA

"Non sapevamo che i sahadin vivessero nelle acque di Costa del Sol. Ti auguriamo una vera vacanza nella nostra località esclusiva. La terza volta è la migliore!"

Condizione • aver completato la Missione 10-3-2
 Località • Costa del Sol
 Premio • ingrediente Medicina dell'eroe

		BOSS
	B	Motore a vapore x3

```
| x | NEMICI & OGGETTI
|_____| ---
```

```
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| 10-4 | ANCORA DIVERTIMENTO AL SOLE!
+-----+
```

In questo gruppo sono presenti sei missioni:

- 10-4-1 Hai bisogno di una vacanza
- 10-4-2 Speriamo che sia una vacanza
- 10-4-3 È una vacanza?

Durante questi incarichi, Zack combatterà indossando un costume da bagno ed usando un ombrellone come spada. Queste differenze però non influiranno negli scontri poichè il personaggio avrà comunque a disposizione tutte le abilità e tutto l'equipaggiamento indossato.

NEMICI	LV	HP	r RUBARE
Behemoth marino	36	52.800	Banda di titanio
Struzzo di costa	22	5.758	Pietra mako FOR .b
Verme di mare	14	3.552	Pietra mako MP .c

- .b può infliggere lo Status Shock
- .c può infliggere lo Status Stop

10-4-1 HAI BISOGNO DI UNA VACANZA

"Persino l'ufficio meteorologico è rimasto sorpreso dall'innalzamento delle temperature dell'acqua di Costa del Sol causato dalle bombe. Non possiamo incolparti per queste calamità naturali, quindi eccoti un'altra licenza."

- Condizione • aver completato la Missione 10-3-3
Località • Costa del Sol
Premio • medicina Coda di fenice

```
|_____| BOSS
| B | Struzzo di costa x11
| |
| x | NEMICI & OGGETTI
|_____| ---
```

Durante questa missione, possono essere presenti sullo schermo sino ad un massimo di tre Struzzi di costa contemporaneamente. Man mano che si eliminano i vari nemici, compariranno i successivi esemplari da sconfiggere.

10-4-2 SPERIAMO CHE SIA UNA VACANZA

"Non possiamo fare altro che dare la colpa alla malasorte; sia tu che il professor Hojo eravate in licenza a Costa del Sol contemporaneamente. Ti meriti una vera vacanza, quindi eccoti un altro permesso. Cerca di approfittarne stavolta."

Condizione • aver completato la Missione 10-4-1

Località • Costa del Sol

Premio • ingrediente Mithril

	BOSS
B	Verme di mare x100
x	NEMICI & OGGETTI

Durante questa missione, possono essere presenti sullo schermo sino ad un massimo di sei Vermi di mare contemporaneamente. Man mano che si eliminano i vari nemici, cadranno dal cielo i successivi esemplari da sconfiggere.

10-4-3 È UNA VACANZA?

"Se fosse trapelato che la popolazione dei vermi di mare nelle acque di Costa del Sol era cresciuta a dismisura, la nostra località turistica sarebbe stata rovinata. Per ringraziarti per aver difeso la sua immagine, eccoti l'ennesimo permesso per una vacanza a Costa del Sol. Siamo spiacenti, ma questo è l'ultimo..."

Condizione • aver completato la Missione 10-4-2

Località • Costa del Sol

Premio • ingrediente Adamantite

	BOSS
B	Behemoth marino x1
x	NEMICI & OGGETTI

MAPPE COMPLETE

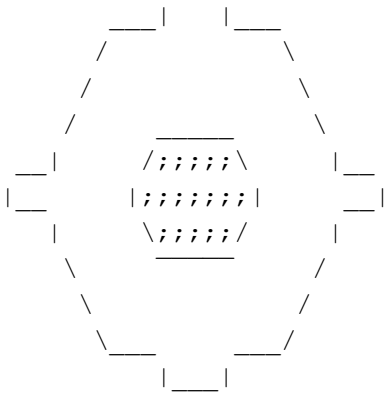
[@09MC]

Le mappe complete delle località in cui si svolgono le Missioni secondarie sono le seguenti:

BASSIFONDI 1

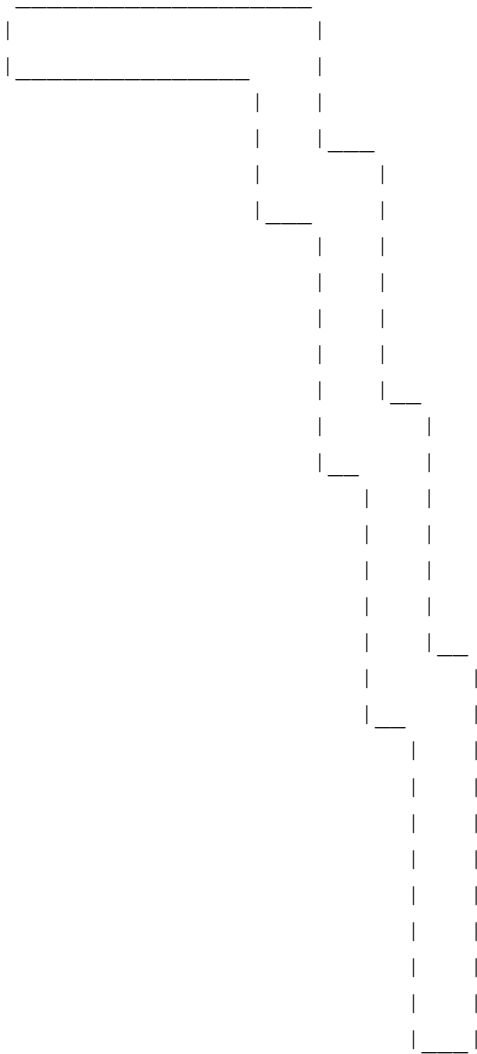
MISSIONI SVOLTE (9)

- 1-2-4 Si fa sul serio
- 1-3-2 Nuove armi meccaniche
- 1-4-1 Operazioni di lotta urbana
- 4-2-2 Partigiani nei bassifondi



- 4-4-2 Obiettivo: Zack
- 6-1-3 Ricerca tra i rifiuti
- 6-2-2 Piano sviluppo bassifondi 2
- 6-6-1 Il segreto di Don
- 8-6-5 S.O.S.

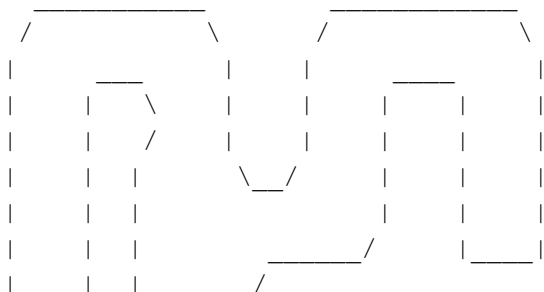
 BASSIFONDI 2



MISSIONI SVOLTE (7)

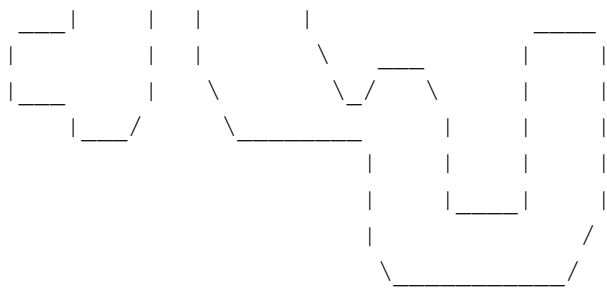
- 1-3-5 Robot in città
- 2-2-1 Bassifondi di Midgar
- 3-2-1 Nemici nei bassifondi
- 4-1-4 Partigiani di Wutai nei bassifondi
- 4-3-1 Sconfiggi i ricognitori
- 7-1-2 Mercato nero
- 8-2-1 Pietra mako SPI

 BASSIFONDI 3



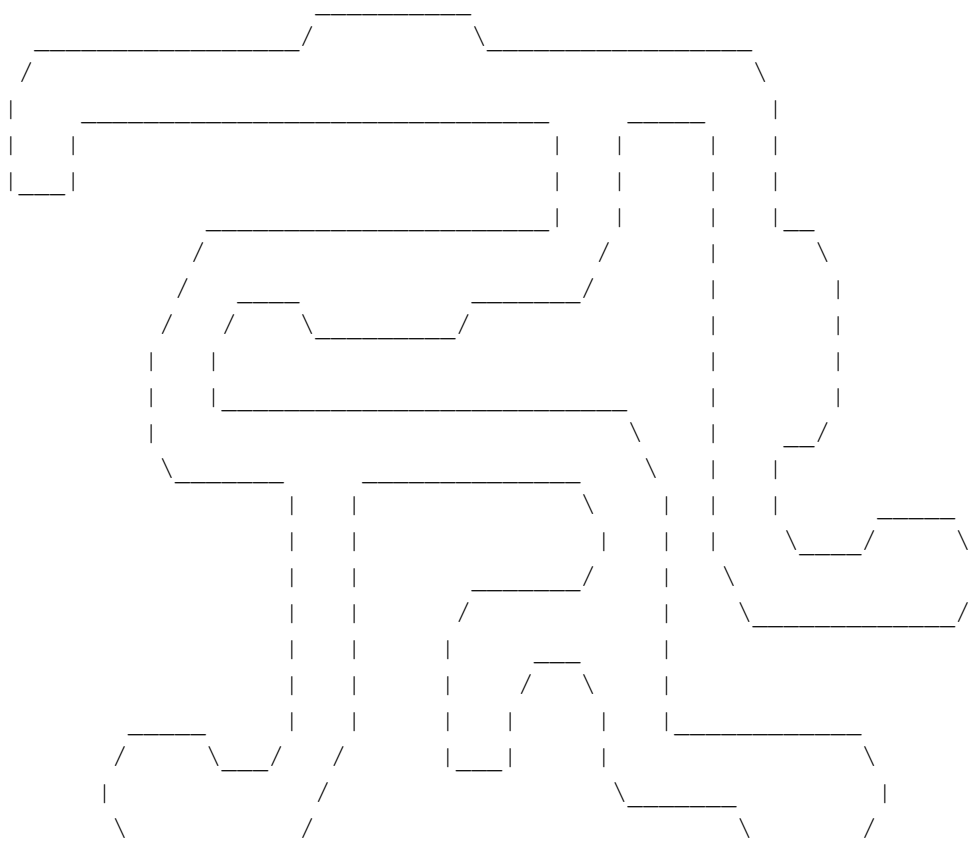
MISSIONI SVOLTE (7)

- 2-1-1 Origini
- 4-3-3 Nemici nella base Wutai
- 4-4-4 Wutai nei bassifondi



- 6-2-1 Piano sviluppo bassifondi 1
- 6-6-2 Il secondo segreto di Don
- 7-3-6 Precognizione di P Liv. 6
- 7-6-5 Il reclutatore frustrato

 CAVERNA 1

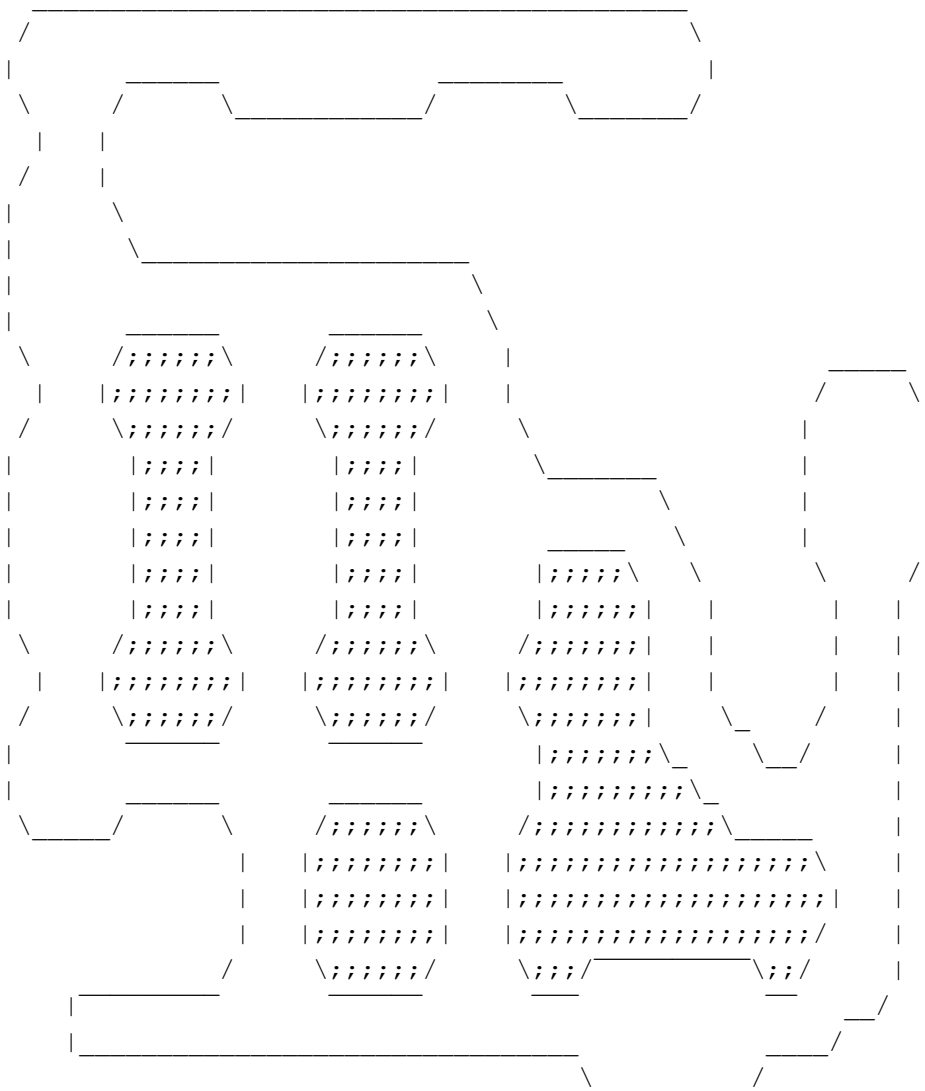


MISSIONI SVOLTE (14)

- 1-4-5 Test nuove armi
- 2-2-5 Gongaga
- 2-3-5 La caverna inaccessibile
- 2-4-5 Investigazione sotterranea
- 2-4-6 Ostacoli
- 2-5-2 Nuove specie
- 3-4-3 Copie rinforzate
- 3-4-6 Copie ancora più forti
- 3-5-2 Attacca la base delle copie
- 3-5-6 Le ultime truppe di Genesis
- 4-4-1 Una nuova minaccia
- 4-4-6 Armi anti-SOLDIER
- 4-5-2 L'ultima base
- 4-5-5 Prima che si riorganizzino
- 4-5-6 Soppressione di Wutai
- 6-4-1 Mostri nelle caverne
- 6-5-2 Reparto Sviluppo spaziale
- 6-6-3 Segreto nelle caverne
- 7-2-1 Cerca e distruggi
- 7-3-1 Precognizione di P Liv. 1
- 7-3-4 Precognizione di P Liv. 4

- 7-6-1 La partenza di un reclutatore
- 7-6-2 Il rischio di un reclutatore
- 8-1-6 Materia misteriosa
- 8-3-6 Inferno elettromagnetico nelle caverne
- 8-5-3 Caccia al tesoro 3
- 8-6-1 Avviso
- 9-1-2 Nel più profondo delle caverne
- 9-1-5 Dietro le quinte
- 9-3-2 La sfida di Genesis
- 9-4-1 L'ambizione di Genesis
- 9-5-6 Ancora più in profondità
- 10-2-2 Tomberry ovunque
- 10-2-3 Mastro tomberry

 CAVERNA 2

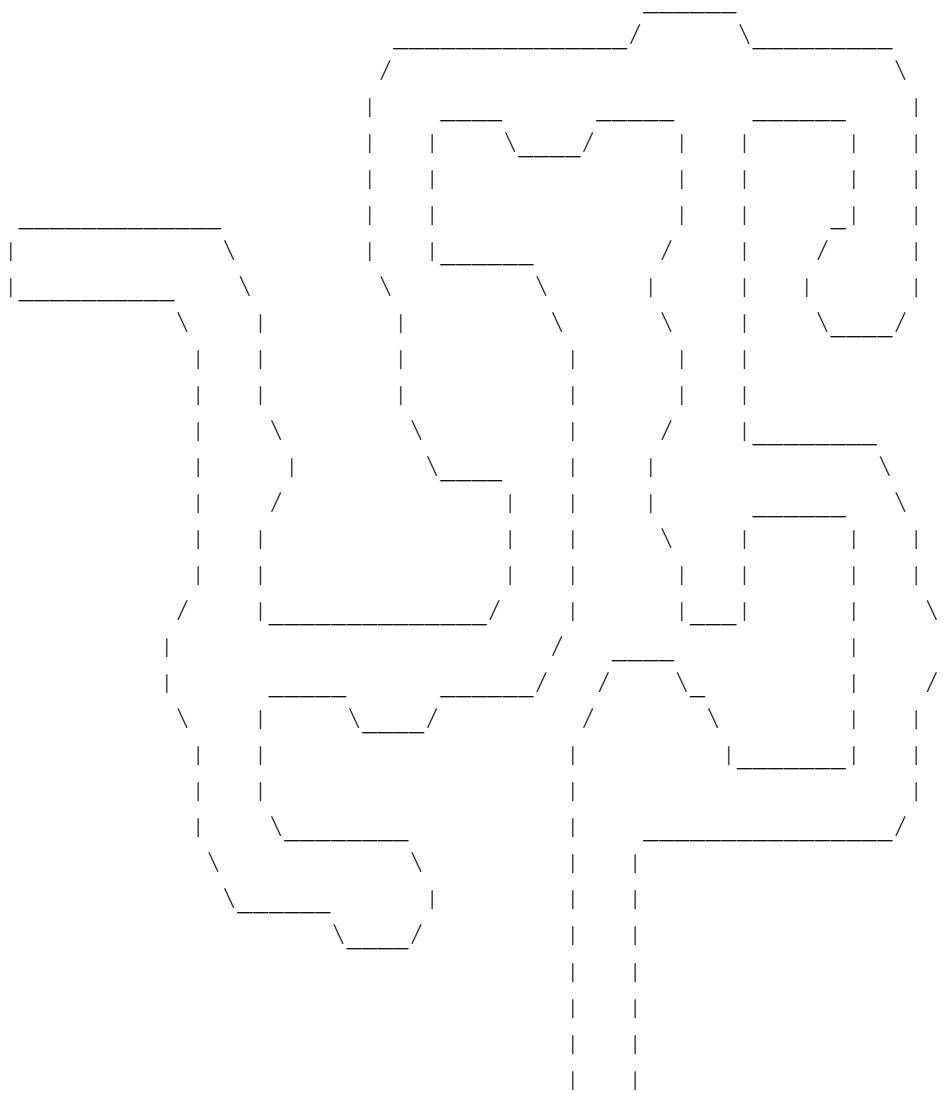


MISSIONI SVOLTE (19)

- 1-5-4: Unità meccanica Shinra
- 2-5-4: Una nuova caverna
- 2-5-5: Un'altra caverna
- 3-1-2: Macchine enormi
- 4-2-4: Marcia su Wutai
- 4-3-5: Il covo nemico
- 4-5-1: Neutralizza il comandante
- 6-1-4: Nel profondo delle caverne
- 6-2-6: Città sotterranea

6-5-1: Reparto Urbanistica
7-5-1: Ragazzo nelle caverne
7-6-6: Il reclutatore determinato
8-5-6: Caccia al tesoro 6
9-1-4: L'intercettazione di Genesis
9-2-4: Un nuovo passaggio
9-3-4: La super arma di Genesis
9-4-2: La passione di Genesis
9-5-4: Potere anormale
9-6-3: Armi impazzite

GROTTA 1

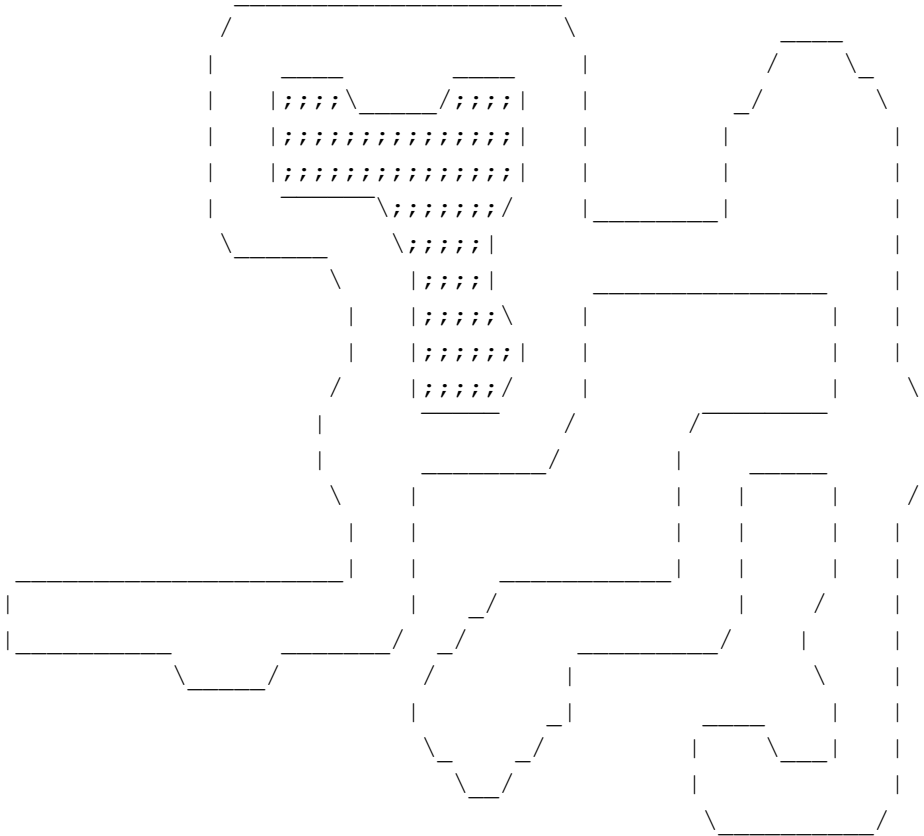


MISSIONI SVOLTE (22)

1-4-6 Test comparativo armi
2-5-3 Altre nuove specie
3-2-4 Prevenzione attacco nemico
3-3-2 Base nelle caverne
4-1-3 Inseguì i disertori
4-2-5 Testardi partigiani di Wutai
4-5-4 Eliminazione dell'unità Crescente
6-1-5 Nelle caverne
6-3-4 Oggetto nelle caverne
7-3-2 Precognizione di P Liv. 2
7-4-1 Primo contatto
7-5-5 Gemelli nelle caverne

- 8-4-6 Porta sospetta 6
- 8-5-2 Caccia al tesoro 2
- 8-6-2 Un altro avviso
- 9-2-2 Armi fuori controllo
- 9-3-1 Alla fine
- 9-4-4 Macchine fuori controllo
- 9-5-1 I mostri di Hojo
- 9-5-3 Mostri insolitamente forti
- 9-6-1 I mostri più forti
- 9-6-5 Forme di vita di energia

 GROTTA 2



MISSIONI SVOLTE (10)

- 2-5-1 Indagini nelle caverne
- 6-5-5 Reparto Sviluppo bellico
- 8-2-6 Pietra mako FOR
- 8-4-4 Porta sospetta 4
- 9-1-1 Caverne sotterranee
- 9-2-1 Un terzo potere
- 9-2-3 Addentrati nelle caverne
- 9-3-5 I migliori di Wutai
- 9-4-6 Solo per 1a Classe
- 9-6-4 Minacce bio-meccaniche

 INCROCIATORE SHINRA

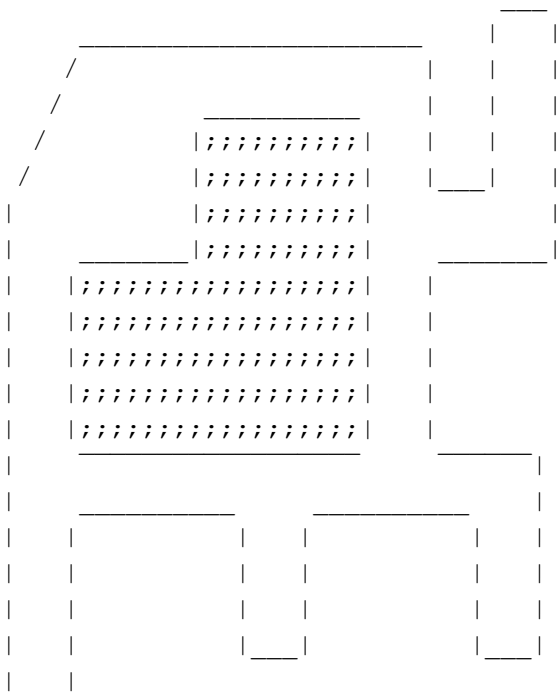




MISSIONI SVOLTE (8)

- 2-3-6 Operazione: isola desertica
- 6-1-2 Delizie dall'isola desertica
- 6-2-4 Ingrediente del soma
- 7-5-3 Ragazza sull'isola desertica
- 8-1-2 Raijincho
- 8-2-2 Pietra mako DIF
- 8-3-2 Inferno elettromagnetico sull'isola
- 8-4-2 Porta sospetta 2

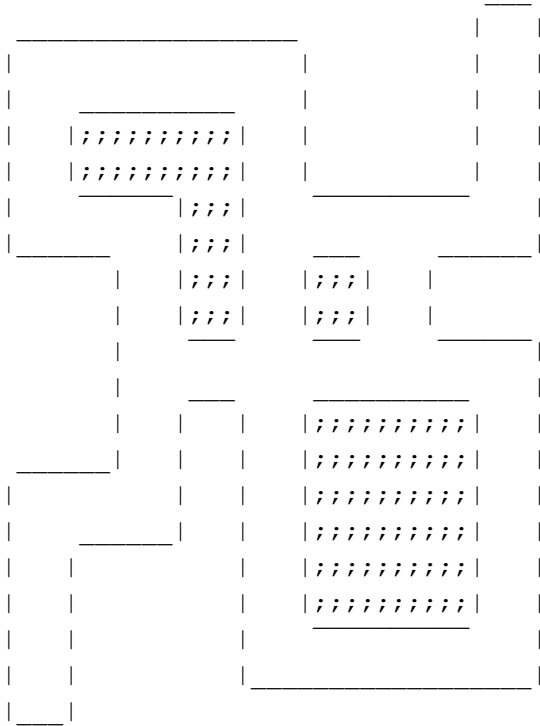
LANDA 1



MISSIONI SVOLTE (22)

- 1-2-2 Seconda sfida
- 1-5-5 Macchine letali migliori
- 2-1-6 Verità nella landa
- 2-2-3 Nibelheim
- 2-3-1 Mostri non identificati
- 2-3-3 Mostri volanti
- 2-3-4 Sottospecie
- 3-2-6 Nemici nella landa
- 3-4-1 Recupera la materia
- 3-5-1 Intercetta le copie
- 3-5-5 Sconfiggi le copie
- 4-1-1 Scoperte unità di Wutai
- 6-6-6 Il crepuscolo di Don
- 7-2-6 Recupero accessori
- 7-4-2 Secondo contatto
- 7-5-2 Ragazzino nella landa
- 8-1-3 Scontro con le truppe di Genesis
- 8-2-3 Pietra mako MAG
- 8-6-4 S.O.S. ?
- 10-1-1 Dov'è il kyactus?
- 10-1-2 Chiactus?

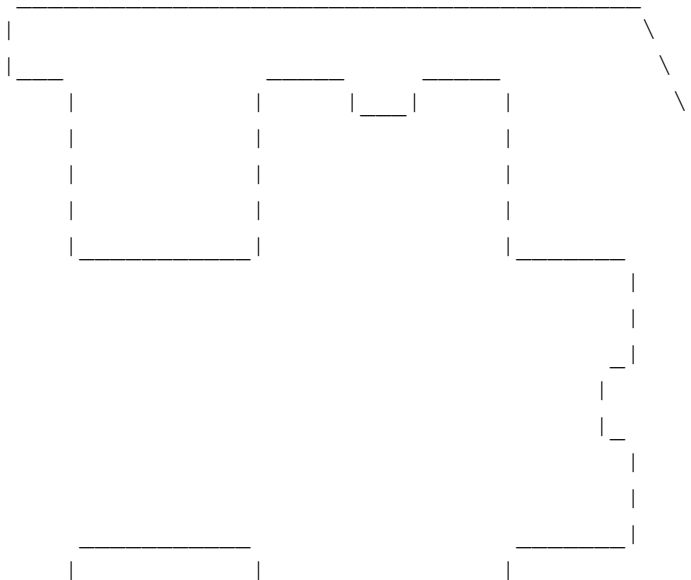
LANDA 2

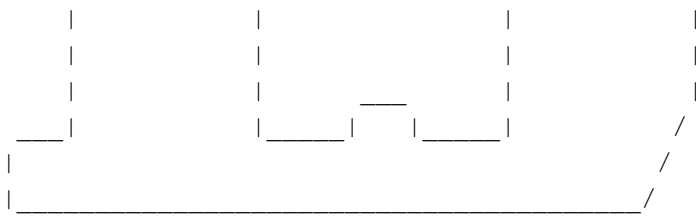


MISSIONI SVOLTE (9)

- 1-2-5 Sfida armata
- 1-3-3 Per eliminare le forze di Genesis
- 2-4-2 Indagini nella landa
- 3-1-3 Elimina le copie
- 6-3-6 Oggetti nella landa
- 6-4-4 Nascondiglio desolato
- 6-5-3 Il reparto Cronaca
- 8-2-5 Pietra mako ATT
- 8-3-3 Inferno elettromagnetico nella landa

LANDA 3

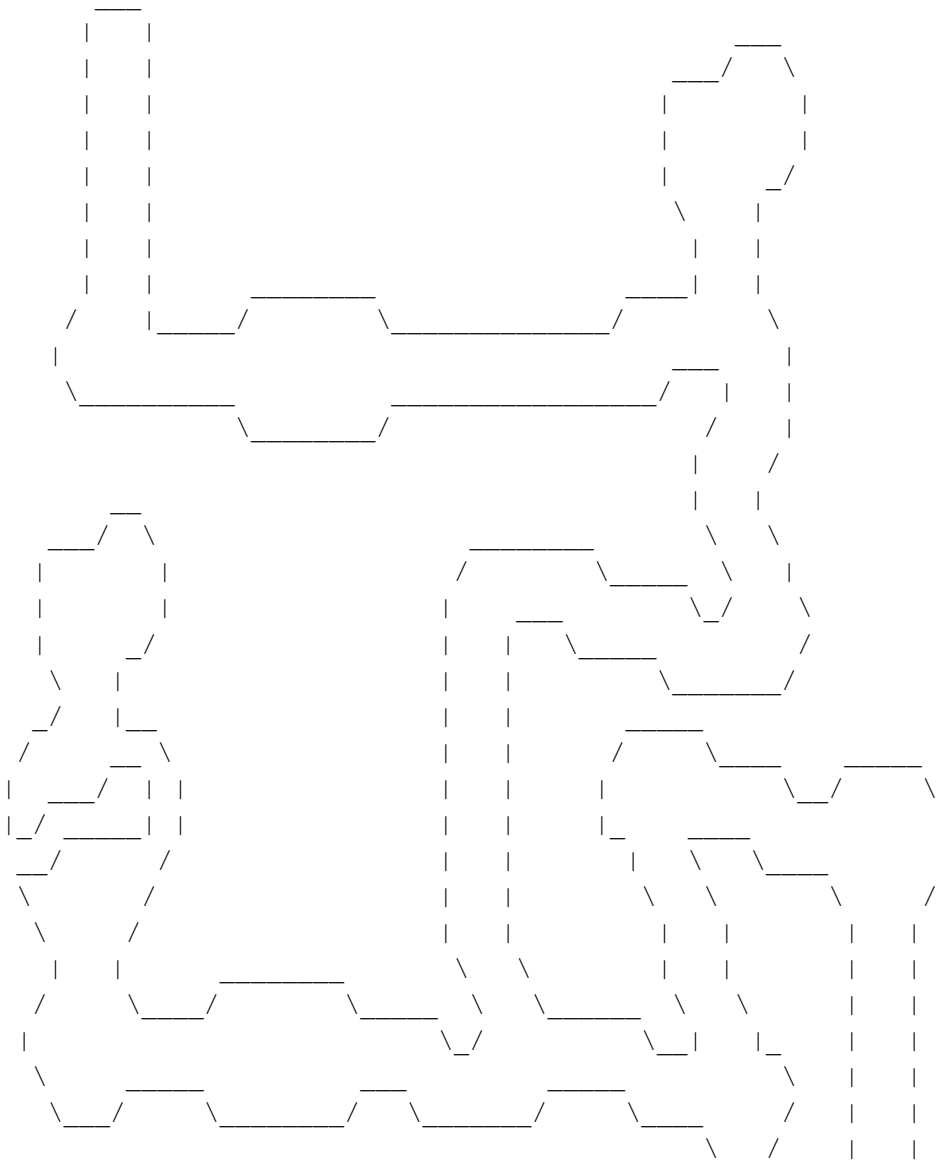




MISSIONI SVOLTE (7)

- 3-1-5 Elimina le macchine letali
- 4-1-2 Mostri anti-SOLDIER
- 4-1-6 Cerca i partigiani di Wutai
- 7-1-4 Recupero delle scorte
- 7-4-4 Quarto contatto
- 7-5-4 Un altro ragazzino nella landa
- 7-5-6 Il più piccolo nella landa

 MINIERA 1

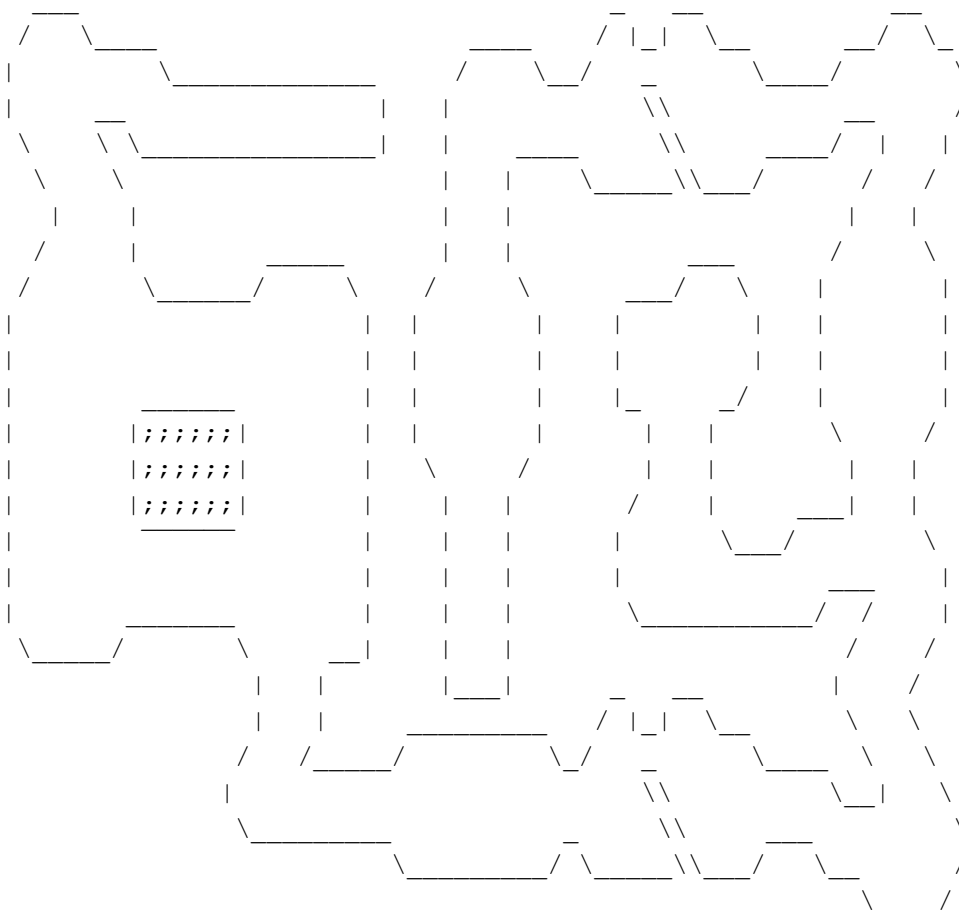


MISSIONI SVOLTE (29)

- 1-3-4 Esperimento andato male
- 1-5-2 Ancora armi delle truppe speciali
- 2-2-4 Nibelheim II
- 3-1-4 Distruggi le macchine letali
- 3-3-4 Una base alla volta

- 3-4-5 Distruggi la fabbrica
- 3-5-4 Inseguì le copie
- 4-3-2 Annienta l'avanguardia
- 4-3-6 Ferma gli assalitori
- 4-4-5 Base anti-Shinra
- 4-5-3 Schiaccia l'unità Crescente
- 6-1-1 Miniere di carbone chiuse
- 6-1-6 Oggetti nelle miniere di carbone 2
- 6-2-3 Luogo di estrazione mako
- 6-4-2 Nelle miniere di carbone chiuse
- 6-4-3 Nella struttura segreta
- 7-1-5 Incarico da vice
- 7-2-3 Operazione: reattore mako I
- 7-3-3 Precognizione di P Liv. 3
- 7-4-5 Segni di crescita
- 8-3-4 Inferno elettromagnetico nelle miniere
- 8-4-5 Porta sospetta 5
- 8-5-4 Caccia al tesoro 4
- 8-6-3 Ultimo avviso
- 9-1-3 I segni di un intruso
- 9-3-6 La fine di Wutai
- 9-4-3 Un nuovo inizio
- 9-5-5 Un viaggio solitario
- 10-2-1 Trova il tomberry!

 MINIERA 2

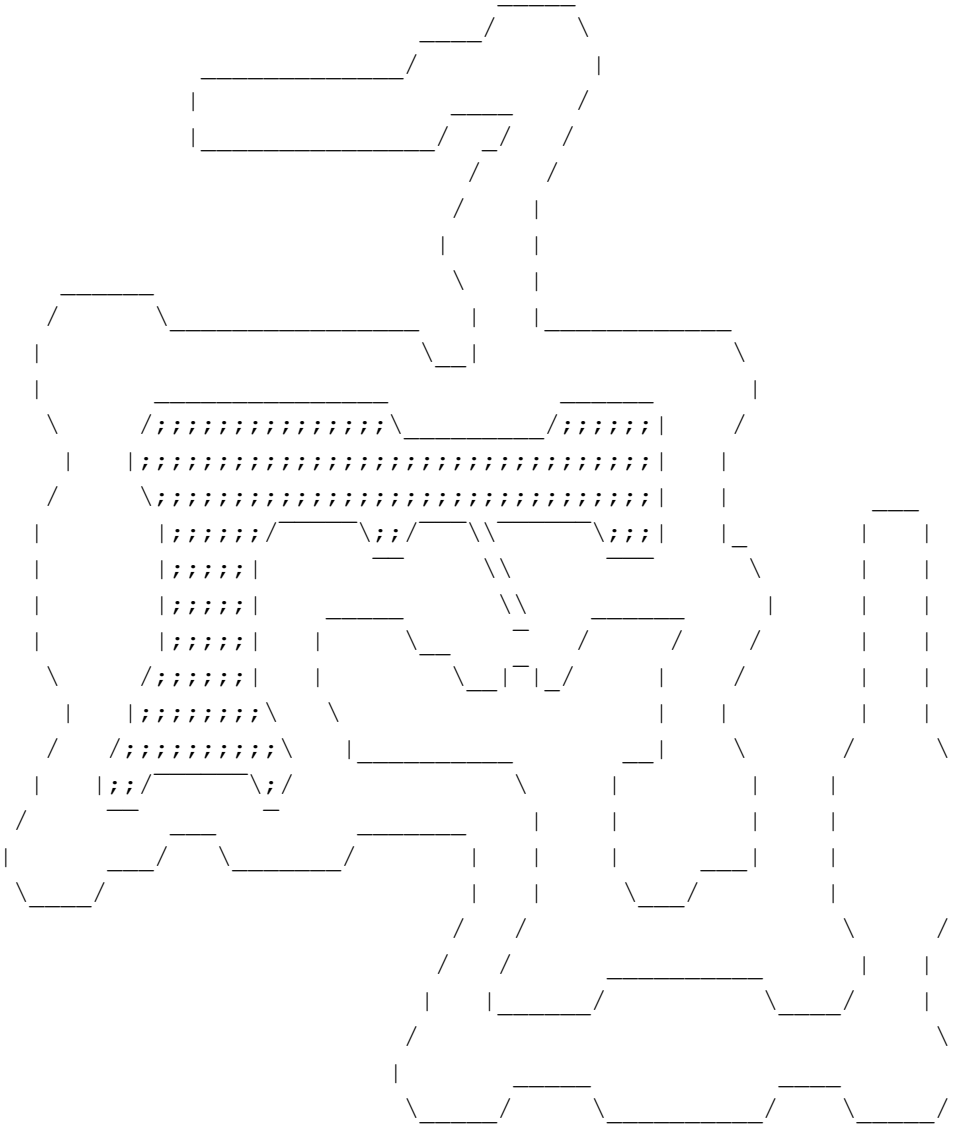


MISSIONI SVOLTE (8)

- 1-3-6 Una richiesta della direttrice
- 1-4-3 Armi Shinra rubate
- 2-4-4 Ispezione dell'area di scavi

- 2-5-6 La Grande bestia
- 4-2-6 I Cinque santi di Wutai
- 9-1-6 La minaccia di Genesis
- 9-2-6 Segni di materia
- 9-4-5 Solo per SOLDIER

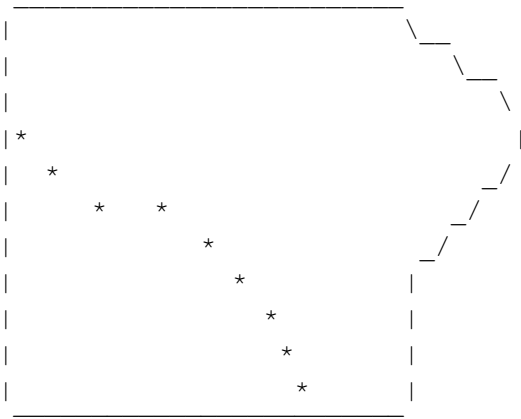
 MINIERA 3



MISSIONI SVOLTE (11)

- 3-3-6 Libera la struttura mako
- 4-2-1 Nemici nella miniera di Corel
- 6-3-5 Oggetti nelle miniere di carbone
- 6-5-6 Reparto Sviluppo scientifico
- 6-6-5 Il Don malinconico
- 7-2-4 Operazione: reattore mako II
- 7-2-5 Operazione: reattore mako III
- 9-2-5 Verso i livelli inferiori
- 9-3-3 La nuova arma di Genesis
- 9-5-2 Ancora più in basso
- 9-6-2 Il livello più basso

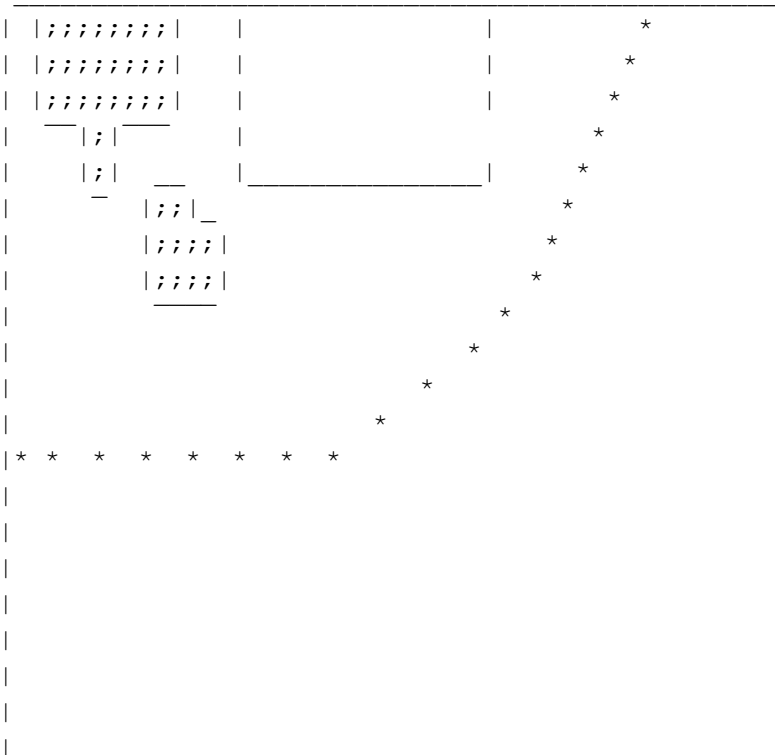
 PIANURA 1



MISSIONI SVOLTE (19)

- 1-3-1 Armi della prossima generazione
- 1-4-2 Cyber-sabotaggio
- 1-5-3 Test della tarantola
- 1-5-6 Versione finale del ragno
- 2-1-4 Difendi i bassifondi
- 2-2-2 Modeoheim
- 2-2-6 Mondo di mostri
- 4-3-4 Unità mobili
- 6-2-5 Creare code di fenice
- 6-3-1 Oggetti nelle pianure
- 6-3-3 Un oggetto da fondere
- 6-4-5 Sottoterra nelle pianure
- 6-6-4 Segreto nella pianura
- 7-4-3 Terzo contatto
- 8-1-5 Fuga dal laboratorio di Hojo
- 8-2-4 Pietra mako HP
- 8-3-5 Inferno elettromagnetico nella pianura
- 8-4-3 Porta sospetta 3
- 8-5-1 Caccia al tesoro 1

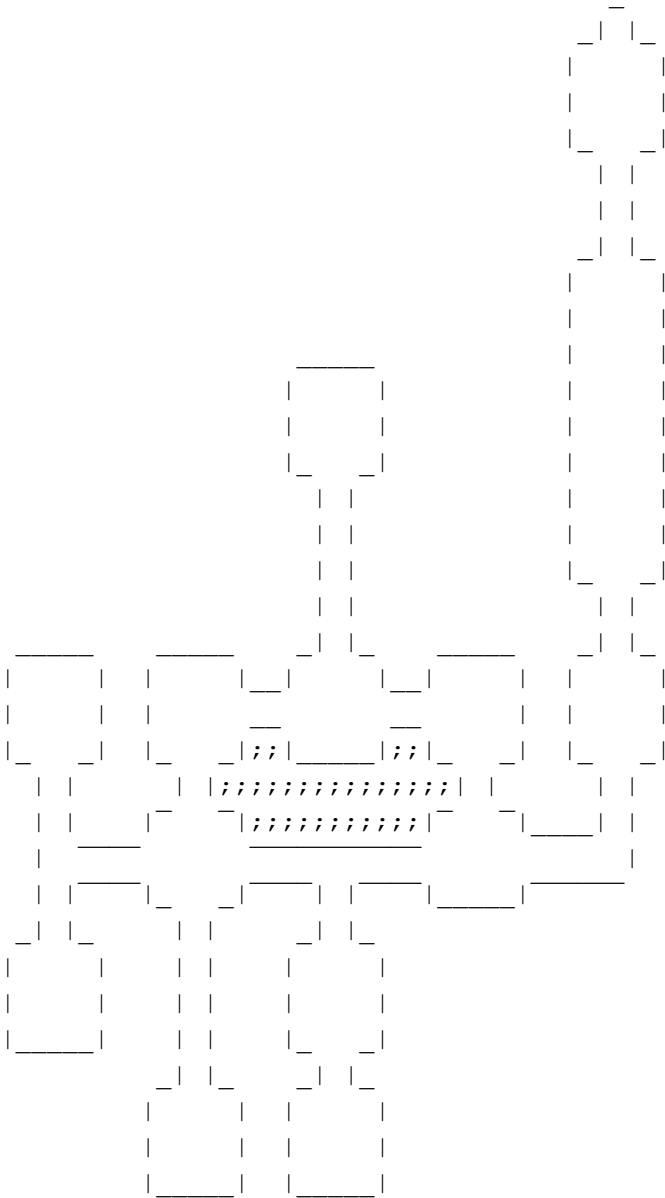
 PIANURA 2



MISSIONI SVOLTE (4)

- 2-1-2 La periferia
- 6-5-4 Dipartimento Sicurezza
- 7-4-6 Progresso
- 8-4-1 Porta sospetta 1

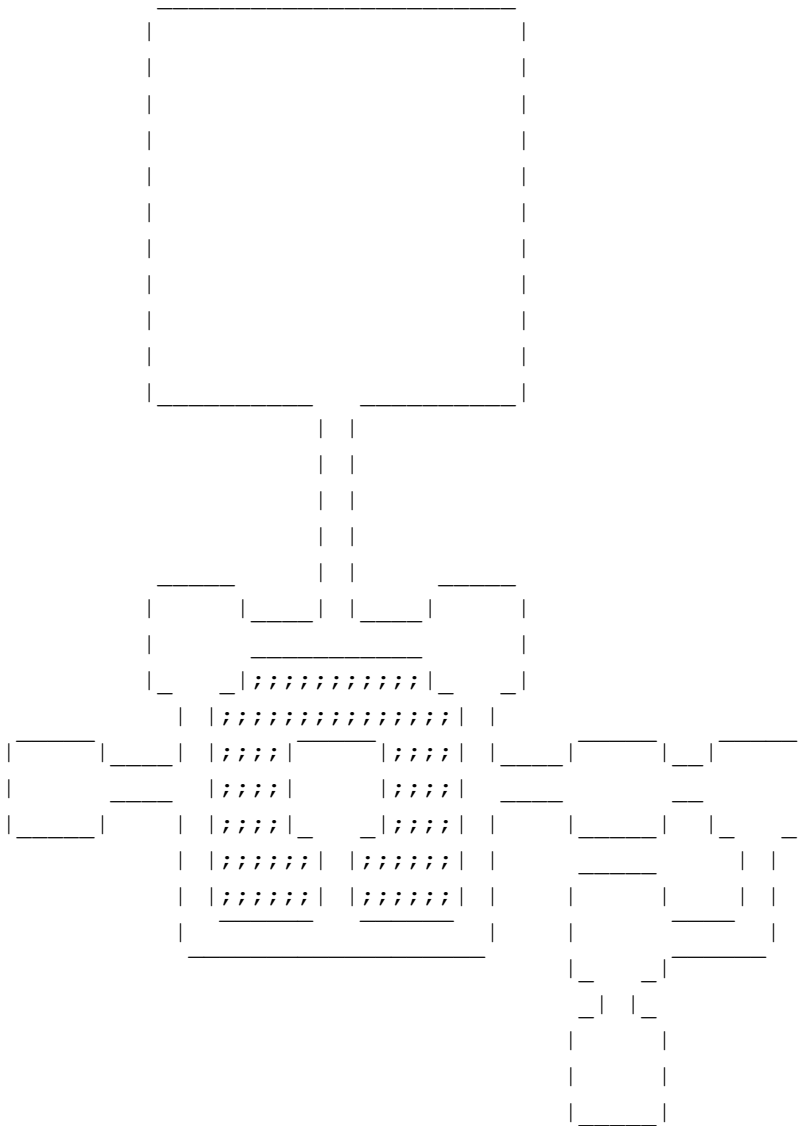
SOTTERRANEO 1



MISSIONI SVOLTE (14)

- 1-2-1 Sfida dalla Sicurezza
- 1-2-6 Ultima sfida
- 1-4-4 Distruggi l'artiglieria mobile
- 1-5-1 Armi delle truppe speciali
- 2-1-3 Avvistamenti nel Settore 5
- 3-1-6 Operazioni difensive a Midgar
- 3-3-1 Allarme rosso!
- 3-3-3 Attacco a sorpresa su Midgar
- 3-4-4 Ritorno a Midgar
- 5-1-6 Esperimento n. 106
- 7-1-3 Recupera il cargo
- 7-2-2 Cerca e distruggi 2
- 7-6-4 Il reclutatore irritato

SOTTERRANEO 2



MISSIONI SVOLTE (12)

- 1-2-3 Terza sfida
- 3-2-3 Attacca il covo del nemico
- 3-3-5 Midgar in pericolo
- 3-4-2 Copie potenziate
- 3-5-3 Unità speciale di Genesis
- 4-1-5 Ferma gli intrusi
- 4-2-3 Nemici alla Shinra
- 4-4-3 Infiltrazione
- 7-1-6 Secondo incarico da vice
- 7-3-5 Precognizione di P Liv. 5
- 8-3-1 Inferno elettromagnetico nel palazzo
- 8-6-6 S.O.S....?

STANZE SINGOLE

STANZA FINALE DEL SOTTERRANEO 2 (25)

- 1-1-3 50 uomini della Shinra
- 1-1-4 100 uomini della Shinra

grandi categorie:

- Medicine
- Ingredienti
- Accessori
- Chiavi
- Evocazioni
- Istruzioni
- Materiali
- Doni divini
- Oggetti Bonus
- Tesori
- Indirizzi & Negozi

Le schede dei vari Oggetti presentano la seguente struttura:

- la descrizione dell'Oggetto data dal gioco
- eventuale effetto dell'Oggetto
- valore dei singoli parametri dell'oggetto con il Totale [solo Accessori]
- proprietà nelle Fusioni di Materie
- i negozi dove comprarlo
- le località dove trovarlo. Per le missioni secondarie '[. s]' indica che l'oggetto è contenuto in uno scrigno mentre '[P.]' significa che si ottiene completando l'incarico.
- i nemici da cui rubarlo
- i nemici da cui ottenerlo

=====

MEDICINE

[@10MD]

=====

Le Medicine servono per ripristinare i parametri principali di Zack e per rimuovere gli status negativi. Esse si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie, possono essere sia acquistate che vendute presso i Negozi. Le Medicine sono raffigurate da un'ampolla blu o, nel caso della Coda di fenice, da una piuma gialla.

- Coda di fenice
- Elisir
- Etere
- Extrapozione
- Granpozione
- Panacea
- Pozione
- Soma

CODA DI FENICE

"Dona lo stato Risveglio"

Questa Medicina dona a Zack lo Status Risveglio, in grado di riportare in vita il personaggio ripristinando completamente gli HP e curando qualsiasi status negativo precedentemente subito. La Coda di fenice tuttavia non può rimuovere lo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio

RANGO FUSIONE • 4
BONUS FUSIONE • x1 --> HP + 10%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: si riceve da Lazard dopo aver ottenuto 14 o 15 stelle durante l'assalto al Forte Tamblin, una volta sconfitti i Vajradhara Tai e Wu.

Capitolo 02: Banora - Città. Esplorando la località, esaminare la sorgente mako situata in città, accanto alla casa più a nord. Dopo aver completato il minigioco dei missili, controllare nuovamente la stessa fonte luminosa e tornare alla casa dei genitori di Angeal prima dello scadere del tempo.

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 6, sconfiggendo tra i 20 ed i 29 nemici durante il minigioco 'Difesa del perimetro di Junon'

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

Missione	2-5-4	[. s]	Una nuova caverna	
Missione	3-2-5	[. s]	Inseguì i nemici	
Missione	3-4-6	[. s]	Copie ancora più forti	
Missione	3-5-5	[. s]	Le ultime truppe di Genesis	
Missione	3-5-6	[. s]	Le ultime truppe di Genesis	
Missione	4-3-5	[. s]	Il covo nemico	
Missione	8-2-5	[. s]	Pietra mako ATT	
Missione	9-1-4	[. s]	L'intercettazione di Genesis	
Missione	9-2-2	[. s]	Armi fuori controllo	
Missione	9-2-3	[. s]	Addentrati nelle caverne	
Missione	9-3-2	[. s]	La sfida di Genesis	
Missione	9-3-5	[. s]	I migliori di Wutai	
Missione	9-4-1	[. s]	L'ambizione di Genesis	
Missione	9-5-1	[. s]	I mostri di Hojo	
Missione	9-5-4	[. s]	Potere anormale	
Missione	9-6-2	[. s]	Il livello più basso	(x2)
Missione	9-6-3	[. s]	Armi impazzite	
Missione	9-6-5	[. s]	Forme di vita di energia	
Missione	10-2-3	[. s]	Mastro tomberry	
Missione	2-1-3	[P .]	Avvistamenti nel Settore 5	
Missione	2-4-3	[P .]	Un'isola sconosciuta	(x2)
Missione	6-1-1	[P .]	Miniere di carbone chiuse	
Missione	10-4-1	[P .]	Hai bisogno di una vacanza	

Si possono ottenere uno o tre esemplari di questa Medicina anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello IV.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25,00% : Minerva (x99)
 {c} 0,39% : Pseudo soldato B
 |r| 25,00% : Minerva (x99)
 |r| 0,39% : Pseudo soldato B

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 ELISIR

"Ripristina completamente HP, MP e AP e rimuove tutti gli stati alterati"

Questa Medicina ripristina 9.999 HP, 999 MP e 999 AP di Zack, inoltre cura tutti gli status negativi. L'Elisir tuttavia non può rimuovere lo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 2.500 Guil]

RANGO FUSIONE • 3
BONUS FUSIONE • x1 --> HP + 10%
LIMITE MASSIMO • HP + 999%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: si riceve da Lazard dopo aver ottenuto 10 stelle o meno durante l'assalto al Forte Tamblin, una volta sconfitti i Vajradhara Tai e Wu.

Capitolo 02: Banora - Fabbrica

Capitolo 02: Banora - Città. Esplorando la località, esaminare la sorgente mako situata in città, accanto alla casa dei genitori di Angeal. Dopo aver completato il minigioco dei missili, controllare nuovamente la stessa fonte luminosa e tornare alla casa dei genitori di Angeal prima dello scadere del tempo.

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero

Capitolo 08: Residenza Shinra - Struttura sotterranea

Capitolo 09: Gongaga - Colline

Capitolo 09: Gongaga - Colline. Bisogna recuperare almeno 8 scrigni durante il minigioco 'Raccolta forzieri'.

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

Missione	1-2-3	[. s]	Terza sfida
Missione	1-2-6	[. s]	Ultima sfida
Missione	1-3-2	[. s]	Nuove armi meccaniche
Missione	1-5-1	[. s]	Armi delle truppe speciali
Missione	2-3-2	[. s]	Eliminazione di massa
Missione	2-4-2	[. s]	Indagini nella landa
Missione	2-4-4	[. s]	Ispezione dell'area di scavi
Missione	2-4-6	[. s]	Ostacoli
Missione	3-2-3	[. s]	Attacca il covo del nemico
Missione	3-2-6	[. s]	Nemici nella landa
Missione	3-3-2	[. s]	Base nelle caverne
Missione	3-4-1	[. s]	Recupera la materia
Missione	3-4-6	[. s]	Copie ancora più forti
Missione	3-5-4	[. s]	Inseguì le copie
Missione	4-1-5	[. s]	Ferma gli intrusi
Missione	4-2-5	[. s]	Testardi partigiani di Wutai
Missione	4-3-3	[. s]	Nemici nella base Wutai
Missione	4-3-6	[. s]	Ferma gli assalitori
Missione	4-4-4	[. s]	Wutai nei bassifondi
Missione	4-5-4	[. s]	Eliminazione dell'unità Crescente
Missione	5-1-6	[. s]	Esperimento n. 106
Missione	6-1-2	[. s]	Delizie dall'isola desertica
Missione	6-2-3	[. s]	Luogo di estrazione mako
Missione	6-2-6	[. s]	Città sotterranea
Missione	7-1-2	[. s]	Mercato nero
Missione	7-1-5	[. s]	Incarico da vice
Missione	7-2-2	[. s]	Cerca e distruggi 2
Missione	7-2-3	[. s]	Operazione: reattore mako I
Missione	7-2-6	[. s]	Recupero accessori
Missione	7-3-2	[. s]	Precognizione di P Liv. 2

Missione 7-5-5 [. s] Gemelli nelle caverne
 Missione 7-5-6 [. s] Il più piccolo nella landa
 Missione 7-6-1 [. s] La partenza di un reclutatore
 Missione 7-6-4 [. s] Il reclutatore irritato
 Missione 7-6-5 [. s] Il reclutatore frustrato
 Missione 8-3-3 [. s] Inferno elettromagnetico nella landa
 Missione 8-4-4 [. s] Porta sospetta 4
 Missione 8-4-5 [. s] Porta sospetta 5
 Missione 8-5-5 [. s] Caccia al tesoro 5
 Missione 8-6-1 [. s] Avviso
 Missione 8-6-5 [. s] S.O.S.
 Missione 9-2-2 [. s] Armi fuori controllo
 Missione 9-3-2 [. s] La sfida di Genesis
 Missione 9-3-6 [. s] La fine di Wutai
 Missione 9-5-5 [. s] Un viaggio solitario
 Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti (x2)
 Missione 9-6-2 [. s] Il livello più basso
 Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
 Missione 10-1-1 [. s] Dov'è il kyactus?
 Missione 1-1-1 [P.] Addestramento di base Shinra
 Missione 4-1-1 [P.] Scoperte unità di Wutai
 Missione 6-2-4 [P.] Ingrediente del soma (x20)
 Missione 9-1-6 [P.] La minaccia di Genesis

Si possono ottenere cinque o dieci esemplari di questa Medicina anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello IV.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Genesis 1° scontro
 |r| 100,0% : Genesis 1° scontro (x2)
 |r| 100,0% : G Cavaliere oscuro
 |r| 100,0% : G Falce oscura
 |r| 100,0% : G Mago oscuro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Unità Crescente Lux
 |r| 12,5% : G Cavaliere oscuro
 |r| 12,5% : G Falce oscura
 |r| 12,5% : G Mago oscuro
 |r| 12,5% : Unità Crescente Lux

 ETERE

"Ripristina un po' di MP"

Questa Medicina ripristina una quantità di MP pari al 50% degli MP massimi di Zack.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

Negozio Palazzo Shinra
 [prezzo : 200 Guil]
 [vendita: 100 Guil]

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • x10 --> MP + 10%
 LIMITE MASSIMO • MP + 200%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack possiede tre esemplari di questa Medicina sin dall'inizio del Capitolo 01

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio, due scrigni distinti

Capitolo 02: Banora - Città. Esplorando la località, esaminare la sorgente mako situata in città, ai piedi del pozzo. Dopo aver completato il minigioco dei missili, controllare nuovamente la stessa fonte luminosa e tornare alla casa dei genitori di Angeal prima dello scadere del tempo, per ricevere

l'oggetto.

Capitolo 03: Palazzo Shinra - Piano Soldier. Una volta scattato l'allarme, selezionare la voce 'Scendere e controllare' per fermarsi al Piano Soldier. Al suo interno, soccorrere il Soldier ferito ed eliminare i quattro Minibot rossi I per ricevere l'oggetto.

Capitolo 03: Bassifondi Settore 5 - Chiesa, all'interno dello scrigno (x2).

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 01. Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Entrata

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Sauna

Capitolo 08: Nibelheim - Periferia

Missione 3-1-5 [. s] Elimina le macchine letali
Missione 4-1-3 [. s] Inseguì i disertori
Missione 4-3-3 [. s] Nemici nella base Wutai
Missione 6-2-1 [. s] Piano sviluppo bassifondi 1
Missione 7-1-1 [. s] Recupera il carico
Missione 8-1-3 [. s] Scontro con le truppe di Genesis
Missione 8-2-4 [. s] Pietra mako HP
Missione 8-4-3 [. s] Porta sospetta 3

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : G Mago oscuro
{c} 50,00% : Foulander
{c} 50,00% : G Eliminatore
{c} 50,00% : G Eliminatore: Bis
{c} 50,00% : Raijincho
{c} 25,00% : Faccia buffa
|r| 100,00% : ???
|r| 100,00% : A - Alyman
|r| 100,00% : G Assalitore
|r| 100,00% : G Assassino
|r| 100,00% : G Commando
|r| 100,00% : G Intruso
|r| 100,00% : G Oplita
|r| 100,00% : G Peltast
|r| 100,00% : G Scutatus
|r| 100,00% : G Vagabondo
|r| 100,00% : G Valoroso
|r| 100,00% : G Vendicatore
|r| 100,00% : Occhio volante
|r| 100,00% : Segugio guardiano
|r| 100,00% : Verme

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25,00% : Faccia buffa
{c} 25,00% : Lature Dano
{c} 25,00% : Nandi
{c} 25,00% : Nisumbha
{c} 12,50% : Bajang
{c} 12,50% : Balo Balo
{c} 12,50% : Foulander
{c} 12,50% : G Mago oscuro
{c} 12,50% : Mal Bernardo
{c} 12,50% : Occhio malvagio
{c} 12,50% : Raijincho
{c} 6,25% : A - Alyman
{c} 6,25% : Occhio volante
|r| 12,50% : Foulander
|r| 12,50% : Occhio malvagio
|r| 6,25% : A - Alyman
|r| 6,25% : Occhio volante
|r| 6,25% : Segugio guardiano

EXTRAPOZIONE

"Ripristina una grossa quantità di HP"

Questa Medicina ripristina 9.999 HP di Zack.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
Settore 7 - Negozio
prezzo = 3.000 Guil
vendita = 1.500 Guil

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> HP + 10%
LIMITE MASSIMO • HP + 400%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Banora - Frutteto, scrigno dopo aver sconfitto il Ragno guardiano

Capitolo 02: Banora - Città, dopo essere usciti dalla fabbrica

Capitolo 02: Banora - Città. Mentre si raggiunge la fabbrica, esaminare la sorgente mako situata fuori città, dietro la pietra lungo il sentiero destro del bivio. Dopo aver completato il minigioco dei missili, controllare di nuovo la stessa fonte luminosa e tornare alla casa dei genitori di Angeal prima dello scadere del tempo.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha il 4% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - Sala conservazione campioni

Capitolo 05: Impianto estrazione mako

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 8, all'interno dello scrigno (x5)

Capitolo 09: Gongaga - Colline. Bisogna recuperare almeno 5 scrigni durante il minigioco 'Raccolta forzieri'.

Capitolo 10: Zanna ululante

Missione 1-2-1 [. s] Sfida dalla Sicurezza
Missione 1-2-2 [. s] Seconda sfida
Missione 1-3-2 [. s] Nuove armi meccaniche
Missione 1-4-4 [. s] Distruggi l'artiglieria mobile
Missione 1-5-1 [. s] Armi delle truppe speciali
Missione 2-3-5 [. s] La caverna inaccessibile
Missione 2-4-1 [. s] Un'isola solitaria
Missione 3-1-1 [. s] Nemici sulla costa
Missione 3-1-4 [. s] Distruggi le macchine letali
Missione 3-2-3 [. s] Attacca il covo del nemico
Missione 3-3-1 [. s] Allarme rosso!
Missione 3-4-4 [. s] Ritorno a Midgar
Missione 3-5-1 [. s] Intercetta le copie
Missione 4-1-1 [. s] Scoperte unità di Wutai
Missione 4-1-2 [. s] Mostri anti-SOLDIER
Missione 4-1-3 [. s] Inseguì i disertori
Missione 4-2-2 [. s] Partigiani nei bassifondi
Missione 4-3-1 [. s] Sconfiggi i ricognitori
Missione 4-3-5 [. s] Il covo nemico
Missione 4-3-6 [. s] Ferma gli assalitori
Missione 4-4-5 [. s] Base anti-Shinra
Missione 4-5-3 [. s] Schiaccia l'unità Crescente
Missione 6-2-2 [. s] Piano sviluppo bassifondi 2
Missione 6-5-6 [. s] Reparto Sviluppo scientifico
Missione 7-1-1 [. s] Recupera il carico
Missione 7-1-4 [. s] Recupero delle scorte
Missione 7-1-5 [. s] Incarico da vice
Missione 7-1-6 [. s] Secondo incarico da vice

Missione 7-2-2 [. s] Cerca e distruggi 2
 Missione 7-3-1 [. s] Precognizione di P Liv. 1
 Missione 7-3-2 [. s] Precognizione di P Liv. 2
 Missione 7-3-3 [. s] Precognizione di P Liv. 3
 Missione 7-4-6 [. s] Progresso
 Missione 7-5-1 [. s] Ragazzo nelle caverne
 Missione 7-5-2 [. s] Ragazzino nella landa
 Missione 7-6-1 [. s] La partenza di un reclutatore
 Missione 7-6-2 [. s] Il rischio di un reclutatore
 Missione 8-2-4 [. s] Pietra mako HP
 Missione 8-2-5 [. s] Pietra mako ATT
 Missione 8-3-3 [. s] Inferno elettromagnetico nella landa
 Missione 8-3-5 [. s] Inferno elettromagnetico nella pianura
 Missione 8-4-6 [. s] Porta sospetta 6
 Missione 8-5-4 [. s] Caccia al tesoro 4
 Missione 8-5-5 [. s] Caccia al tesoro 5
 Missione 8-6-3 [. s] Ultimo avviso
 Missione 8-6-6 [. s] S.O.S....?
 Missione 9-2-2 [. s] Armi fuori controllo
 Missione 9-2-3 [. s] Addentrati nelle caverne
 Missione 9-2-4 [. s] Un nuovo passaggio
 Missione 9-2-5 [. s] Verso i livelli inferiori
 Missione 9-3-1 [. s] Alla fine
 Missione 9-3-5 [. s] I migliori di Wutai
 Missione 10-1-3 [. s] Kyactus trovato?
 Missione 10-2-2 [. s] Tomberry ovunque (x2)
 Missione 10-2-3 [. s] Mastro tomberry

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Esperimento n. 088
 |r| 100% : Esperimento n. 088
 |r| 100% : Grangalan
 |r| 100% : Re Behemoth
 |r| 50% : Bahamut Furia: M8-5-6
 |r| 50% : Esperimento n. 110

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Materia Gialla
 |r| 50% : Materia Verde

 GRANPOZIONE

"Ripristina una quantità moderata di HP"

Questa Medicina ripristina una quantità di HP pari al 62,5% degli HP massimi di Zack.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

Reparto Indagini riservate
 [prezzo : 500 Guil]
 [vendita: 250 Guil]

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • x10 --> HP + 10%
 LIMITE MASSIMO • HP + 200%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio

Capitolo 01: Forte Tamblin - Cortile

Capitolo 02: Banora - Città (due scrigni distinti)

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Edificio -Secondo Piano

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Sotterraneo - Interno del piatto (x2)

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. Durante la ricerca del ladruncolo, parlare con il Commesso del negozio di Materie. Dopo aver recuperato il portafoglio, recarsi dal Commesso del negozio di Accessori per ricevere automaticamente l'oggetto.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha l'8% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 04. Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 05. Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Entrata

Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 3

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero

Capitolo 09: Gongaga - Colline. Bisogna recuperare almeno 1 scrigno durante il minigioco 'Raccolta forzieri'.

Missione 1-2-3	[. s]	Terza sfida	
Missione 1-2-4	[. s]	Si fa sul serio	
Missione 1-2-5	[. s]	Sfida armata	
Missione 1-3-5	[. s]	Robot in città	
Missione 2-2-4	[. s]	Nibelheim II	
Missione 3-1-4	[. s]	Distruggi le macchine letali	
Missione 3-2-2	[. s]	Recupera il trasporto	
Missione 3-3-4	[. s]	Una base alla volta	
Missione 4-1-6	[. s]	Cerca i partigiani di Wutai	
Missione 4-2-4	[. s]	Marcia su Wutai	
Missione 4-3-5	[. s]	Il covo nemico	
Missione 4-5-5	[. s]	Prima che si riorganizzino	
Missione 6-1-1	[. s]	Miniere di carbone chiuse	
Missione 6-1-3	[. s]	Ricerca tra i rifiuti	
Missione 6-2-1	[. s]	Piano sviluppo bassifondi 1	
Missione 6-3-2	[. s]	Le sorprese dell'isola desertica	
Missione 7-1-2	[. s]	Mercato nero	
Missione 7-1-6	[. s]	Secondo incarico da vice	
Missione 7-2-1	[. s]	Cerca e distruggi	(x2)
Missione 7-2-2	[. s]	Cerca e distruggi 2	
Missione 7-2-3	[. s]	Operazione: reattore mako I	
Missione 7-4-2	[. s]	Secondo contatto	
Missione 7-4-5	[. s]	Segni di crescita	
Missione 7-5-3	[. s]	Ragazza sull'isola desertica	
Missione 8-1-2	[. s]	Raijincho	
Missione 8-1-6	[. s]	Materia misteriosa	
Missione 8-2-3	[. s]	Pietra mako MAG	
Missione 8-2-4	[. s]	Pietra mako HP	
Missione 8-3-2	[. s]	Inferno elettromagnetico sull'isola	
Missione 8-4-1	[. s]	Porta sospetta 1	
Missione 8-5-1	[. s]	Caccia al tesoro 1	

Missione 8-5-2 [. s] Caccia al tesoro 2
Missione 8-6-6 [. s] S.O.S....?

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : G Falce oscura
{c} 100,00% : Grangalan
{c} 100,00% : Sephiroth: M5-2-1
{c} 100,00% : Sephiroth: M5-2-2
{c} 100,00% : Tycoon
{c} 50,00% : Bahamut Furia
{c} 50,00% : Bahamut Furia: M5-1-4
{c} 50,00% : Bahamut Furia: M8-5-6
|r| 100,00% : A - Grifone
|r| 100,00% : A - Grifone: M5-1-6
|r| 100,00% : Calabroni
|r| 100,00% : Capitano
|r| 100,00% : Capitano Wutai
|r| 100,00% : Caporale Wutai
|r| 100,00% : Colonnello Wutai
|r| 100,00% : Grifone
|r| 100,00% : Guardia imperiale Wutai
|r| 100,00% : Leader Wutai
|r| 100,00% : Maresciallo
|r| 100,00% : Sephiroth: M5-2-1
|r| 100,00% : Sephiroth: M5-2-2
|r| 100,00% : Sergente maggiore Wutai
|r| 100,00% : Sergente Wutai
|r| 100,00% : Sottufficiale
|r| 100,00% : Tenente
|r| 100,00% : Vespe
|r| 50,00% : Bahamut
|r| 50,00% : Bahamut: M5-1-2
|r| 50,00% : Bahamut Furia
|r| 50,00% : Bahamut Furia: M5-1-4
|r| 50,00% : G Eliminatore
|r| 50,00% : G Eliminatore: Bis
|r| 6,25% : Sergente Wutai

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : A - Grifone: M5-1-6
{c} 100,00% : Behemoth marino
{c} 100,00% : Esperimento n. 110
{c} 50,00% : Materia Gialla
{c} 50,00% : Materia Verde
{c} 25,00% : Angeal Punizione M5-1-6
{c} 25,00% : G Sub
{c} 25,00% : Grifone
{c} 25,00% : Ippogrifo
{c} 25,00% : Tycoon
{c} 12,50% : Esperimento n. 088
{c} 12,50% : G Falce oscura
{c} 12,50% : Ifrit: M5-1-1
{c} 12,50% : Ifrit: M8-1-1
|r| 100,00% : Bahamut Furia: M5-1-4
|r| 100,00% : Grangalan
|r| 100,00% : Ragno guardiano: M3-1-2
|r| 25,00% : Capitano
|r| 25,00% : Segna folle
|r| 25,00% : Vespe
|r| 25,00% : Vespe giganti
|r| 12,50% : Meccano-trapano
|r| 12,50% : Pugnale folle
|r| 12,50% : Sfregiatore
|r| 12,50% : Sfregiatore infernale
|r| 12,50% : Struzzo di costa
|r| 3,13% : Maresciallo
|r| 3,13% : Minibot ape IV
|r| 3,13% : Minibot blindato IV
|r| 3,13% : Minibot rosso IV
|r| 3,13% : Sottufficiale
|r| 3,13% : Tenente

PANACEA

"Rimuove tutti gli stati alterati"

Questa Medicina cura qualsiasi status negativo subito da Zack. La Panacea tuttavia non può rimuovere lo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

Negozi Palazzo Shinra
[prezzo : 200 Guil]
[vendita: 100 Guil]

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • x10 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 20

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Banora - Città

Capitolo 02: Banora - Fabbrica

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. Durante la ricerca del ladruncolo, parlare con la Commessa dello Shopping Paradise. Dopo aver recuperato il portafoglio, recarsi dal Commesso del negozio di Accessori per ricevere automaticamente l'oggetto.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - Sala conservazione campioni

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 04. Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Capitolo 09: Gongaga - Periferia

Capitolo 09: Gongaga - Colline

Missione 1-2-1 [. s] Sfida dalla Sicurezza
Missione 1-2-5 [. s] Sfida armata
Missione 2-1-1 [. s] Origini
Missione 3-1-2 [. s] Macchine enormi
Missione 3-1-6 [. s] Operazioni difensive a Midgar
Missione 4-3-2 [. s] Annienta l'avanguardia
Missione 7-2-1 [. s] Cerca e distruggi
Missione 10-1-2 [. s] Chiactus?

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Aculeo letale
{c} 100,0% : Cacciatore di teste
{c} 100,0% : Cacciatore di uomini
{c} 100,0% : Demone granata
{c} 100,0% : Grashtrike
{c} 100,0% : Sanguinario
{c} 50,0% : Watanka (x8)
{c} 50,0% : Bikorno (x4)
{c} 50,0% : A - sahaagin
|r| 100,0% : Sanguinario
|r| 50,0% : Bikorno (x6)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25,0% : A - sahaagin
{c} 12,5% : Sanguinario
|r| 25,0% : A - sahaagin
|r| 12,5% : Exodon
|r| 12,5% : Insetto bizzarro
|r| 12,5% : Sanguinario
|r| 12,5% : Scarabeo
|r| 12,5% : Scarabeo regale

POZIONE

"Ripristina una piccola quantità di HP"

Questa Medicina ripristina una quantità di HP pari al 31,25% degli HP massimi di Zack.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

Negozi Palazzo Shinra
[prezzo : 50 Guil]
[vendita: 25 Guil]

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • x20 --> HP + 10%

LIMITE MASSIMO • HP + 100%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack possiede cinque esemplari della Medicina sin dall'inizio del Capitolo 01

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio, usando il passaggio segreto

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha il 20% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 03.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 05.
Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Missione 1-2-5 [. s] Sfida armata
Missione 2-1-2 [. s] La periferia
Missione 3-1-1 [. s] Nemici sulla costa
Missione 4-1-3 [. s] Inseguì i disertori
Missione 4-1-5 [. s] Ferma gli intrusi
Missione 4-1-6 [. s] Cerca i partigiani di Wutai
Missione 8-2-1 [. s] Pietra mako SPI
Missione 8-2-2 [. s] Pietra mako DIF
Missione 8-4-1 [. s] Porta sospetta 1
Missione 10-1-1 [. s] Dov'è il kyactus?

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : ???
{c} 100,00% : A - Alyman
{c} 100,00% : Assaltatore
{c} 100,00% : Boggy
{c} 100,00% : Bomba
{c} 100,00% : Capitano
{c} 100,00% : Capitano Wutai
{c} 100,00% : Caporale
{c} 100,00% : Caporale Wutai
{c} 100,00% : Colonnello Wutai
{c} 100,00% : Combattente
{c} 100,00% : Exodon
{c} 100,00% : G Assassino
{c} 100,00% : G Intruso
{c} 100,00% : G Vendicatore
{c} 100,00% : Granatiere
{c} 100,00% : Guardia
{c} 100,00% : Guardia imperiale Wutai
{c} 100,00% : Ifrit
{c} 100,00% : Ifrit: M5-1-1
{c} 100,00% : Ifrit: M8-1-1
{c} 100,00% : Insetto bizzarro
{c} 100,00% : Leader Wutai
{c} 100,00% : Maresciallo
{c} 100,00% : Maresciallo Wutai
{c} 100,00% : Occhio malvagio
{c} 100,00% : Occhio volante
{c} 100,00% : Scarabeo
{c} 100,00% : Scarabeo regale
{c} 100,00% : Segugio guardiano
{c} 100,00% : Sergente
{c} 100,00% : Sergente maggiore Wutai
{c} 100,00% : Sergente Wutai
{c} 100,00% : Soldato semplice Wutai

{c} 100,00% : Soldato Wutai Bing
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Ding
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Geng
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Ji
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Jia
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Wu
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Xin
 {c} 100,00% : Soldato Wutai Yi
 {c} 100,00% : Sottufficiale
 {c} 100,00% : Sottufficiale in seconda
 {c} 100,00% : Spriggan
 {c} 100,00% : Tenente
 {c} 100,00% : Testa di cuoio
 {c} 100,00% : Unità Crescente Circulus
 {c} 100,00% : Unità Crescente Lux
 {c} 100,00% : Verme
 {c} 50,00% : Bahamut
 {c} 50,00% : Bahamut: M5-1-2
 {c} 50,00% : Molto vorace
 {c} 50,00% : Ragno guardiano
 {c} 50,00% : Ragno guardiano: M3-1-2
 {c} 50,00% : Unità Crescente Aqua
 {c} 50,00% : Unità Crescente Aurum
 {c} 50,00% : Unità Crescente Autumnus
 {c} 50,00% : Unità Crescente Celsius
 {c} 50,00% : Unità Crescente Nomen
 {c} 50,00% : Unità Crescente Novus
 {c} 50,00% : Unità Crescente Phantasma
 {c} 50,00% : Unità Crescente Plenum
 {c} 50,00% : Unità Crescente Primus
 {c} 50,00% : Unità Crescente Quartus
 {c} 50,00% : Unità Crescente Quintus
 {c} 50,00% : Unità Crescente Secundus
 {c} 50,00% : Unità Crescente Tertius
 {c} 50,00% : Unità Crescente Ventus
 {c} 50,00% : Vajradhara Tai
 {c} 50,00% : Vajradhara Tai: M4-1-2
 {c} 50,00% : Vajradhara Wu
 {c} 50,00% : Vajradhara Wu: M4-1-2
 {c} 50,00% : Vajradhara Yaksha
 {c} 50,00% : Voracissimo
 {c} 25,00% : Vorace
 |r| 100,00% : Combattente (x2)
 |r| 100,00% : Granatiere (x2)
 |r| 100,00% : Guardia (x2)
 |r| 100,00% : Sergente (x2)
 |r| 100,00% : Soldato Wutai Bing (x2)
 |r| 100,00% : Soldato Wutai Ding (x2)
 |r| 100,00% : Soldato Wutai Geng (x2)
 |r| 100,00% : Soldato Wutai Ji (x2)
 |r| 100,00% : Soldato Wutai Wu (x2)
 |r| 100,00% : Soldato Wutai Xin (x2)
 |r| 100,00% : Sottufficiale in seconda (x2)
 |r| 100,00% : Testa di cuoio (x2)
 |r| 100,00% : Assaltatore
 |r| 100,00% : Caporale
 |r| 100,00% : Exodon
 |r| 100,00% : Insetto bizzarro
 |r| 100,00% : Scarabeo
 |r| 100,00% : Scarabeo regale

|r| 100,00% : Soldato semplice Wutai
|r| 100,00% : Soldato Wutai Jia
|r| 100,00% : Soldato Wutai Yi
|r| 100,00% : Unità Crescente Lux
|r| 50,00% : Vajradhara Tai
|r| 50,00% : Vajradhara Tai: M4-1-2
|r| 50,00% : Vajradhara Wu
|r| 50,00% : Vajradhara Wu: M4-1-2
|r| 50,00% : Vajradhara Yaksha

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : Bahamut
{c} 100,00% : Bahamut: M5-1-2
{c} 100,00% : Bahamut Furia: M5-1-4
{c} 100,00% : G Baldor
{c} 100,00% : G Distruttore
{c} 100,00% : G Elimiatore: Bis
{c} 100,00% : G Paladino
{c} 100,00% : G Rinnegato
{c} 100,00% : G Spadaccino
{c} 100,00% : G Uccisore
{c} 100,00% : Grangalan
{c} 100,00% : Ragno guardiano: M3-1-2
{c} 100,00% : Vajradhara Tai: M4-1-2
{c} 100,00% : Vajradhara Wu: M4-1-2
{c} 25,00% : Bomba
{c} 25,00% : Capitano
{c} 25,00% : Molto vorace
{c} 25,00% : Sahagin: M2-2-4
{c} 25,00% : Sega folle
{c} 25,00% : Tomberry
{c} 25,00% : Unità Crescente Circulus
{c} 25,00% : Vorace
{c} 20,00% : Verme
{c} 12,50% : A - Segugio
{c} 12,50% : Aculeo letale
{c} 12,50% : Belzecu
{c} 12,50% : Cacciatore di teste
{c} 12,50% : Cacciatore di uomini
{c} 12,50% : Cane da caccia
{c} 12,50% : Cane da guardia
{c} 12,50% : Caporale Wutai
{c} 12,50% : Cerberus
{c} 12,50% : Demone granata
{c} 12,50% : Esperimento n. 115
{c} 12,50% : Esperimento n. 122
{c} 12,50% : G Aggressore
{c} 12,50% : G Centurione
{c} 12,50% : G Fante
{c} 12,50% : G Legionario
{c} 12,50% : G Spartano
{c} 12,50% : G Veritas
{c} 12,50% : Granatiere
{c} 12,50% : Grashtrike
{c} 12,50% : Hellhound
{c} 12,50% : Insetto bizzarro
{c} 12,50% : Lama superiore
{c} 12,50% : Maresciallo Wutai
{c} 12,50% : Meccano-trapano
{c} 12,50% : Nazione oscura

{c} 12,50% : Pugnale folle
{c} 12,50% : Replicon
{c} 12,50% : Sergente maggiore Wutai
{c} 12,50% : Sfregiatore
{c} 12,50% : Sfregiatore infernale
{c} 12,50% : Trappola
{c} 12,50% : Unità Crescente Aqua
{c} 12,50% : Unità Crescente Argentum
{c} 12,50% : Unità Crescente Aurum
{c} 12,50% : Unità Crescente Autumnus
{c} 12,50% : Unità Crescente Celsius
{c} 12,50% : Unità Crescente Nomen
{c} 12,50% : Unità Crescente Novus
{c} 12,50% : Unità Crescente Phantasma
{c} 12,50% : Unità Crescente Plenum
{c} 12,50% : Unità Crescente Primus
{c} 12,50% : Unità Crescente Quartus
{c} 12,50% : Unità Crescente Quintus
{c} 12,50% : Unità Crescente Secundus
{c} 12,50% : Unità Crescente Tertius
{c} 12,50% : Unità Crescente Ventus
{c} 12,50% : Verme di mare
{c} 12,50% : Verme di terra
{c} 12,50% : Verme élite
{c} 12,50% : Verme lavico
{c} 12,50% : Verme oscuro
{c} 6,25% : Capitano Wutai
{c} 6,25% : Colonnello Wutai
{c} 6,25% : Guardia imperiale Wutai
{c} 6,25% : Leader Wutai
{c} 6,25% : Segugio guardiano
{c} 6,25% : Sergente Wutai
{c} 6,25% : Soldato semplice Wutai
{c} 4,76% : Boggy
{c} 4,76% : Soldato Wutai Bing
{c} 4,76% : Soldato Wutai Ding
{c} 4,76% : Soldato Wutai Geng
{c} 4,76% : Soldato Wutai Ji
{c} 4,76% : Soldato Wutai Wu
{c} 4,76% : Soldato Wutai Xin
{c} 4,76% : Soldato Wutai Yi
{c} 3,13% : Assaltatore
{c} 3,13% : Caporale
{c} 3,13% : Combattente
{c} 3,13% : Guardia
{c} 3,13% : Maresciallo
{c} 3,13% : Minibot ape I
{c} 3,13% : Minibot ape II
{c} 3,13% : Minibot ape III
{c} 3,13% : Minibot ape IV
{c} 3,13% : Minibot blindato I
{c} 3,13% : Minibot blindato III
{c} 3,13% : Minibot blindato IV
{c} 3,13% : Minibot rosso I
{c} 3,13% : Minibot rosso II
{c} 3,13% : Minibot rosso III
{c} 3,13% : Minibot rosso IV
{c} 3,13% : Sergente
{c} 3,13% : Soldato Wutai Jia
{c} 3,13% : Sottufficiale

{c} 3,13% : Sottufficiale in seconda
 {c} 3,13% : Spriggan
 {c} 3,13% : Tenente
 {c} 3,13% : Testa di cuoio
 |r| 100,00% : Vajradhara Tai: M4-1-2 (x2)
 |r| 100,00% : Vajradhara Wu: M4-1-2 (x2)
 |r| 25,00% : Bomba
 |r| 25,00% : Calabroni
 |r| 12,50% : Granatiere (x2)
 |r| 6,25% : Soldato semplice Wutai
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Bing (x2)
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Ding (x2)
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Geng (x2)
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Ji (x2)
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Wu (x2)
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Xin (x2)
 |r| 4,76% : Soldato Wutai Yi
 |r| 3,13% : Combattente (x2)
 |r| 3,13% : Guardia (x2)
 |r| 3,13% : Sergente (x2)
 |r| 3,13% : Sottufficiale in seconda (x2)
 |r| 3,13% : Testa di cuoio (x2)
 |r| 3,13% : ???
 |r| 3,13% : Assaltatore
 |r| 3,13% : Caporale
 |r| 3,13% : G Assalitore
 |r| 3,13% : G Assassino
 |r| 3,13% : G Commando
 |r| 3,13% : G Oplita
 |r| 3,13% : G Peltast
 |r| 3,13% : G Scutatus
 |r| 3,13% : G Vagabondo
 |r| 3,13% : G Valoroso
 |r| 3,13% : G Vendicatore
 |r| 3,13% : Minibot ape I
 |r| 3,13% : Minibot ape II
 |r| 3,13% : Minibot ape III
 |r| 3,13% : Minibot blindato I
 |r| 3,13% : Minibot blindato III
 |r| 3,13% : Minibot rosso I
 |r| 3,13% : Minibot rosso II
 |r| 3,13% : Minibot rosso III
 |r| 3,13% : Soldato Wutai Jia

SOMA

"Ripristina un po' di AP"

Questa Medicina ripristina una quantità di AP pari al 50% degli AP massimi di Zack.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

Negozi Palazzo Shinra

[prezzo : 200 Guil]

[vendita: 100 Guil]

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • x10 --> AP + 10%

LIMITE MASSIMO • AP + 200%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Zack possiede un esemplare di questa Medicina sin dall'inizio del Capitolo 01

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio

Capitolo 02: Banora - Città. Mentre si raggiunge la fabbrica, esaminare la sorgente mako situata fuori città, al centro del bivio. Dopo aver completato il minigioco dei missili, controllare nuovamente la stessa fonte luminosa e tornare alla casa dei genitori di Angeal prima dello scadere del tempo.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. Durante la ricerca del ladruncolo, parlare con il Commesso del negozio di Accessori. Dopo aver recuperato il portafoglio, recarsi nuovamente dal Commesso per ricevere automaticamente l'oggetto.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha il 20% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, scrigno all'interno della Cella 06. Per potervi accedere bisogna rubare la Chiave della cella ad un esemplare di Esperimento n. 097.

Capitolo 08: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona superiore

Missione 1-2-6 [. s] Ultima sfida
Missione 1-3-4 [. s] Esperimento andato male
Missione 2-1-2 [. s] La periferia
Missione 2-1-3 [. s] Avvistamenti nel Settore 5
Missione 3-1-6 [. s] Operazioni difensive a Midgar
Missione 3-2-1 [. s] Nemici nei bassifondi
Missione 6-2-4 [. s] Ingrediente del soma
Missione 7-1-2 [. s] Mercato nero
Missione 7-2-1 [. s] Cerca e distruggi
Missione 8-2-2 [. s] Pietra mako DIF
Missione 8-4-1 [. s] Porta sospetta 1

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : G Cavaliere oscuro
|r| 100,00% : G Aggressore
|r| 100,00% : Spriggan

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,50% : G Cavaliere oscuro
{c} 3,13% : ???
{c} 3,13% : G Assalitore
{c} 3,13% : G Assassino
{c} 3,13% : G Commando
{c} 3,13% : G Intruso
{c} 3,13% : G Oplita
{c} 3,13% : G Peltast
{c} 3,13% : G Scutatus
{c} 3,13% : G Vagabondo
{c} 3,13% : G Valoroso
{c} 3,13% : G Vendicatore
|r| 25,00% : Unità Cresc. Circulus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Aqua
|r| 12,50% : Unità Cresc. Argentum
|r| 12,50% : Unità Cresc. Aurum
|r| 12,50% : Unità Cresc. Autumnus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Celsus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Nomen
|r| 12,50% : Unità Cresc. Novus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Phantasma
|r| 12,50% : Unità Cresc. Plenum

|r| 12,50% : Unità Cresc. Primus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Quartus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Quintus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Secundus
|r| 12,50% : Unità Cresc. Tertius
|r| 12,50% : Unità Cresc. Ventus
|r| 3,13% : Spriggan

=====

INGREDIENTI

=====

[@10NG]

Gli Ingredienti sono oggetti che si possono utilizzare per migliorare le Fusioni di Materie. Essi si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie, non è possibile acquistarli presso i Negozi ma è consentito venderli. Gli Ingredienti sono raffigurati da pietre colorate.

- Adamantite	- Pietra della vitalità
- Arpa lunare	- Pietra dello spirito
- Erba Ghisal	- Pietra HP
- Materioscura	- Pietra mako AP
- Medicina dell'eroe	- Pietra mako ATT
- Mithril	- Pietra mako DIF
- Noce Zeio	- Pietra mako FOR
- Penna chocobo ciccio	- Pietra mako HP
- Pietra AP	- Pietra mako MAG
- Pietra della fortuna	- Pietra mako MP
- Pietra della forza	- Pietra mako SPI
- Pietra della magia	- Pietra MP

ADAMANTITE

"Usala in una fusione per DIF + 1"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in Difesa il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x1 --> Difesa + 1
LIMITE MASSIMO • Difesa + 100

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione	3-3-5	[. s]	Midgar in pericolo
Missione	4-5-3	[. s]	Schiaccia l'unità Crescente
Missione	5-1-6	[. s]	Esperimento n. 106
Missione	6-2-2	[. s]	Piano sviluppo bassifondi 2
Missione	6-3-5	[. s]	Oggetti nelle miniere di carbone
Missione	6-4-6	[. s]	Antico e nascosto
Missione	6-5-4	[. s]	Dipartimento Sicurezza
Missione	6-6-5	[. s]	Il Don malinconico
Missione	6-6-6	[. s]	Il crepuscolo di Don
Missione	7-6-1	[. s]	La partenza di un reclutatore
Missione	9-1-4	[. s]	L'intercettazione di Genesis

Missione 9-3-1 [. s] Alla fine
 Missione 9-3-3 [. s] La nuova arma di Genesis
 Missione 9-4-5 [. s] Solo per SOLDIER
 Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
 Missione 1-5-6 [P .] Versione finale del ragno (x5)
 Missione 3-4-5 [P .] Distruggi la fabbrica (x3)
 Missione 4-4-3 [P .] Infiltrazione (x5)
 Missione 6-3-2 [P .] Le sorprese dell'isola desertica (x2)
 Missione 6-6-3 [P .] Segreto nelle caverne (x5)
 Missione 10-4-3 [P .] È una vacanza?
 ••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : G Antenora
 {c} 50,00% : Golia
 {c} 50,00% : Grancottero
 |r| 100,00% : G Antenora (x2)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : Golia (x2)
 {c} 100,00% : Coda scarlatta
 |r| 100,00% : Golia (x4)
 |r| 100,00% : Coda scarlatta (x2)
 |r| 33,33% : Spada folle

 ARPA LUNARE

"Usala in una fusione per MP + 10%"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in MP il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
 BONUS FUSIONE • x1 --> MP + 10%
 LIMITE MASSIMO • MP + 999%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-4-6 [. s] Copie ancora più forti
 Missione 6-5-6 [. s] Reparto Sviluppo scientifico
 Missione 9-1-6 [. s] La minaccia di Genesis
 Missione 9-2-4 [. s] Un nuovo passaggio
 Missione 9-3-1 [. s] Alla fine
 Missione 9-3-6 [. s] La fine di Wutai
 Missione 1-5-1 [P .] Armi delle truppe speciali (x4)
 Missione 6-1-5 [P .] Nelle caverne (x2)
 Missione 6-2-3 [P .] Luogo di estrazione mako (x2)
 Missione 6-2-6 [P .] Città sotterranea (x2)
 Missione 6-4-2 [P .] Nelle miniere di carbone chiuse (x2)
 ••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50,00% : Orbe RE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : G Generale
 |r| 100,00% : G Generale
 |r| 6,25% : Demone minore

 ERBA GHISAL

"Usala in una fusione per FOR + 1"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in Fortuna il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x1 --> Fortuna + 1
LIMITE MASSIMO • Fortuna + 100

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-5 [. s] Un'altra caverna
Missione 2-5-6 [. s] La Grande bestia
Missione 3-3-4 [. s] Una base alla volta
Missione 6-5-2 [. s] Reparto Sviluppo spaziale
Missione 6-5-5 [. s] Reparto Sviluppo bellico
Missione 6-5-6 [. s] Reparto Sviluppo scientifico
Missione 6-6-6 [. s] Il crepuscolo di Don
Missione 9-1-2 [. s] Nel più profondo delle caverne
Missione 9-2-1 [. s] Un terzo potere
Missione 9-2-4 [. s] Un nuovo passaggio
Missione 9-2-6 [. s] Segni di materia
Missione 9-3-4 [. s] La super arma di Genesis
Missione 9-4-1 [. s] L'ambizione di Genesis
Missione 9-5-1 [. s] I mostri di Hojo
Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
Missione 9-6-4 [. s] Minacce bio-meccaniche
Missione 2-4-1 [P .] Un'isola solitaria (x3)
Missione 10-2-2 [P .] Tomberry ovunque
Missione 10-3-2 [P .] Una vera vacanza
••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25% : Chiactus: M9-4-3
|r| 25% : Chiactus: M9-4-3 (x2)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Chiactus: M9-4-3
|r| 25% : Chiactus: M9-6-1

MATERIOSCURA

"Usala in una fusione per MAG + 1"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in Magia il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x1 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 100

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione	2-5-6	[. s]	La Grande bestia	(x3)
Missione	3-4-2	[. s]	Copie potenziata	
Missione	3-4-5	[. s]	Distruggi la fabbrica	
Missione	3-5-4	[. s]	Inseguì le copie	
Missione	3-5-6	[. s]	Le ultime truppe di Genesis	
Missione	4-4-3	[. s]	Infiltrazione	(x3)
Missione	6-1-6	[. s]	Oggetti nelle miniere di carbone 2	
Missione	6-4-6	[. s]	Antico e nascosto	(x2)
Missione	6-6-1	[. s]	Il segreto di Don	
Missione	6-6-3	[. s]	Segreto nelle caverne	
Missione	8-3-6	[. s]	Inferno elettromagnetico nelle caverne	
Missione	9-1-6	[. s]	La minaccia di Genesis	
Missione	9-4-2	[. s]	La passione di Genesis	
Missione	9-5-3	[. s]	Mostri insolitamente forti	
Missione	9-5-4	[. s]	Potere anormale	
Missione	9-6-3	[. s]	Armi impazzite	
Missione	5-3-6	[P .]	Esperimento n. 118	(x5)
Missione	6-1-4	[P .]	Nel profondo delle caverne	(x2)
Missione	6-3-3	[P .]	Un oggetto da fondere	(x3)
Missione	6-6-5	[P .]	Il Don malinconico	(x10)
Missione	10-3-1	[P .]	Tempo di vacanze	

••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : G Fine
 {c} 100,0% : G Ptolomea
 {c} 100,0% : Hollander
 |r| 100,0% : G Fine (x2)
 |r| 100,0% : G Ptolomea (x2)
 |r| 100,0% : Hollander (x2)
 |r| 100,0% : Adegheiz

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50,0% : Monaco oscuro
 {c} 25,0% : Angra Mainyu
 |r| 25,0% : Angra Mainyu
 |r| 12,5% : Verme minore

MEDICINA DELL'EROE

"Usala in una fusione per ATT + 1"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in Attacco il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
 BONUS FUSIONE • x1 --> Attacco + 1
 LIMITE MASSIMO • Attacco + 100

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-3-6 [. s] Oggetti nella landa
 Missione 6-4-1 [. s] Mostri nelle caverne
 Missione 6-4-3 [. s] Nella struttura segreta
 Missione 6-5-1 [. s] Reparto Urbanistica
 Missione 7-5-4 [. s] Un altro ragazzino nella landa
 Missione 8-6-5 [. s] S.O.S.
 Missione 9-2-6 [. s] Segni di materia
 Missione 9-4-1 [. s] L'ambizione di Genesis

Missione 9-4-6 [. s] Solo per 1a Classe
 Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso
 Missione 9-5-5 [. s] Un viaggio solitario
 Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti
 Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
 Missione 1-1-2 [P .] Addestramento avanzato Shinra
 Missione 1-1-3 [P .] 50 uomini della Shinra (x2)
 Missione 1-5-2 [P .] Ancora armi delle truppe speciali (x2)
 Missione 3-5-1 [P .] Intercetta le copie (x3)
 Missione 3-5-2 [P .] Attacca la base delle copie (x2)
 Missione 4-4-1 [P .] Una nuova minaccia (x2)
 Missione 4-4-5 [P .] Base anti-Shinra (x3)
 Missione 6-1-6 [P .] Oggetti nelle miniere di carbone 2 (x2)
 Missione 6-2-2 [P .] Piano sviluppo bassifondi 2 (x2)
 Missione 6-3-5 [P .] Oggetti nelle miniere di carbone (x2)
 Missione 6-5-1 [P .] Reparto Urbanistica (x3)
 Missione 6-6-6 [P .] Il crepuscolo di Don (x10)
 Missione 9-2-2 [P .] Armi fuori controllo (x2)
 Missione 10-3-3 [P .] Fà che sia una vacanza
 ••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : G Caina
 {c} 100,0% : Lama superiore
 |r| 100,0% : G Caina (x2)
 |r| 100,0% : Lama superiore (x2)
 |r| 50,0% : Artiglio di ferro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,5% : Lama superiore

MITHRIL

"Usala in una fusione per SPI + 1"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in Spirito il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
 BONUS FUSIONE • x1 --> Spirito + 1
 LIMITE MASSIMO • Spirito + 100

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-5-5 [. s] Macchine letali migliori
 Missione 2-5-5 [. s] Un'altra caverna
 Missione 3-4-5 [. s] Distruggi la fabbrica
 Missione 3-5-4 [. s] Inseguì le copie
 Missione 6-1-6 [. s] Oggetti nelle miniere di carbone 2
 Missione 6-3-4 [. s] Oggetto nelle caverne
 Missione 6-3-5 [. s] Oggetti nelle miniere di carbone
 Missione 6-5-2 [. s] Reparto Sviluppo spaziale
 Missione 6-5-6 [. s] Reparto Sviluppo scientifico
 Missione 6-6-6 [. s] Il crepuscolo di Don
 Missione 7-3-4 [. s] Precognizione di P Liv. 4
 Missione 7-6-2 [. s] Il rischio di un reclutatore

Missione 7-6-4 [. s] Il reclutatore irritato
 Missione 7-6-5 [. s] Il reclutatore frustrato
 Missione 9-1-4 [. s] L'intercettazione di Genesis
 Missione 9-3-1 [. s] Alla fine
 Missione 9-3-4 [. s] La super arma di Genesis
 Missione 9-3-5 [. s] I migliori di Wutai
 Missione 9-3-6 [. s] La fine di Wutai
 Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso
 Missione 9-6-1 [. s] I mostri più forti
 Missione 3-4-3 [P .] Copie rinforzate (x3)
 Missione 6-3-6 [P .] Oggetti nella landa (x3)
 Missione 6-4-1 [P .] Mostri nelle caverne (x3)
 Missione 6-4-4 [P .] Nascondiglio desolato (x3)
 Missione 6-5-3 [P .] Il reparto Cronaca (x3)
 Missione 6-5-4 [P .] Dipartimento Sicurezza (x3)
 Missione 6-6-2 [P .] Il secondo segreto di Don (x5)
 Missione 10-4-2 [P .] Speriamo che sia una vacanza
 ••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Judecca
 {c} 100% : G Purgatorio
 {c} 50% : Orbe EX (x2)
 {c} 50% : Tomberry sacro
 |r| 100% : G Judecca (x2)
 |r| 100% : G Purgatorio (x2)
 |r| 50% : G Paladino

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : G Hetairos
 {c} 100% : Molboro Gaia
 {c} 100% : Tomberry sacro
 |r| 100% : Molboro Gaia (x2)
 |r| 100% : Tomberry sacro (x2)
 |r| 100% : G Hetairos
 |r| 100% : G Purgatorio
 |r| 25% : Tycoon

 NOCE ZEIO

"Usala in una fusione per AP + 10%"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in AP il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
 BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
 LIMITE MASSIMO • AP + 999%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato. Demolire la barriera sinistra nella zona di nord est e sconfiggere il Grifone.

Missione 3-2-2 [. s] Recupera il trasporto
 Missione 3-4-6 [. s] Copie ancora più forti
 Missione 9-2-6 [. s] Segni di materia
 Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità
 ••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Diatryma

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Api assassine

{c} 100% : Dinornis |r| 100% : G Rinnegato
{c} 100% : Esperimento n. 117 |r| 25% : Api assassine
|r| 100% : Esperimento n. 117

PENNA CHOCOBO CICCIO

"Usala in una fusione per HP + 10%"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per cambiare in HP il tipo di Bonus Parametro della Materia Risultante e per aumentarne il valore. Nel caso in cui la Materia Risultante appartenga ad uno dei gruppi Incremento, l'oggetto non potrà modificare il tipo di Bonus Parametro ma solo il valore.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x1 --> HP + 10%
LIMITE MASSIMO • HP + 999%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-4-4	[. s]	Ispezione dell'area di scavi	
Missione 2-4-5	[. s]	Investigazione sotterranea	
Missione 2-5-1	[. s]	Indagini nelle caverne	
Missione 2-5-6	[. s]	La Grande bestia	
Missione 6-3-5	[. s]	Oggetti nelle miniere di carbone	
Missione 6-5-2	[. s]	Reparto Sviluppo spaziale	
Missione 6-5-5	[. s]	Reparto Sviluppo bellico	
Missione 6-6-3	[. s]	Segreto nelle caverne	
Missione 7-6-1	[. s]	La partenza di un reclutatore	
Missione 7-6-2	[. s]	Il rischio di un reclutatore	
Missione 7-6-3	[. s]	Un reclutatore in crisi	
Missione 7-6-4	[. s]	Il reclutatore irritato	(x2)
Missione 7-6-6	[. s]	Il reclutatore determinato	(x3)
Missione 8-6-3	[. s]	Ultimo avviso	
Missione 9-1-2	[. s]	Nel più profondo delle caverne	
Missione 9-2-3	[. s]	Addentrati nelle caverne	
Missione 9-2-6	[. s]	Segni di materia	
Missione 9-3-2	[. s]	La sfida di Genesis	
Missione 9-3-3	[. s]	La nuova arma di Genesis	
Missione 9-3-4	[. s]	La super arma di Genesis	
Missione 9-3-5	[. s]	I migliori di Wutai	
Missione 9-4-5	[. s]	Solo per SOLDIER	
Missione 9-5-1	[. s]	I mostri di Hojo	(x10)
Missione 9-5-5	[. s]	Un viaggio solitario	
Missione 9-6-2	[. s]	Il livello più basso	
Missione 9-6-4	[. s]	Minacce bio-meccaniche	
Missione 1-2-6	[P .]	Ultima sfida	
Missione 1-4-1	[P .]	Operazioni di lotta urbana	(x2)
Missione 1-4-6	[P .]	Test comparativo armi	(x2)
Missione 2-4-2	[P .]	Indagini nella landa	(x3)
Missione 3-5-5	[P .]	Le ultime truppe di Genesis	(x3)
Missione 5-2-5	[P .]	Esperimento n. 111	(x4)
Missione 5-4-4	[P .]	Esperimento n. 122	(x5)
Missione 6-2-1	[P .]	Piano sviluppo bassifondi 1	(x2)
Missione 6-3-1	[P .]	Oggetti nelle pianure	(x2)
Missione 6-3-4	[P .]	Oggetto nelle caverne	(x2)
Missione 6-4-3	[P .]	Nella struttura segreta	(x3)
Missione 6-4-6	[P .]	Antico e nascosto	(x3)

Missione 6-5-2 [P .] Reparto Sviluppo spaziale (x3)
Missione 6-6-1 [P .] Il segreto di Don (x4)
Missione 9-4-2 [P .] La passione di Genesis
••• vendita = 500 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Lucifero
{c} 50% : Humbaba (x2)
{c} 50% : Javahook
|r| 100% : G Lucifero
|r| 50% : Humbaba (x3)
|r| 50% : Javahook (x2)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Humbaba
|r| 100% : Humbaba (x2)
|r| 100% : Javahook

PIETRA AP

"Usane tre in una fusione per AP + 10% fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo AP.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> AP + 10%
LIMITE MASSIMO • AP + 660%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-2-4 [. s] Operazione: reattore mako II (x8)
••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Esperimento n. 122
{c} 50,00% : Unità Cresc. Argentum
|r| 100,00% : Cacciatore di uomini
|r| 100,00% : Titanis
|r| 100,00% : Verme minore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 3,13% : G Intruso

PIETRA DELLA FORTUNA

"Usane tre in una fusione per FOR + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Fortuna.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> Fortuna + 1
LIMITE MASSIMO • Fortuna + 66

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-2-5 [. s] Operazione: reattore mako III (x8)

••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Pseudo soldato A
{c} 100% : Pseudo soldato C
|r| 100% : Esperimento n. 122
|r| 100% : Vespe giganti

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Chiactus: M9-4-3
{c} 25% : Chiactus: M9-6-1

PIETRA DELLA FORZA

"Usane tre in una fusione per ATT + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Attacco.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> Attacco + 1
LIMITE MASSIMO • Attacco + 66

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-2-3 [. s] Nemici alla Shinra (x2)
••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Makonoide
|r| 100,00% : Dinornis
|r| 100,00% : Mitraglia blindata ++
|r| 100,00% : Mitragliere +++
|r| 50,00% : Voracissimo

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : Esperimento n. 121
{c} 100,00% : Esperimento n. 123
{c} 100,00% : G Fine
{c} 100,00% : G Purgatorio
{c} 100,00% : Makonoide
{c} 50,00% : Vajradhara Asura
{c} 25,00% : Esperimento n. 124
{c} 3,13% : Pseudo soldato C
|r| 100,00% : G Fine
|r| 100,00% : Re Tomberry
|r| 100,00% : Tomberry guardiano
|r| 25,00% : Esperimento n. 124
|r| 25,00% : Molto vorace
|r| 12,50% : Aculeo letale
|r| 12,50% : Cacciatore di uomini
|r| 12,50% : Cerberus
|r| 12,50% : Esperimento n. 122

PIETRA DELLA MAGIA

"Usane tre in una fusione per MAG + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Magia.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 66

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-2-4 [. s] Operazione: reattore mako II (x8)
••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Cerberus
{c} 100,00% : Esperimento n. 121
{c} 100,00% : Esperimento n. 124
{c} 50,00% : Tomberry guardiano
|r| 100,00% : Esperimento n. 124
|r| 50,00% : Esperimento n. 123

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50,00% : Distruttore
{c} 50,00% : Esplosivo
{c} 50,00% : Vulcano
{c} 25,00% : Artiglio di ferro
{c} 25,00% : Forbice artiglio
{c} 25,00% : Maligoyle
{c} 25,00% : Vespe giganti
{c} 15,63% : Pseudo soldato A
{c} 12,50% : Verme minore
{c} 6,25% : Demone minore
{c} 6,25% : Folletto
|r| 100,00% : Hollander: M5-2-3
|r| 100,00% : Makonoide
|r| 50,00% : Esplosivo (x2)
|r| 50,00% : Distruttore
|r| 50,00% : Esperimento n. 120
|r| 12,50% : Verme oscuro
|r| 6,25% : Spir

PIETRA DELLA VITALITÀ

"Usane tre in una fusione per DIF + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Difesa.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> Difesa + 1
LIMITE MASSIMO • Difesa + 66

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-2-3 [. s] Nemici alla Shinra (x3)
Missione 7-2-5 [. s] Operazione: reattore mako III (x8)
••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Mitraglia blindata ++
{c} 100,00% : Spada folle
{c} 100,00% : Vulcano
{c} 50,00% : Esperimento n. 123
|r| 100,00% : Lanciamissili +++
|r| 100,00% : Mitraglia blindata +++
|r| 100,00% : Motosega d'assalto ++

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : Tomberry guardiano
{c} 33,33% : Spada folle
{c} 12,50% : Pseudo soldato B
|r| 100,00% : Esperimento n. 121

|r| 100,00% : Pugnale folle

PIETRA DELLO SPIRITO

"Usane tre in una fusione per SPI + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Spirito.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> Spirito + 1
LIMITE MASSIMO • Spirito + 66

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-2-5 [. s] Inseguì i nemici (x3)
Missione 4-2-3 [. s] Nemici alla Shinra (x2)
Missione 7-2-4 [. s] Operazione: reattore mako II (x8)
••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Adegheiz
{c} 100,00% : Distruttore
{c} 100,00% : Esplosivo
{c} 100,00% : G Oplita
{c} 100,00% : G Peltast
{c} 100,00% : Occhio maligno
{c} 100,00% : Verme oscuro
|r| 100,00% : Aculeo letale
|r| 100,00% : Distruttore
|r| 100,00% : Esperimento n. 121

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : Grannygalan
{c} 50,00% : Incubo
{c} 12,50% : Erba cipollina
{c} 12,50% : Exodon
{c} 6,25% : Spir
|r| 100,00% : Grannygalan (x2)
|r| 50,00% : Vulcano
|r| 25,00% : Adegheiz
|r| 15,63% : Pseudo soldato A
|r| 12,50% : Pseudo soldato B
|r| 6,25% : Folletto
|r| 3,13% : Pseudo soldato C

PIETRA HP

"Usane tre in una fusione per HP + 10% fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo HP.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> HP + 10%
LIMITE MASSIMO • HP + 660%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero
Missione 7-2-5 [. s] Operazione: reattore mako III (x8)
••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Grosscottero
{c} 100,0% : Lanciamissili +++
{c} 100,0% : Meccano-Ade BIS
{c} 100,0% : Mitraglia blindata +++
{c} 100,0% : Mitragliere +++
{c} 100,0% : Motosega d'assalto ++
|r| 100,0% : Cerberus
|r| 100,0% : Meccano-Ade BIS

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : Grancottero
{c} 100,0% : Re Tomberry
{c} 25,0% : Voracissimo
{c} 12,5% : Mako Ifrit
|r| 100,0% : Esperimento n. 123
|r| 100,0% : Grancottero
|r| 25,0% : Voracissimo (x2)

PIETRA MAKO AP

"Usane cinque in una fusione per AP + 10% fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo AP.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> AP + 10%
LIMITE MASSIMO • AP + 400%

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessun luogo
••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Belzecu
{c} 100,0% : Epiornis
{c} 100,0% : Sfregiatore infernale
{c} 100,0% : Titanis
|r| 100,0% : Cane da caccia
|r| 100,0% : Nazione oscura
|r| 100,0% : Replicon

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25,0% : Chiactus: alpha
|r| 100,0% : G Equites
|r| 100,0% : G Regicida
|r| 100,0% : G Spietato: M3-2-6
|r| 25,0% : Sputafuoco
|r| 12,5% : Demone granata
|r| 12,5% : Grashtrike

PIETRA MAKO ATT

"Usane cinque in una fusione per ATT + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Attacco.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> Attacco + 1
LIMITE MASSIMO • Attacco + 40

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-2-5 [P.] Pietra mako ATT
••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Bomba medicinale
 {c} 100,0% : Cane da caccia
 {c} 100,0% : Cane da guardia
 {c} 100,0% : G Marine
 {c} 100,0% : G Spartano
 {c} 100,0% : G Veritas
 {c} 100,0% : Lanciamissili ++
 {c} 100,0% : Mina S
 {c} 100,0% : Mitragliere ++
 {c} 100,0% : Motosega d'assalto +
 {c} 100,0% : Nazione oscura
 {c} 100,0% : Replicon
 {c} 100,0% : Sega folle
 {c} 100,0% : Sfregiatore
 {c} 50,0% : Diceratopo (x2)
 {c} 50,0% : Tomberry
 {c} 25,0% : Meccano-Ade
 |r| 100,0% : Bomba irritabile
 |r| 100,0% : Demone granata
 |r| 100,0% : Detonatore
 |r| 100,0% : Epiornis
 |r| 100,0% : Grashtrike
 |r| 100,0% : Hellhound
 |r| 100,0% : Meccano-trapano
 |r| 100,0% : Mitragliere +
 |r| 100,0% : Sfregiatore infernale
 |r| 50,0% : Mastro Tomberry

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : G Equites
 {c} 100,0% : Genesis: M5-1-5
 {c} 50,0% : Vajradhara Kinnara
 {c} 25,0% : Blindato volante
 {c} 25,0% : Esperimento n. 116
 |r| 100,0% : Esperimento n. 114
 |r| 100,0% : G Paladino
 |r| 100,0% : G Uccisore
 |r| 100,0% : Genesis: M5-1-5
 |r| 12,5% : Cacciatore di teste
 |r| 12,5% : G Centurione

 PIETRA MAKO DIF

"Usane cinque in una fusione per DIF + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Difesa.

RANGO FUSIONE • nessuno
 BONUS FUSIONE • x5 --> Difesa + 1
 LIMITE MASSIMO • Difesa + 40

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-2-2 [P.] Pietra mako DIF
 ••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Lanciamissili +
 {c} 100,0% : Meccano-Barriera
 {c} 100,0% : Meccano-trapano
 {c} 100,0% : Mitraglia blindata +
 {c} 100,0% : Mitragliere +
 {c} 100,0% : Pachyornis
 {c} 100,0% : Struzzo di costa

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : Esperimento n. 114
 {c} 100,0% : Vajradhara Yaksha
 {c} 50,0% : Vajradhara Cala
 {c} 50,0% : Vajradhara Indra
 {c} 50,0% : Vajradhara Karura
 {c} 50,0% : Vajradhara Kumbhira
 {c} 50,0% : Vajradhara Rakshasa

r 100,0% : Meccano-Barriera (x2)	r 25,0% : Blindato volante
r 100,0% : Bomba medicinale	r 25,0% : Mitraglia volante
r 100,0% : Mina S	r 12,5% : Hellhound
r 100,0% : Motore a vapore	
r 100,0% : Motosega d'assalto +	
r 100,0% : Sega folle	
r 100,0% : Sfregiatore	

PIETRA MAKO FOR

"Usane cinque in una fusione per FOR + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Fortuna.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> Fortuna + 1
LIMITE MASSIMO • Fortuna + 40

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-2-6 [P.] Pietra mako FOR
••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Meccano-Crit
|r| 100% : Meccano-Crit (x2)
|r| 100% : Cacciatore di teste
|r| 100% : Pachyornis
|r| 100% : Struzzo di costa

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Chiactus: M10-1-3

PIETRA MAKO HP

"Usane cinque in una fusione per HP + 10% fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo HP.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> HP + 10%
LIMITE MASSIMO • HP + 400%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-2-4 [P.] Pietra mako HP
••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Carro armato decorato
{c} 100% : C.armato decorato M3-2-3

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Grosscottero (x2)
{c} 25% : Mitraglia volante

{c} 100% : Hellhound {c} 25% : Sputafuoco
{c} 100% : Ippogrifo
{c} 100% : Mina
{c} 100% : Motore a vapore
{c} 100% : Pugnale folle
|r| 100% : Belzecu
|r| 100% : Lanciamissili +
|r| 100% : Lanciamissili ++
|r| 100% : Maresciallo Wutai
|r| 100% : Mitraglia blindata +
|r| 100% : Mitragliere ++
|r| 50% : Tomberry
|r| 25% : Meccano-Ade

PIETRA MAKO MAG

"Usane cinque in una fusione per MAG + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Magia.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 40

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-2-3 [P.] Pietra mako MAG
••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : Bomba irritabile
{c} 100,00% : Detonatore
{c} 100,00% : Esperimento n. 120
{c} 100,00% : G Assalitore
{c} 100,00% : G Centurione
{c} 100,00% : G Commando
{c} 100,00% : Genesis: M5-1-5
{c} 100,00% : Trappola
{c} 100,00% : Verme di terra
{c} 100,00% : Verme élite
{c} 50,00% : Esperimento n. 114
{c} 50,00% : Gargoyle
{c} 50,00% : Mastro Tomberry
|r| 100,00% : Api assassine
|r| 100,00% : Cane da guardia
|r| 100,00% : Esperimento n. 120
|r| 100,00% : G Marine
|r| 100,00% : Genesis: M5-1-5
|r| 50,00% : Esperimento n. 114 (x2)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : G Dominatore
{c} 100,00% : Hollander: M5-2-3
{c} 100,00% : Mastro Tomberry
{c} 50,00% : Bomba grigia
{c} 50,00% : Bomba irritabile
{c} 50,00% : Bomba medicinale
{c} 50,00% : Detonatore
{c} 50,00% : Esperimento n. 120
{c} 50,00% : Mina
{c} 50,00% : Mina S
{c} 50,00% : Motore a vapore
{c} 50,00% : Pallone
{c} 25,00% : Artiglio letale
{c} 25,00% : Forbice chetina
{c} 12,50% : Esperimento n. 113 (x2)
{c} 12,50% : Scarabeo
{c} 6,25% : Berretto rosso
{c} 6,25% : Bondfat
|r| 100,00% : A - Grifone: M5-1-6
|r| 100,00% : G Distruttore
|r| 100,00% : G Eliminator: Bis
|r| 100,00% : G Spadaccino
|r| 25,00% : Grifone
|r| 25,00% : Ippogrifo

|r| 12,50% : Esperimento n. 115
|r| 12,50% : G Spartano
|r| 12,50% : G Veritas
|r| 12,50% : Verme di mare
|r| 12,50% : Verme lavico

PIETRA MAKO MP

"Usane cinque in una fusione per MP + 10% fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo MP.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> MP + 10%
LIMITE MASSIMO • MP + 400%

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessun luogo
••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : G Valoroso
{c} 100,0% : Hollander: M5-2-3
{c} 100,0% : Pallone
{c} 100,0% : Riparatrice
|r| 100,0% : Riparatrice (x2)
|r| 100,0% : A - Segugio
|r| 100,0% : Esperimento n. 115
|r| 100,0% : Esperimento n. 118
|r| 100,0% : G Veritas
|r| 100,0% : Incubo
|r| 100,0% : Trappola
|r| 100,0% : Verme di mare
|r| 100,0% : Verme di terra
|r| 100,0% : Verme élite
|r| 100,0% : Verme lavico

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : G Regicida
{c} 100,0% : G Spietato: M3-2-6
{c} 12,5% : Scarabeo regale

PIETRA MAKO SPI

"Usane cinque in una fusione per SPI + 1 fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo Spirito.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x5 --> Spirito + 1
LIMITE MASSIMO • Spirito + 40

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-2-1 [P.] Pietra mako SPI

••• vendita = 5 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,00% : A - Grifone
{c} 100,00% : A - Grifone: M5-1-6
{c} 100,00% : A - Segugio
{c} 100,00% : Alyman
{c} 100,00% : Bomba grigia
{c} 100,00% : Esperimento n. 115
{c} 100,00% : G Scutatus
{c} 100,00% : G Sub
{c} 100,00% : G Vagabondo
{c} 100,00% : Granata
{c} 100,00% : Grifone
{c} 100,00% : Meccano-Barriera M
{c} 100,00% : Verme di mare
{c} 100,00% : Verme lavico
|r| 100,00% : Meccano-Barriera M (x2)
|r| 100,00% : Bomba grigia
|r| 100,00% : G Centurione
|r| 100,00% : G Spartano
|r| 100,00% : G Sub

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25,00% : Adegheiz (x3)
{c} 25,00% : Alyman
{c} 25,00% : Occhio maligno
{c} 12,50% : Erba verde
{c} 12,50% : Erbaccia tagliente
{c} 12,50% : Malerba
{c} 12,50% : Mandragola
|r| 50,00% : Detonatore
|r| 50,00% : Mina S
|r| 50,00% : Motore a vapore
|r| 25,00% : Occhio maligno (x2)
|r| 25,00% : Alyman
|r| 12,50% : Verme di terra
|r| 12,50% : Verme élite
|r| 6,25% : Bondfat

PIETRA MP

"Usane tre in una fusione per MP + 10% fino a un certo livello"

Questo Oggetto viene utilizzato nelle Fusioni di Materie per aumentare il valore del Bonus Parametro della Materia Risultante, solo nel caso in cui esso sia di tipo MP.

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x3 --> MP + 10%
LIMITE MASSIMO • MP + 660%

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-2-4 [. s] Operazione: reattore mako II

••• vendita = 50 Guil

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Verme minore
|r| 100% : Hollander: M5-2-3
|r| 100% : Vulcano
|r| 100% : Zucca scherzosa

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

=====

ACCESSORI

[@10CC]

=====

Gli Accessori sono gli oggetti che Zack può equipaggiare. Essi si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie,

possono essere sia acquistati che venduti presso i Negozi.

- Amuleto
- Amuleto moguri
- Anello maledetto
- Anello prezioso
- Anima di Heike
- Anima di Samasa
- Armatura di Genji
- Armilla Lux
- Armilla Sideris
- Arte del medico
- Banda di bronzo
- Banda di carbonio
- Banda di ferro
- Banda di platino
- Banda di titanio
- Banda eterna
- Bracciale Aegis
- Bracciale chocobo
- Bracciale chocobo celeste
- Bracciale chocobo fluviale
- Bracciale chocobo marino
- Bracciale chocobo montano
- Bracciale d'argento
- Bracciale di bronzo
- Bracciale di mithril
- Bracciale di Rah
- Bracciale d'oro
- Bracciale fatato
- Bracciale Focum
- Bracciale Gelum
- Bracciale Tonum
- Briglia
- Cappa bianca
- Cappello piumato
- Cappuccio nero
- Cavalier Occulto
- Cerchietto
- Cintura del campione
- Cintura nera
- Cintura vitale
- Ciondolo stellare
- Collana di perle
- Completo della forza
- Completo dell'energia
- Completo nero
- Corona d'alloro
- Corona Ipnos
- Corona regale
- Elmo di Genji
- Fascia adamantina
- Fascia attorcigliata
- Fascia da polso
- Fascia di Atlante
- Fascia di cristallo
- Fascia dragone
- Fascia Focum
- Fascia Gelum
- Fascia Tonum
- Fiocco
- Forcina d'oro
- Forza della natura
- Gala del potere
- Gala Focum
- Gala Gelum
- Gala iper
- Gala Tonum
- Guanti adamantini
- Guanti del ladro
- Guanti di cristallo
- Guanti di Genji
- Guanti di mithril
- Guerriero divino
- Hachimaki
- Impatto Morte
- Impatto Mutismo
- Impatto Shock
- Impatto Stop
- Impatto Veleno
- Invincibile
- Lama elementale
- Marshal Davout
- Mistile
- Nocche Kaiser
- Occhio di lince
- Orecchino
- Orologio prezioso
- Portafortuna
- Quattro slot
- Scarabillo
- Scarpe alate
- Scudo di Genji
- Seydlitz
- Sfera di cristallo
- Shinra Alfa
- Shinra Beta
- Shinra Beta +
- Super fiocco
- Talismano
- Targa Anadema
- Tarocchi
- Vera dell'ira
- Vera Focum
- Vera Gelum
- Vera Ryoma
- Vera Tonum
- Vera Voodoo
- Veste antiproiettile
- Vigilis

Gli Accessori possono essere divisi in varie categorie, a seconda dell'icona che li rappresenta. In ogni caso è sempre possibile equipaggiare una qualsiasi

combinazione di Accessori, indipendentemente dalla categoria di appartenenza.

È consentito equipaggiare anche più esemplari dello stesso Accessorio: in tale caso i parametri del personaggio saranno ulteriormente modificati, nella stessa quantità prevista dall'oggetto, tuttavia le eventuali abilità donate dall'Oggetto non riceveranno ulteriori bonus. Lo stesso discorso si applica anche ad Accessori diversi che però possiedono le stesse abilità.

Ad esempio, equipaggiando una Fascia Focum, Zack riceverà la metà dei danni dagli attacchi di Elemento Fuoco. Indossandone due o più esemplari, la difesa nei confronti di questo elemento non aumenterà ulteriormente ed il personaggio subirà ugualmente la metà dei danni da quel tipo di attacchi.

AMULETO (Bracciale)

"SPI +30"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 1
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x10 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 20
Magia	0	AP	0%		
Spirito	+ 30				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 1.000 Guil
					Settore 6 - Accessori
					[vendita: 500 Guil]
Totale	+ 30				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless. Una volta entrati in questa zona, salvare dall'esercito di Genesis la donna e la figlia situate nel vicolo destro.

Missione 5-1-2 [P.] Esperimento n. 102

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

- |r| 20,0% : Verme
- |r| 12,5% : G Aggressore

AMULETO MOGURI (Anello)

"Gli oggetti ottenuti o rubati sono sempre rari"

•• Solo oggetti rari dai nemici ••

Generalmente ogni mostro possiede due oggetti: uno che può essere rubato con le abilità Ruba oppure Scippo e l'altro che si può ottenere solo dopo aver eliminato il nemico. In entrambi i casi l'oggetto può essere comune, cioè può essere rubato oppure ottenuto con maggiore frequenza, oppure raro e quindi più difficile da ricevere. Questo Accessorio consente a Zack di ottenere sempre gli oggetti rari in possesso dei nemici, sia compiendo un furto, sia eliminandoli.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> Fortuna + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Fortuna + 100
Magia	0	AP	0%		

Spirito	0	
Fortuna	+ 5	DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
	-----	Settore 7 - Negozio
Totale	5	[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-6-4 [P.] Il reclutatore irritato

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 ANELLO MALEDETTO

(Anello)

 "Maledice chi lo indossa"

•• Maledizione ••

Questo Accessorio infligge costantemente a Zack lo Status Maledizione, impedendogli così di utilizzare l'OMD. Una volta rimosso l'Anello maledetto dall'equipaggiamento del personaggio, lo status negativo sarà ancora presente e dovrà essere curato.

PARAMETRI

Attacco	+ 10	HP	+ 10%
Difesa	+ 10	MP	+ 10%
Magia	+ 10	AP	+ 10%
Spirito	+ 10		
Fortuna	+ 10		

Totale	50		

RANGO FUSIONE • 1

BONUS FUSIONE • x1 --> HP + 10%
 LIMITE MASSIMO • HP + 999%

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni. Dopo aver trovato la Banda di bronzo nella capsula di rifornimento 06, esaminare nuovamente la stessa altre venti volte per ricevere questo Accessorio da Kunsel.

Missione 2-4-4 [.s] Ispezione dell'area di scavi

Missione 10-1-2 [.s] Chiactus?

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 1 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 ANELLO PREZIOSO

(Anello)

 "Raddoppia gli oggetti ottenuti dai nemici"

•• Doppi oggetti ••

Questo Accessorio permette di ottenere dai mostri eliminati il doppio degli esemplari degli oggetti in loro possesso. Tale proprietà tuttavia non si

applica agli oggetti che si possono rubare ai nemici.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO • AP + 999%
Magia	0	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	+ 20			DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
	-----			Negoziario virtuale Ombra
Totale	20			[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-4 [. s] Potere anormale

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 2 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

ANIMA DI HEIKE

(Anello)

"Libera poteri immensi, ma maledice"

•• Onnipotente ••

L'Anima di Heike attiva automaticamente tutte le abilità dei seguenti Accessori e delle seguenti Materie, ma non modifica in alcun modo i parametri di Zack:

.Banda eterna [HP apeiron]
innalza gli HP massimi a 99.999 unità.

.Forcina d'oro [MP apeiron]
innalza gli MP massimi a 9.999 unità.

.Cappuccio nero [AP apeiron]
innalza gli AP massimi a 9.999 unità.

.Invincibile [Danni apeiron]
innalza i danni massimi a 99.999 unità.

.Bracciale fatato [Mangiaelementi]
assorbe tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco, Gelo e Tuono.

.Arte del medico [Autopozione]
utilizza automaticamente una Pozione quando gli HP scendono oltre il 25% della loro quantità massima.

.Anello maledetto [Maledizione]
infligge costantemente lo Status Maledizione, impedendo così a Zack di poter utilizzare l'OMD.

.Guanti del ladro [Ruba sempre]
permette di rubare sempre con successo usando le abilità Ruba oppure Scippo.

.Anello prezioso [Doppi oggetti]
 permette di ottenere dai mostri eliminati il doppio degli esemplari degli oggetti in loro possesso.

.Orologio prezioso [Doppi Guil]
 permette di ottenere dai mostri eliminati il doppio dei Guil in loro possesso.

.Amuleto moguri [Solo oggetti rari dai nemici]
 consente di ottenere sempre gli oggetti rari in possesso dei nemici, sia compiendo un furto, sia eliminandoli.

.Impatto Morte [Attacco Morte]
 permette di infliggere lo Status Ade ai nemici usando gli attacchi fisici.

.Impatto Mutismo [Attacco Mutismo]
 permette di infliggere lo Status Mutismo ai nemici usando gli attacchi fisici

.Impatto Shock [Attacco Shock]
 permette di infliggere lo Status Shock ai nemici usando gli attacchi fisici.

.Impatto Stop [Attacco Stop]
 permette di infliggere lo Status Stop ai nemici usando gli attacchi fisici.

.Impatto Veleno [Attacco Veleno]
 permette di infliggere lo Status Veleno ai nemici usando gli attacchi fisici.

.materia Bimagia
 consente di usare due volte in rapida successione ogni abilità proveniente da una Materia Magica, ad eccezione di Fusione e di Ultima.

.materia Consumatore saggio Liv.1
 incrementa il potere curativo delle Medicine di 2,5 volte.

.materia Master SP Liv.1
 utilizza gli SP posseduti da Zack sia per aumentare i danni inflitti che per ridurre quelli subiti da attacchi fisici e magici. Zack subisce il 20% dei danni in meno e ne infligge il 20% in più.

.materia Scan
 consente di visualizzare sullo schermo le informazioni riguardanti HP, MP ed eventuali status positivi e negativi del bersaglio inquadrato.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• nessuno
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• nessuno
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• nessuno
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[non si può vendere]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

L'Anima di Heike si ottiene automaticamente dopo aver completato tutte le 300 Missioni secondarie presenti nel gioco. Una volta fatto, accedere al Menù Missioni ed apparirà un messaggio che comunicherà l'ottenimento di questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

ANIMA DI SAMASA

(Speciale)

"Annulla il consumo di MP"

•• Consumo MP = 0 ••

Questo Accessorio permette a Zack di utilizzare qualsiasi attacco magico senza consumare MP.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	0		

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> MP + 10%

LIMITE MASSIMO • MP + 999%

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-4 [. s] Macchine fuori controllo

Missione 9-6-5 [. s] Forme di vita di energia

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Monaco oscuro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Monaco oscuro

ARMATURA DI GENJI

(Genji)

"Imposta gli HP massimi a 99.999 e dona Resistenza e Rigene"

•• HP apeiron + ••

L'Accessorio permette di innalzare gli HP massimi di Zack sino a 99.999 unità. L'aumento non è istantaneo bensì, equipaggiando altri Accessori o Materie che incrementano il parametro HP, esso potrà superare il limite iniziale di 9.999 unità ed aumentare sino a raggiungere un valore massimo di 99.999 unità.

In aggiunta, l'Armatura di Genji dona costantemente lo Status Resistenza, che impedisce agli attacchi nemici di interrompere i movimenti di Zack, e lo Status Rigene, che ripristina 1/16 dei suoi HP massimi ogni quattro secondi.

L'Armatura di Genji riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Banda eterna	[HP apeiron]
.Fascia attorcigliata	[Resistenza permanente]
.Vera Voodoo	[Autorigene]

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • nessuno

LIMITE MASSIMO • nessuno

Fortuna	0	DOVE SI COMPRA
-----		nessun negozio
Totale	0	[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

L'Armatura di Genji si riceve automaticamente dopo aver ottenuto tutte le tecniche dell'OMD e dopo aver raggiunto la percentuale del 100% ad ognuna di esse. Una volta fatto, accedere al Menù OMD ed apparirà un messaggio che comunicherà l'ottenimento di questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno	nessuno

 ARMILLA LUX (Anello)

"Attiva costantemente Barriera M"

•• Autobarriera Magica ••

Questo Accessorio dona in maniera costante lo Status Barriera Magica il quale dimezza i danni subiti dagli attacchi magici dei mostri.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO • Spirito + 100
Magia	0	AP	0%	
Spirito	+ 10			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
-----				Mercanti Miniera di mithril
Totale	10			[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-5-6 [. s] Il più piccolo nella landa
 Missione 7-6-5 [. s] Il reclutatore frustrato
 Missione 9-3-5 [. s] I migliori di Wutai
 Missione 9-4-6 [. s] Solo per 1a Classe
 Missione 6-4-5 [P .] Sottoterranelle pianure

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno	nessuno

 ARMILLA SIDERIS (Anello)

"Attiva costantemente Barriera"

•• Autobarriera ••

Questo Accessorio dona in maniera costante lo Status Barriera il quale dimezza i danni subiti dagli attacchi fisici dei mostri.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> Difesa + 1

Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO • Difesa + 100
Magia	0	AP	0%	
Spirito	+ 10			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
	-----			Mercanti Miniera di mithril
Totale	10			[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-5-4 [. s] Unità meccanica Shinra
 Missione 7-6-3 [. s] Un reclutatore in crisi
 Missione 9-4-3 [. s] Un nuovo inizio
 Missione 4-4-6 [P .] Armi anti-SOLDIER

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 ARTE DEL MEDICO

(Anello)

"Usa automaticamente una pozione quando gli HP sono bassi"

•• Autopozione ••

Quando gli HP di Zack scendono oltre il 25% della loro quantità massima, il personaggio utilizza automaticamente una Pozione. Se non si possiede neanche un esemplare di questa Medicina, l'effetto di questo Accessorio non si attiverà, nè potrà funzionare con le altre Medicine eventualmente possedute.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%	RANGO FUSIONE • 6
Difesa	0	MP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
Magia	0	AP	0%	LIMITE MASSIMO • AP + 999%
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA
	-----			nessun negozio
Totale	0			[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso
 Missione 6-2-5 [P .] Creare code di fenice

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 4 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25% : Chiactus: M9-6-1
 |r| 25% : Chiactus: M9-6-1

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 BANDA DI BRONZO

(Bracciale)

"HP + 10%"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 1
Attacco	0	HP	+ 10%	BONUS FUSIONE	• x10 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 200%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 500 Guil
	-----			Settore 6 - Negozio accessori	
Totale	0			[vendita: 250 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni. Controllare la capsula di rifornimento 06.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha l'8% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Missione 3-1-1 [P.] Nemici sulla costa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25,0% : C.armato decorato M3-2-3
|r| 50,0% : Mitraglia blindata
|r| 12,5% : Esperimento n. 088

BANDA DI CARBONIO

(Bracciale)

"HP + 40%"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 6
Attacco	0	HP	+ 40%	BONUS FUSIONE	• x3 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 660%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 8.000 Guil
	-----			Emporio Gongaga	
Totale	0			[vendita: 4.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-5-1 [. s] Armi delle truppe speciali

Missione 8-5-6 [. s] Caccia al tesoro 6

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello II.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : G Dominatore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Carro armato marziale
{c} 100% : G Ptolomea
{c} 100% : Javahook
|r| 100% : G Ptolomea

BANDA DI FERRO

(Bracciale)

"HP + 20%"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 2
Attacco	0	HP	+ 20%	BONUS FUSIONE	• x8 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 250%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 1.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 8
 Missione 2-2-5 [. s] Gongaga
 Missione 7-3-3 [. s] Precognizione di P Liv. 3
 Missione 8-3-5 [. s] Inferno elettromagnetico nella pianura
 Missione 3-1-2 [P .] Macchine enormi

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello II.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Re Behemoth
 {c} 50% : Behemoth marino
 |r| 50% : G Spietato
 |r| 50% : G Spietato: M3-2-6

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : Behemoth marino
 |r| 25% : Sephiroth: M5-2-2

 BANDA DI PLATINO

(Bracciale)

"HP + 50%"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	+ 50%	BONUS FUSIONE	• x2 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 999%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 10.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-5-2 [. s] Attacca la base delle copie
 Missione 9-4-1 [. s] L'ambizione di Genesis
 Missione 9-5-4 [. s] Potere anormale
 Missione 9-6-5 [. s] Forme di vita di energia
 Missione 2-3-5 [P .] La caverna inaccessibile
 Missione 4-5-2 [P .] L'ultima base
 Missione 5-3-4 [P .] Esperimento n. 116

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello II.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : G Equites

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Vajradhara Asura

 BANDA DI TITANIO

(Bracciale)

"HP + 30%"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 4
Attacco	0	HP	+ 30%	BONUS FUSIONE	• x5 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 400%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0			DOVE SI COMPRA	
Fortuna	0			nessun negozio	
	-----			[vendita: 3.000 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-3-1 [. s] Allarme rosso!
 Missione 4-2-1 [. s] Nemici nella miniera di Corel
 Missione 6-2-6 [. s] Città sotterranea

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello II.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Esperimento n. 110
 |r| 50% : Behemoth marino
 |r| 50% : G Regicida
 |r| 25% : Vorace

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : Esperimento n. 110
 |r| 25% : Vorace

 BANDA ETERNA

(Speciale)

"Imposta gli HP massimi a 99.999"

•• HP apeiron ••

L'Accessorio permette di innalzare gli HP massimi di Zack sino a 99.999 unità. L'aumento non è istantaneo bensì, equipaggiando altri Accessori o Materie che incrementano il parametro HP, esso potrà superare il limite iniziale di 9.999 unità ed aumentare sino a raggiungere un valore massimo di 99.999 unità.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 999%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0			DOVE SI COMPRA	
Fortuna	0			nessun negozio	
	-----			[vendita: 0 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-2-4 [. s] Un nuovo passaggio
 Missione 9-5-4 [. s] Potere anormale
 Missione 7-3-6 [P .] Precognizione di P Liv. 6

DA CHI SI PUÒ RUBARE
|r| 50% : Grancottero

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

BRACCIALE AEGIS

(Bracciale)

"DIF e SPI + 20, previene Mutismo e Shock"

•• Difesa Mutismo / Shock ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo oppure lo Status Shock: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno.

Come abilità, il Bracciale Aegis è equivalente ad una qualsiasi coppia composta da un Accessorio del gruppo A e da uno del gruppo B:

A: Difesa Mutismo

B: Difesa Shock

.Bracciale d'argento
.Bracciale di mithril
.Bracciale di Rah
.Bracciale d'oro
.Cappa bianca
.Guanti adamantini
.Mistile

.Bracciale chocobo celeste
.Bracciale chocobo fluviale
.Bracciale chocobo marino
.Bracciale chocobo montano
.Hachimaki

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	+ 20	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	+ 20		
Fortuna	0		

Totale	40		

RANGO FUSIONE • 6
BONUS FUSIONE • x1 --> Difesa + 1
LIMITE MASSIMO • Difesa + 100

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 7.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-3-4 [. s] Una base alla volta
Missione 9-3-1 [. s] Alla fine
Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso
Missione 9-1-1 [P .] Caverne sotterranee

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 78,13% : Gran corno (x2)
{c} 78,13% : Watanka
|r| 78,13% : Diceratopo
|r| 78,13% : Watanka

BRACCIALE CHOCOBO

(Bracciale)

"AP + 20%"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	+ 20%

RANGO FUSIONE • 1
BONUS FUSIONE • x10 --> AP + 10%
LIMITE MASSIMO • AP + 200%

Spirito	0
Fortuna	0

Totale	0

DOVE SI COMPRA • 500 Guil
 Settore 6 - Negozio accessori
 [vendita: 250 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Sotterraneo - Sezione esterna, dopo aver sconfitto il Lanciamissili.

Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 6

Missione 2-1-3 [. s] Avvistamenti nel Settore 5

Missione 6-1-2 [P .] Delizie dall'isola desertica

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50,0% : Lanciamissili
 {c} 12,5% : Epiornis
 |r| 50,0% : Lanciamissili
 |r| 12,5% : Epiornis
 |r| 12,5% : Pachyornis
 |r| 12,5% : Replicon
 |r| 12,5% : Titanis

BRACCIALE CHOCOBO CELESTE

(Bracciale)

"AP + 100%, previene Shock"

•• Difesa Shock ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Shock: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	+ 100%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	0		

RANGO FUSIONE • 7
 BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
 LIMITE MASSIMO • AP + 999%

DOVE SI COMPRA
 nessun negozio
 [vendita: 10.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-6-3 [. s] Segreto nelle caverne

Missione 7-6-2 [. s] Il rischio di un reclutatore

Missione 8-6-4 [. s] S.O.S. ?

Missione 9-4-2 [. s] La passione di Genesis

Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità

Missione 7-5-1 [P .] Ragazzo nelle caverne

Missione 7-5-3 [P .] Ragazza sull'isola desertica

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : G Equites

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Diatryma
 {c} 12,5% : Dinornis

BRACCIALE CHOCOBO FLUVIALE

(Bracciale)

"AP + 60%, previene Shock"

•• Difesa Shock ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Shock: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 4	
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> AP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• AP + 660%
Magia	0	AP	+ 60%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
				nessun negozio	
				[vendita: 3.000 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo
 Missione 2-3-4 [. s] Sottospecie
 Missione 2-4-6 [. s] Ostacoli
 Missione 4-4-1 [. s] Una nuova minaccia
 Missione 8-5-4 [. s] Caccia al tesoro 4
 Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte
 Missione 9-2-2 [. s] Armi fuori controllo
 Missione 9-2-3 [. s] Addentrati nelle caverne
 Missione 1-3-4 [P.] Esperimento andato male

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : G Regicida

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : G Antenora
 {c} 12,5% : Struzzo di costa
 {c} 12,5% : Titanis
 |r| 100,0% : G Antenora
 |r| 12,5% : Esperimento n. 117

BRACCIALE CHOCOBO MARINO

(Bracciale)

"AP + 80%, previene Shock"

•• Difesa Shock ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Shock: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 6	
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x2 --> AP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• AP + 999%
Magia	0	AP	+ 80%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 8.000 Guil
				Emporio Gongaga	
				[vendita: 4.000 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-4-6 [. s] Copie ancora più forti
Missione 7-4-4 [. s] Quarto contatto
Missione 8-6-2 [. s] Un altro avviso
Missione 9-4-3 [. s] Un nuovo inizio
Missione 7-3-3 [P .] Precognizione di P Liv. 3

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : G Dominatore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Esperimento n. 117

|r| 12,5% : Dinornis

BRACCIALE CHOCOBO MONTANO

(Bracciale)

"AP + 40%, previene Shock"

•• Difesa Shock ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Shock: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	+ 40%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	0		

RANGO FUSIONE • 2

BONUS FUSIONE • x5 --> AP + 10%

LIMITE MASSIMO • AP + 400%

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-3-5 [. s] Robot in città
Missione 6-5-4 [. s] Dipartimento Sicurezza
Missione 8-4-5 [. s] Porta sospetta 5
Missione 8-6-5 [. s] S.O.S.
Missione 9-1-3 [. s] I segni di un intruso
Missione 9-5-1 [. s] I mostri di Hojo
Missione 2-3-2 [P .] Eliminazione di massa
Missione 4-3-6 [P .] Ferma gli assalitori

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : G Spietato

{c} 50,0% : G Spietato: M3-2-6

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Pachyornis

|r| 25,0% : Sephiroth: M5-2-1

BRACCIALE D'ARGENTO

(Bracciale)

"MP + 40%, previene Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 2
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x5 --> MP + 10%
Difesa	0	MP	+ 40%	LIMITE MASSIMO	• MP + 400%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
				nessun negozio	
				vendita = 1.500 Guil	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 10: Zanna ululante

Missione 3-3-3 [. s] Attacco a sorpresa su Midgar
 Missione 6-1-4 [. s] Nel profondo delle caverne
 Missione 6-2-4 [. s] Ingrediente del soma
 Missione 6-4-4 [. s] Nascondiglio desolato
 Missione 6-5-2 [. s] Reparto Sviluppo spaziale
 Missione 8-4-5 [. s] Porta sospetta 5
 Missione 8-5-6 [. s] Caccia al tesoro 6
 Missione 9-3-6 [. s] La fine di Wutai
 Missione 9-5-2 [. s] Ancora più in basso
 Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
 Missione 3-3-1 [P .] Allarme rosso!
 Missione 10-2-1 [P .] Trova il tomberry!

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25,0% : Chiactus: M10-1-3
 |r| 50,0% : Esperimento n. 111
 |r| 25,0% : Chiactus: alpha

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50,0% : Orbe
 {c} 25,0% : Sephiroth: M5-2-1
 |r| 50,0% : Orbe
 |r| 25,0% : Chiactus: M10-1-3
 |r| 25,0% : Esperimento n. 111

 BRACCIALE DI BRONZO

(Bracciale)

 "MP + 20%"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 1
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x10 --> MP + 10%
Difesa	0	MP	+ 20%	LIMITE MASSIMO	• MP + 200%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 500 Guil
				Settore 6 - Negozio accessori	
				[vendita: 250 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Banora - Città, dopo essere usciti dalla fabbrica

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha il 4% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 3

Missione 3-2-4 [. s] Prevenzione attacco nemico
 Missione 6-1-5 [. s] Nelle caverne
 Missione 6-3-2 [. s] Le sorprese dell'isola desertica
 Missione 9-1-1 [. s] Caverne sotterranee

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Angeal Punizione
 {c} 100% : Angeal Punizione: M5-1-6
 {c} 50% : Esperimento n. 111
 {c} 25% : Chiactus: alpha
 |r| 100% : Angeal Punizione
 |r| 100% : Angeal Punizione: M5-1-6

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Esperimento n. 111
 |r| 25% : Chiactus: alpha

 BRACCIALE DI MITHRIL

(Bracciale)

"MP + 100%, previene Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	+ 100%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	0		

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> MP + 10%
 LIMITE MASSIMO • MP + 999%

DOVE SI COMPRA

nessun negozio
 [vendita: 10.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-6 [. s] La Grande bestia
 Missione 6-4-6 [. s] Antico e nascosto
 Missione 7-6-4 [. s] Il reclutatore irritato
 Missione 7-6-5 [. s] Il reclutatore frustrato
 Missione 9-4-2 [. s] La passione di Genesis
 Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità
 Missione 7-4-4 [P .] Quarto contatto

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : Triostella
 |r| 50% : Triostella

 BRACCIALE DI RAH

(Bracciale)

"MP + 80%, previene Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
---------	---	----	----

RANGO FUSIONE • 6

BONUS FUSIONE • x2 --> MP + 10%

Difesa	0	MP	+ 80%	LIMITE MASSIMO • MP + 999%
Magia	0	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 8.000 Guil
	-----			Emporio Gongaga
Totale	0			[vendita: 4.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-4-2	[. s]	Nelle miniere di carbone chiuse
Missione 9-3-6	[. s]	La fine di Wutai
Missione 9-4-2	[. s]	La passione di Genesis
Missione 9-5-3	[. s]	Mostri insolitamente forti
Missione 9-6-5	[. s]	Forme di vita di energia
Missione 9-1-3	[P .]	I segni di un intruso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c}	100%	: G Judecca
{c}	50%	: Orbe EX
r	100%	: G Judecca
r	50%	: Orbe EX

BRACCIALE D'ORO

(Bracciale)

"MP + 60%, previene Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%	RANGO FUSIONE • 4
Difesa	0	MP	+ 60%	BONUS FUSIONE • x3 --> MP + 10%
Magia	0	AP	0%	LIMITE MASSIMO • MP + 660%
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA
	-----			nessun negozio
Totale	0			[vendita: 3.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-2	[. s]	Nuove specie
Missione 6-3-5	[. s]	Oggetti nelle miniere di carbone
Missione 6-5-2	[. s]	Reparto Sviluppo spaziale
Missione 8-5-3	[. s]	Caccia al tesoro 3
Missione 4-2-2	[P .]	Partigiani nei bassifondi
Missione 7-5-2	[P .]	Ragazzino nella landa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 25% : Chiactus: M10-1-3

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c}	100%	: G Caina
{c}	50%	: Orbe RE
r	100%	: G Caina
r	50%	: Orbe RE

BRACCIALE FATATO

(Protezione)

"Converte i danni di elemento fuoco, gelo e tuono subiti in HP"

•• Mangiaelementi ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco, Gelo oppure Tuono non causeranno danni a Zack bensì ripristineranno gli HP del personaggio.

Il Bracciale fatato riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Gala Focum [Mangiafuoco]
.Gala Gelum [Mangiagelo]
.Gala Tonum [Mangiatuono]

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa + 5 MP + 60%
Magia 0 AP 0%
Spirito + 25
Fortuna 0

Totale 30

RANGO FUSIONE • 6

BONUS FUSIONE • x1 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 100

DOVE SI COMPRA • 80.000 Guil

Negoziario virtuale Duo

Settore 7 - Negoziario

[vendita: 40.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-3 [P.] Altre nuove specie

Missione 7-5-6 [P.] Il più piccolo nella landa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

BRACCIALE FOCUM

(Protezione)

"Annulla i danni di elemento fuoco subiti"

•• Immunofuoco ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco causeranno 0 HP di danno a Zack.

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP + 20%
Magia 0 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 0

RANGO FUSIONE • 4

BONUS FUSIONE • x3 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 66

DOVE SI COMPRA

nessun negoziario

[vendita: 4.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-4-4 [. s] Wutai nei bassifondi

Missione 6-3-5 [. s] Oggetti nelle miniere di carbone

Missione 8-6-3 [. s] Ultimo avviso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Brahala nessuno
|r| 25% : Nisumbha

BRACCIALE GELUM

(Protezione)

"Annulla i danni di elemento gelo subiti"

•• Immunogelo ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Gelo causeranno 0 HP di danno a Zack.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 4
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	+ 20%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 66
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0			DOVE SI COMPRA	
Fortuna	0			nessun negozio	
	-----			[vendita: 4.000 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-4-1 [. s] Operazioni di lotta urbana
Missione 9-1-5 [. s] Dietro le quinte
Missione 7-1-5 [P .] Incarico da vice

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Principe sahadin
{c} 50% : Re sahadin
|r| 50% : Capo sahadin
|r| 50% : Esperimento n. 112
|r| 50% : Principe sahadin

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Capo sahadin

BRACCIALE TONUM

(Protezione)

"Annulla i danni di elemento tuono subiti"

•• Immunotuono ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Tuono causeranno 0 HP di danno a Zack.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 4
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	+ 20%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 66
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0			DOVE SI COMPRA	
Fortuna	0			nessun negozio	
	-----			[vendita: 4.000 Guil]	
Totale	0				

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-4-4 [. s] Quarto contatto
Missione 7-2-3 [P .] Operazione: reattore mako I

DA CHI SI PUÒ RUBARE
{c} 50,0% : Jatayu
|r| 50,0% : Jatayu

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
{c} 12,5% : Jatayu

BRIGLIA

(Protezione)

"Previene Ade"

•• Difesa Morte ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Ade: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%

Spirito + 30

Fortuna 0

Totale 30

RANGO FUSIONE • 6

BONUS FUSIONE • x2 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 100

DOVE SI COMPRA • 5.000 Guil

Accessori Nibel

[vendita: 2.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 08: Nibelheim - Città. Parlare con il Bambino dopo aver completato la ricerca della 3° Meraviglia di Nibelheim.

Missione 10-1-3 [. s] Kyactus trovato?

DA CHI SI PUÒ RUBARE
{c} 50% : G Rinnegato

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

CAPPA BIANCA

(Protezione)

"Previene Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%

Spirito + 20

Fortuna 0

Totale 20

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 66

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

Accessori Nibel

Reparto Indagini

[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore

Missione 6-2-1 [. s] Piano sviluppo bassifondi 1
Missione 10-1-3 [. s] Kyactus trovato?

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
{c} 100% : Api assassine	nessuno
{c} 100% : Calabroni	
{c} 100% : Vespe	
{c} 100% : Vespe giganti	
r 50% : G Rinnegato	

CAPPELLO PIUMATO

(Speciale)

"Aumenta l'incremento dei parametri del rischio limite fino a tre volte il loro valore base"

•• Limiti tripli ••

Durante l'Ondata di energia dell'OMD, questo Accessorio permette di innalzare il valore massimo degli HP, degli MP e degli AP sino a tre volte il loro valore base.

Ad esempio, se la quantità massima attuale degli HP è di 2.000 unità, grazie alle varie Ondate di energia dell'OMD, essa potrà aumentare sino ad un massimo di 6.000 unità. Lo stesso discorso si applica per gli MP e per gli AP.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> HP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• HP + 999%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 0 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-3-2 [. s] Annienta l'avanguardia

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 4 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno	nessuno

CAPPUCCIO NERO

(Speciale)

"Imposta gli AP massimi a 9.999"

•• AP apeiron ••

L'Accessorio permette di innalzare gli AP massimi di Zack sino a 9.999 unità. L'aumento non è istantaneo bensì, equipaggiando altri Accessori o Materie che incrementano il parametro AP, esso potrà superare il limite iniziale di 999 unità ed aumentare sino a raggiungere un valore massimo di 9.999 unità.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> AP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• AP + 999%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 0 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-5 [. s] Un'altra caverna
 Missione 9-3-3 [. s] La nuova arma di Genesis
 Missione 7-3-1 [P .] Precognizione di P Liv. 1

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Diatryma
 |r| 100% : Pseudo soldato A

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 CAVALIER OCCULTO

(Speciale)

"Annulla il consumo di MP e aumenta i parametri magici"

•• Consumo MP = 0 ••

Questo Accessorio permette a Zack di utilizzare qualsiasi attacco magico senza consumare MP.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 2
Attacco	- 100	HP	- 50%	BONUS FUSIONE	• x1 --> MP + 10%
Difesa	- 100	MP	+ 50%	LIMITE MASSIMO	• MP + 999%
Magia	+ 100	AP	- 50%		
Spirito	+ 100				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 0 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-5 [. s] Solo per SOLDIER

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Pseudo soldato C

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 CERCHIETTO

(Bracciale)

"MAG + 10"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 3
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x5 --> Magia + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Magia + 40
Magia	+ 10	AP	0%		

Spirito	0	
Fortuna	0	DOVE SI COMPRA
	-----	nessun negozio
Totale	10	[vendita: 3.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Sotterraneo - Sezione esterna
 Missione 8-4-2 [. s] Porta sospetta 2

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Maligoyle
 {c} 50% : Orbe

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : Mastro Tomberry
 |r| 25% : Gargoyle
 |r| 25% : Maligoyle

 CINTURA DEL CAMPIONE

(Bracciale)

"ATT e DIF + 10, previene Veleno"

•• Difesa Veleno ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	+ 10	HP	0%
Difesa	+ 10	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	20		

RANGO FUSIONE • 4

BONUS FUSIONE • x3 --> Attacco + 1
 LIMITE MASSIMO • Attacco + 66

DOVE SI COMPRA

nessun negozio
 vendita = 3.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-3-1 [. s] Sconfiggi i ricognitori
 Missione 7-2-6 [. s] Recupero accessori
 Missione 7-3-2 [. s] Precognizione di P Liv. 2
 Missione 7-3-4 [. s] Precognizione di P Liv. 4
 Missione 7-3-6 [. s] Precognizione di P Liv. 6
 Missione 7-5-3 [. s] Ragazza sull'isola desertica
 Missione 10-1-2 [P .] Chiactus?

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Vajradhara Cala
 |r| 50% : Vajradhara Indra
 |r| 50% : Vajradhara Karura
 |r| 50% : Vajradhara Rakshasa

 CINTURA NERA

(Bracciale)

"ATT e DIF + 20, previene Veleno e Maledizione"

•• Difesa Veleno / Maledizione ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno oppure lo Status Maledizione: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno. La Cintura nera tuttavia non può proteggere Zack dallo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

Come abilità, la Cintura nera è equivalente ad una qualsiasi coppia composta da un Accessorio del gruppo A e da quello del gruppo B:

A: Difesa Veleno B: Difesa Maledizione
.Cintura del campione .Scarabillo
.Ciondolo stellare
.Fascia adamantina

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 6
Attacco	+ 20	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x2 --> Attacco + 1
Difesa	+ 20	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Attacco + 100
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	40			[vendita: 7.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-3 [. s] Altre nuove specie
Missione 9-2-1 [. s] Un terzo potere
Missione 1-1-4 [P .] 100 uomini della Shinra

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 50% : Vajradhara Kinnara
|r| 50% : Vajradhara Kumbhira

CINTURA VITALE

(Bracciale)

"ATT e DIF + 5"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 2
Attacco	+ 5	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x5 --> Attacco + 1
Difesa	+ 5	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Attacco + 40
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	10			[vendita: 1.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-2-1 [. s] Nemici nella miniera di Corel
Missione 4-2-4 [. s] Marcia su Wutai
Missione 4-1-4 [P .] Partigiani di Wutai nei bassifondi
Missione 10-1-1 [P .] Dov'è il kyactus?

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

CIONDOLO STELLARE(Protezione)

"Previene Veleno"

•• Difesa Veleno ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 5
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x2 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 100
Magia	0	AP	0%		
Spirito	+ 20			DOVE SI COMPRA	• 3.000 Guil
Fortuna	0			Accessori Nibel	
	-----			Reparto Indagini	
Totale	20			[vendita: 1.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni. Controllare la capsula di rifornimento 06.

Missione 2-2-1 [. s] Bassifondi di Midgar

Missione 7-1-2 [P .] Mercato nero

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Calabroni

{c} 25% : Vespe

COLLANA DI PERLE(Protezione)

"Previene Veleno e Mutismo"

•• Difesa Veleno / Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno oppure lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno.

Come abilità, la Collana di perle è equivalente ad una qualsiasi coppia composta da un Accessorio del gruppo A e da uno del gruppo B:

A: Difesa Mutismo

.Bracciale d'argento
 .Bracciale di mithril
 .Bracciale di Rah
 .Bracciale d'oro
 .Cappa bianca
 .Guanti adamantini
 .Mistile

B: Difesa Veleno

.Cintura del campione
 .Ciondolo stellare
 .Fascia adamantina

Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x2 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 100
Magia	0	AP	0%		
Spirito	+ 20				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 8.000 Guil
	-----			Accessori Nibel	
Totale	20			[vendita: 4.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord, scrigno accanto al tunnel sotterraneo
 Missione 3-2-2 [. s] Recupera il trasporto
 Missione 7-1-4 [P .] Recupero delle scorte

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,00% : Gran corno
 |r| 50,00% : Diceratopo
 |r| 50,00% : Watanka

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,00% : G Lucifero
 |r| 100,00% : G Lucifero
 |r| 78,13% : Gran corno (x2)

 COMPLETO DELLA FORZA

(Speciale)

"Ideale per le risse da strada"

PARAMETRI

Attacco	+ 100	HP	+ 100%
Difesa	+ 100	MP	- 50%
Magia	- 50	AP	- 50%
Spirito	- 50		
Fortuna	0		

Totale	100		

RANGO FUSIONE

• 7
 BONUS FUSIONE • x1 --> Attacco + 1
 LIMITE MASSIMO • Attacco + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio
 [vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 6-6-6 [. s] Il crepuscolo di Don
 Missione 7-6-3 [. s] Un reclutatore in crisi
 Missione 7-5-4 [P .] Un altro ragazzino nella landa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Vajradhara Asura
 |r| 50% : Vajradhara Asura

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 COMPLETO DELL'ENERGIA

(Speciale)

"Ideale per gli scontri a colpi di magia"

PARAMETRI

Attacco	- 50	HP	- 50%
Difesa	- 50	MP	+ 100%
Magia	+ 100	AP	- 50%
Spirito	+ 100		
Fortuna	0		

Totale	100		

RANGO FUSIONE

• 2
 BONUS FUSIONE • x1 --> Magia + 1
 LIMITE MASSIMO • Magia + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio
 [vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-5 [. s] Forme di vita di energia
Missione 7-5-5 [P .] Gemelli nelle caverne
Missione 7-6-6 [P .] Il reclutatore determinato

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Grannygalan
|r| 100% : Grannygalan

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

COMPLETO NERO

(Speciale)

"Annulla il consumo di AP e aumenta i parametri fisici"

•• Consumo AP = 0 ••

Questo Accessorio permette a Zack di utilizzare qualsiasi attacco speciale senza consumare AP.

PARAMETRI

Attacco	+ 100	HP	+ 50%
Difesa	+ 100	MP	- 50%
Magia	- 100	AP	+ 50%
Spirito	- 100		
Fortuna	0		

Totale	0		

RANGO FUSIONE • 2
BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
LIMITE MASSIMO • AP + 999%

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-4 [. s] Macchine fuori controllo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

CORONA D'ALLORO

(Speciale)

"Annulla il consumo di AP"

•• Consumo AP = 0 ••

Questo Accessorio permette a Zack di utilizzare qualsiasi attacco speciale senza consumare AP.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	0		

RANGO FUSIONE • 7
BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
LIMITE MASSIMO • AP + 999%

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-2 [. s] Il livello più basso
Missione 9-5-4 [P .] Potere anormale

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,5% : Diatryma

CORONA IPNOS

(Bracciale)

"MAG + 20"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	+ 20	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	20		

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Magia + 1

LIMITE MASSIMO • Magia + 66

DOVE SI COMPRA • 8.000 Guil

Emporio Gongaga

[vendita: 4.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, demolendo i barili nella zona di nord est.

Missione 6-3-6 [. s] Oggetti nella landa
Missione 7-3-5 [. s] Precognizione di P Liv. 5
Missione 9-1-1 [. s] Caverne sotterranee
Missione 9-2-2 [. s] Armi fuori controllo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Demone
{c} 50% : Demone cornuto
{c} 50% : Orbe RE
|r| 50% : Maligoyle
|r| 50% : Orbe

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

CORONA REGALE

(Bracciale)

"MAG + 30"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	+ 30	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	30		

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x2 --> Magia + 1

LIMITE MASSIMO • Magia + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-4-2 [. s] Indagini nella landa
Missione 6-5-3 [. s] Il reparto Cronaca

Missione 6-5-4 [. s] Dipartimento Sicurezza
Missione 9-4-4 [. s] Macchine fuori controllo
Missione 9-5-4 [. s] Potere anormale
Missione 4-5-5 [P .] Prima che si riorganizzino

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello III.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Demone cornuto

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Belial (x2)

{c} 25% : Demone cornuto

|r| 25% : Belial (x2)

ELMO DI GENJI

(Genji)

"Annulla il consumo di MP e aggiunge l'effetto Scan"

•• Consumo MP / AP = 0 & Scan ••

Questo Accessorio permette a Zack di utilizzare qualsiasi attacco speciale e qualsiasi attacco magico senza consumare rispettivamente AP e MP. In aggiunta consente di visualizzare sullo schermo le informazioni riguardanti HP, MP ed eventuali status positivi e negativi del bersaglio inquadrato.

L'Elmo di Genji riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Anima di Samasa (oppure Cavalier Occulto) [Consumo MP = 0]

.Completo nero (oppure Corona d'alloro) [Consumo AP = 0]

.materia Scan [Scan]

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%

Difesa 0 MP 0%

Magia 0 AP 0%

Spirito 0

Fortuna 0

Totale 0

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • nessuno

LIMITE MASSIMO • nessuno

DOVE SI COMPRA • 1.000.000 Guil

Negoziario virtuale Ombra

[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

L'Elmo di Genji si può acquistare soltanto una volta. Dopo averlo comprato, uscendo dal Menù Negozi e poi rientrando in questo, l'Accessorio non sarà più presente nella lista degli oggetti in vendita. Per questo motivo, se si vuole acquistare più esemplari di Elmo di Genji, bisognerà necessariamente comprarli tutti in un'unica soluzione.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

FASCIA ADAMANTINA

(Bracciale)

"MAG e SPI + 10, previene Veleno"

•• Difesa Veleno ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 4
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 66
Magia	+ 10	AP	0%		
Spirito	+ 10				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
-----				nessun negozio	
Totale	20			[vendita: 3.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-3-6 [. s] Libera la struttura mako
Missione 4-4-5 [. s] Base anti-Shinra
Missione 7-5-1 [. s] Ragazzo nelle caverne
Missione 8-4-6 [. s] Porta sospetta 6
Missione 8-5-3 [. s] Caccia al tesoro 3
Missione 8-6-6 [. s] S.O.S....?
Missione 4-3-4 [P .] Unità mobili

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Bondfat
|r| 100% : Berretto rosso

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

FASCIA ATTORCIGLIATA

(Anello)

"Attiva costantemente Resistenza"

•• Resistenza permanente ••

Questo Accessorio dona costantemente a Zack lo Status Resistenza, che impedisce agli attacchi nemici di interrompere i movimenti del personaggio.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	+ 10%	BONUS FUSIONE	• x1 --> Difesa + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Difesa + 100
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 10.000 Guil
-----				Mercanti Miniera di mithril	
Totale	0			[vendita: 5.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 8-3-4 [. s] Inferno elettromagnetico nelle miniere
Missione 7-4-1 [P .] Primo contatto
Missione 7-6-5 [P .] Il reclutatore frustrato

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

FASCIA DA POLSO

(Bracciale)

"ATT + 5"

PARAMETRI

Attacco	+ 5	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	5		

RANGO FUSIONE • 1

BONUS FUSIONE • x10 --> Attacco + 1

LIMITE MASSIMO • Attacco + 20

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 6 - Negozio accessori

[vendita: 500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-1-3 [. s] Elimina le copie

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Lanciamissili
 {c} 100,0% : Mitraglia blindata
 {c} 100,0% : Mitragliere
 {c} 100,0% : Motosega d'assalto

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : G Guerriero: M3-1-6
 {c} 50,0% : Bahamut: M8-1-4
 {c} 50,0% : G Combattente
 {c} 50,0% : G Predatore
 |r| 12,5% : Ifrit: M5-1-1
 |r| 12,5% : Ifrit: M8-1-1

FASCIA DI ATLANTE

(Bracciale)

"MAG e SPI + 5"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	+ 5	AP	0%
Spirito	+ 5		
Fortuna	0		

Totale	10		

RANGO FUSIONE • 2

BONUS FUSIONE • x5 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 40

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 1.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 02: Stanza di Bahamut, sconfiggendo il boss

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Sala Caldaia

Missione 7-3-1 [. s] Precognizione di P Liv. 1

Missione 8-5-5 [. s] Caccia al tesoro 5

Missione 1-2-4 [P.] Si fa sul serio

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100,0% : Berretto rosso
 |r| 100,0% : Bogy

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100,0% : Bahamut
 |r| 100,0% : Bahamut: M5-1-2
 |r| 12,5% : G Legionario

FASCIA DI CRISTALLO

(Bracciale)

"MAG e SPI + 20, previene Veleno e Maledizione"

•• Difesa Veleno / Maledizione ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno oppure lo Status Maledizione: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno. La Fascia di cristallo tuttavia non può proteggere Zack dallo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

Come abilità, la Fascia di cristallo è equivalente ad una qualsiasi coppia composta da un Accessorio del gruppo A e da uno del gruppo B:

A: Difesa Veleno	B: Difesa Maledizione
.Cintura del campione	.Scarabillo
.Ciondolo stellare	
.Fascia adamantina	

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 6
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 100
Magia	+ 20	AP	0%		
Spirito	+ 20				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	40			[vendita: 7.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-1-4	[. s]	L'intercettazione di Genesis
Missione 9-2-4	[. s]	Un nuovo passaggio
Missione 9-3-3	[. s]	La nuova arma di Genesis
Missione 1-3-6	[P.]	Una richiesta della direttrice

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100%	:	Demone minore	(x3)
{c} 100%	:	Spir	(x2)
{c} 100%	:	Folletto	
r 100%	:	Spir	(x2)
r 100%	:	Bondfat	

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

FASCIA DRAGONE

(Protezione)

"Dimezza i danni di elemento fuoco, gelo e tuono subiti"

•• Elementi -50% ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco, Gelo oppure Tuono causeranno la metà dei danni a Zack.

La Fascia dragone riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Fascia Focum	[Fuoco -50%]
.Fascia Gelum	[Gelo -50%]
.Fascia Tonum	[Tuono -50%]

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 4
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> Spirito + 1

Difesa	+ 5	MP	+ 40%	LIMITE MASSIMO • Spirito + 100
Magia	0	AP	0%	
Spirito	+ 15			DOVE SI COMPRA • 20.000 Guil
Fortuna	0			Negoziario virtuale Duo
	-----			Settore 7 - Negoziario
Totale	20			[vendita: 10.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Pianure di Nibel, non farsi sfuggire neanche un bersaglio
 Missione 7-2-4 [P.] Operazione: reattore mako II

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 FASCIA FOCUM

(Protezione)

"Dimezza i danni di elemento fuoco subiti"

•• Fuoco -50% ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco causeranno la metà dei danni a Zack

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	+ 5	MP	+ 10%
Magia	0	AP	0%
Spirito	+ 5		
Fortuna	0		

Totale	10		

RANGO FUSIONE • 3

BONUS FUSIONE • x5 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 40

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

Settore 7 - Negoziario

[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: si riceve da Lazard dopo aver ottenuto 16 stelle durante
 l'assalto al Forte Tamblin, una volta sconfitti i Vajradhara Tai e Wu.

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 8

Missione 8-1-6 [. s] Materia misteriosa

Missione 2-1-2 [P.] La periferia

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Bomba
 |r| 25% : Bajang
 |r| 25% : Sumbha

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 FASCIA GELUM

(Protezione)

"Dimezza i danni di elemento gelo subiti"

•• Gelo -50% ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Gelo causeranno la metà dei danni a Zack.

PARAMETRI

RANGO FUSIONE • 3

Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x5 --> Spirito + 1
Difesa	+ 5	MP	+ 10%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 40
Magia	0	AP	0%		
Spirito	+ 5				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 3.000 Guil
-----				Settore 7 - Negozio	
Totale	10			[vendita: 1.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-1-4 [. s] Recupero delle scorte
 Missione 8-5-1 [. s] Caccia al tesoro 1
 Missione 1-2-5 [P .] Sfida armata

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Esperimento n. 112
 {c} 50% : Idro-guerriero
 |r| 50% : Idro-guerriero

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 FASCIA TONUM

(Protezione)

"Dimezza i danni di elemento tuono subiti"

•• Tuono -50% ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Tuono causeranno la metà dei danni a Zack

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%	RANGO FUSIONE	• 3
Difesa	+ 5	MP	+ 10%	BONUS FUSIONE	• x5 --> Spirito + 1
Magia	0	AP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 40
Spirito	+ 5				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 3.000 Guil
-----				Settore 7 - Negozio	
Totale	10			[vendita: 1.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni Pubblici - Sala Caldaia. Raccogliere la Maniglia della caldaia presso l'Entrata dell'edificio e poi raggiungere la Sala Caldaia. Inserire la Maniglia nel macchinario in cima alla scalinata ad ovest e poi esaminare la luce gialla presente lungo la parete occidentale, al piano terra, per ottenere l'Accessorio.

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni Pubblici - Salone, sconfiggendo Angeal Punizione

Missione 3-2-1 [P .] Nemici nei bassifondi
 Missione 4-2-1 [P .] Nemici nella miniera di Corel

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50,0% : Simurgh

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100,0% : Angeal Punizione
 {c} 12,5% : Simurgh
 |r| 100,0% : Angeal Punizione
 |r| 100,0% : Grosscottero
 |r| 25,0% : Angeal Punizione: M5-1-6

FIOCCO

(Fiocco)

"Previene tutti gli stati alterati tranne Ade"

•• Difesa omnistato ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano un qualsiasi status negativo, ad eccezione dello Status Ade: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno. Il Fiocco tuttavia non può curare lo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 100
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 0 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 5-4-6 [P.] Esperimento n. 124

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello V.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Molboro Gaia
|r| 100% : Molboro Gaia

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

FORCINA D'ORO

(Speciale)

"Imposta gli MP massimi a 9.999"

•• MP apeiron ••

L'Accessorio permette di innalzare gli MP massimi di Zack sino a 9.999 unità. L'aumento non è istantaneo bensì, equipaggiando altri Accessori o Materie che incrementano il parametro MP, esso potrà superare il limite iniziale di 999 unità ed aumentare sino a raggiungere un valore massimo di 9.999 unità.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> MP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• MP + 999%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
	-----			nessun negozio	
Totale	0			[vendita: 0 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-2-5 [. s] Verso i livelli inferiori
Missione 9-6-4 [. s] Minacce bio-meccaniche

Missione 2-5-6 [P .] La Grande bestia
Missione 7-3-4 [P .] Precognizione di P Liv. 4

DA CHI SI PUÒ RUBARE
{c} 50% : Belial

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

FORZA DELLA NATURA

(Supporto)

"Aggiunge gli elementi fuoco, gelo e tuono e ne assorbe i danni subiti"

•• Superelemento ••

Gli attacchi fisici di Zack causeranno danni di Elemento Fuoco, Gelo e Tuono.
In aggiunta tutti gli attacchi nemici di tali elementi non infliggeranno danni
a Zack bensì ripristineranno gli HP del personaggio.

La Forza della natura riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Bracciale fatato [Mangiaelementi]
.Lama elementale [Omniattacco]

PARAMETRI

Attacco	+ 10	HP	0%
Difesa	+ 10	MP	+ 100%
Magia	+ 10	AP	0%
Spirito	+ 10		
Fortuna	0		

RANGO FUSIONE • 7
BONUS FUSIONE • x1 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 100

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 50.000 Guil]

Totale 40

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessun luogo

DA CHI SI PUÒ RUBARE
|r| 100% : G Protettore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
nessuno

GALA DEL POTERE

(Bracciale)

"ATT + 10"

PARAMETRI

Attacco	+ 10	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

RANGO FUSIONE • 3
BONUS FUSIONE • x5 --> Attacco + 1
LIMITE MASSIMO • Attacco + 40

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 3.000 Guil]

Totale 10

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Sotterraneo - Sezione esterna, dopo aver
sconfitto la Mitraglia blindata

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Entrata. Leggere tutti e ventitre i messaggi contenuti nella segreteria telefonica e poi esaminare la luce gialla che apparirà dal lato opposto dello spiazzo per ottenere l'Accessorio.

Missione 6-2-6 [. s] Città sotterranea
Missione 7-1-3 [. s] Recupera il cargo
Missione 4-3-3 [P .] Nemici nella base Wutai

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : Lanciamissili
|r| 100% : Mitraglia blindata
|r| 100% : Mitragliere
|r| 100% : Motosega d'assalto

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : G Devastatore
{c} 50% : Mitraglia blindata
|r| 100% : G Guerriero: M3-1-6
|r| 50% : Bahamut: M8-1-4
|r| 50% : G Combattente
|r| 50% : G Predatore
|r| 25% : Tomberry

GALA FOCUM

(Protezione)

"Converte i danni di elemento fuoco subiti in HP"

•• Mangiafuoco ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco non causeranno danni a Zack bensì ripristineranno gli HP del personaggio.

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP + 30%
Magia 0 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 0

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x1 --> Spirito + 1
LIMITE MASSIMO • Spirito + 100

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negoziario virtuale Duo
[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-5-1 [. s] Neutralizza il comandante
Missione 6-5-3 [. s] Il reparto Cronaca
Missione 8-6-4 [. s] S.O.S. ?
Missione 4-2-3 [P .] Nemici alla Shinra
Missione 7-4-5 [P .] Segni di crescita

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 25% : Lature Dano
|r| 25% : Nandi

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

GALA GELUM

(Protezione)

"Converte i danni di elemento gelo subiti in HP"

•• Mangiagelo ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Gelo non causeranno danni a Zack bensì ripristineranno gli HP del personaggio.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 5
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	+ 30%	LIMITE MASSIMO • Spirito + 100
Magia	0	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil
	-----			Negoziario virtuale Duo
Totale	0			[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-2-3 [. s] Addentrati nelle caverne
 Missione 9-2-5 [. s] Verso i livelli inferiori
 Missione 7-3-2 [P .] Precognizione di P Liv. 2
 Missione 7-3-5 [P .] Precognizione di P Liv. 5

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Imperatore sahin
 |r| 50% : Re sahin

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Imperatore sahin

 GALA IPER

(Bracciale)

"ATT + 20"

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 5
Attacco	+ 20	HP	0%	BONUS FUSIONE • x3 --> Attacco + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO • Attacco + 66
Magia	0	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 8.000 Guil
	-----			Emporio Gongaga
Totale	20			[vendita: 4.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-4-1 [. s] Operazioni di lotta urbana
 Missione 3-4-2 [. s] Copie potenziate
 Missione 6-5-6 [. s] Reparto Sviluppo scientifico
 Missione 8-5-1 [. s] Caccia al tesoro 1
 Missione 8-6-3 [. s] Ultimo avviso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : G Hetairos

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25,0% : Sephiroth: M5-2-2
 |r| 50,0% : G Devastatore
 |r| 12,5% : Esperimento n. 113
 |r| 12,5% : Mako Ifrit

 GALA TONUM

(Protezione)

"Converte i danni di elemento tuono subiti in HP"

•• Mangiatuono ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Tuono non causeranno danni a Zack bensì ripristineranno gli HP del personaggio.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 5
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	+ 30%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 100
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 10.000 Guil
-----					Negoziario virtuale Duo
Totale	0				[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-4-3 [. s] Infiltrazione
Missione 6-4-6 [. s] Antico e nascosto
Missione 7-6-1 [. s] La partenza di un reclutatore
Missione 8-5-4 [. s] Caccia al tesoro 4

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : Garuda

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 12,5% : Garuda

GUANTI ADAMANTINI

(Bracciale)

"ATT e MAG + 10, prevengono Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 4
Attacco	+ 10	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Magia + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Magia + 66
Magia	+ 10	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
-----					nessun negozio
Totale	20				[vendita: 3.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-5-3 [. s] Schiaccia l'unità Crescente
Missione 8-3-2 [. s] Inferno elettromagnetico sull'isola
Missione 8-3-4 [. s] Inferno elettromagnetico nelle miniere
Missione 9-1-2 [. s] Nel più profondo delle caverne
Missione 9-2-6 [. s] Segni di materia
Missione 7-1-3 [P.] Recupera il cargo

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Esperimento n. 116
|r| 50% : G Distruttore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Esperimento n. 116

GUANTI DEL LADRO

(Anello)

"Permettono di rubare sempre con successo"

•• Ruba sempre ••

Questo Accessorio permette a Zack di rubare sempre con successo un oggetto al mostro colpito dalle abilità Ruba oppure Scippo. Le tecniche andranno a vuoto solo dopo aver sottratto al nemico gli oggetti in suo possesso.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x1 --> AP + 10%
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• AP + 999%
Magia	0	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 10.000 Guil
-----				Settore 7 - Negozio	
Totale	0			[vendita: 5.000 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-3-5 [. s] I migliori di Wutai

Missione 7-4-2 [P.] Secondo contatto

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

GUANTI DI CRISTALLO

(Bracciale)

"ATT e MAG + 20, prevengono Veleno e Mutismo"

•• Difesa Veleno / Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Veleno oppure lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno.

Come abilità, i Guanti di cristallo sono equivalenti ad una qualsiasi coppia composta da un Accessorio del gruppo A e da uno del gruppo B:

A: Difesa Mutismo

.Bracciale d'argento
.Bracciale di mithril
.Bracciale di Rah
.Bracciale d'oro
.Cappa bianca
.Guanti adamantini
.Mistile

B: Difesa Veleno

.Cintura del campione
.Ciondolo stellare
.Fascia adamantina

PARAMETRI

Attacco	+ 20	HP	0%	RANGO FUSIONE	• 6
Difesa	0	MP	0%	BONUS FUSIONE	• x2 --> Magia + 1
Magia	+ 20	AP	0%	LIMITE MASSIMO	• Magia + 100
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	
-----				nessun negozio	

Totale 40

[vendita: 7.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 1-4-5 [. s] Test nuove armi
Missione 6-3-4 [. s] Oggetto nelle caverne
Missione 9-4-2 [. s] La passione di Genesis
Missione 1-5-4 [P .] Unità meccanica Shinra
Missione 3-2-6 [P .] Nemici nella landa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Forbice chetina

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25% : Forbice chetina

GUANTI DI GENJI

(Genji)

"Imposta i danni massimi a 99.999 e rende tutti gli attacchi critici"

•• Danni apeiron + ••

Questo Accessorio consente a Zack di causare sempre il doppio dei danni con i suoi attacchi fisici, inoltre permette di superare il limite di 9.999 HP di danno, innalzandolo a 99.999 unità, sia con gli attacchi fisici che con quelli magici.

I Guanti di Genji riuniscono in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Invincibile [Danni apeiron]
.Occhio di lince [Critico]

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 0

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • nessuno
LIMITE MASSIMO • nessuno

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[non si possono vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-4 [. s] Minacce bio-meccaniche

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

GUANTI DI MITHRIL

(Bracciale)

"ATT e MAG + 5"

PARAMETRI

Attacco + 5 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia + 5 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

RANGO FUSIONE • 2
BONUS FUSIONE • x5 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 40

DOVE SI COMPRA

Totale 10 nessun negozio
[vendita: 1.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-3 [. s] Mostri volanti
Missione 7-1-5 [. s] Incarico da vice
Missione 7-2-2 [. s] Cerca e distruggi 2
Missione 7-2-5 [. s] Operazione: reattore mako III
Missione 3-1-5 [P .] Elimina le macchine letali

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : Artiglio letale
|r| 100,0% : G Fante

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 25,0% : Artiglio letale
|r| 12,5% : G Fante

GUERRIERO DIVINO

(Speciale)

"Attiva i rischi per tutti gli attacchi, HP, MP e AP e rileva gli effetti del nemico"

•• Omni apeiron & Scan ••

Questo Accessorio innalza gli HP massimi di Zack a 99.999 unità mentre gli MP e gli AP a 9.999 unità. L'aumento non è istantaneo bensì, equipaggiando altri Accessori o Materie che incrementano questi parametri, essi potranno superare il rispettivo limite iniziale ed aumentare sino a raggiungere un valore massimo di 99.999 unità per gli HP e di 9.999 unità per MP ed AP.

In aggiunta il Guerriero divino consente al personaggio di superare il limite di 9.999 HP di danno, innalzandolo a 99.999 unità, sia con gli attacchi fisici che con quelli magici. Infine permette di visualizzare sullo schermo le informazioni riguardanti HP, MP ed eventuali status positivi e negativi del bersaglio inquadrato.

Il Guerriero divino riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Banda eterna [HP apeiron]
.Cappuccio nero [AP apeiron]
.Forcina d'oro [MP apeiron]
.Invincibile [Danni apeiron]
.materia Scan [Scan]

PARAMETRI

Attacco + 50 HP + 100%
Difesa + 50 MP + 100%
Magia + 50 AP + 100%
Spirito + 50
Fortuna + 50

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • nessuno
LIMITE MASSIMO • nessuno

Totale 250

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-6 [P .] La divinità regnante

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

HACHIMAKI

(Protezione)

"Previene Shock"

•• Difesa Shock ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Shock: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 5
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Spirito + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Spirito + 66
Magia	0	AP	0%		
Spirito	+ 20			DOVE SI COMPRA	• 3.000 Guil
Fortuna	0			Accessori Nibel	
				Reparto Indagini	
Totale	20			[vendita: 1.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 09: Gongaga - Periferia

Missione 7-5-4 [. s] Un altro ragazzino nella landa

Missione 9-4-2 [. s] La passione di Genesis

Missione 7-1-1 [P .] Recupera il carico

Missione 7-4-3 [P .] Terzo contatto

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

IMPATTO MORTE

(Supporto)

"Aggiunge Ade ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Attacco Morte ••

Questo Accessorio permette a Zack di infliggere con i suoi attacchi fisici lo Status Ade, il quale elimina istantaneamente un bersaglio vulnerabile.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 6
Attacco	+ 5	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Magia + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Magia + 66
Magia	+ 10	AP	0%		
Spirito	0			DOVE SI COMPRA	• 15.000 Guil
Fortuna	0			Accessori Nibel	
Totale	15			[vendita: 7.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 5-2-3 [P .] Esperimento n. 109

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : G Annullatore nessuno
|r| 100% : G Predatore

IMPATTO MUTISMO

(Supporto)

"Aggiunge Mutismo ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Attacco Mutismo ••

Questo Accessorio permette a Zack di infliggere con i suoi attacchi fisici lo Status Mutismo, il quale impedisce al bersaglio vulnerabile di utilizzare gli attacchi magici.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 5
Attacco	+ 3	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Magia + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Magia + 66
Magia	+ 5	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 15.000 Guil
	-----			Accessori Nibel	
Totale	8			[vendita: 7.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-1-5 [P.] Ferma gli intrusi

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Annullatore
{c} 100% : G Predatore
|r| 100% : G Combattente
|r| 50% : G Guerriero
|r| 50% : G Guerriero: M3-1-6

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

IMPATTO SHOCK

(Supporto)

"Aggiunge Shock ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Attacco Shock ••

Questo Accessorio permette a Zack di infliggere con i suoi attacchi fisici lo Status Shock, il quale paralizza temporaneamente un bersaglio vulnerabile.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE	• 6
Attacco	+ 5	HP	0%	BONUS FUSIONE	• x3 --> Magia + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO	• Magia + 66
Magia	+ 10	AP	0%		
Spirito	0				
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA	• 15.000 Guil
	-----			Accessori Nibel	
Totale	15			[vendita: 7.500 Guil]	

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-2-6 [P.] Recupero accessori

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : G Devastatore
|r| 100% : G Guardiano

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

IMPATTO STOP(Supporto)

"Aggiunge Stop ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Attacco Stop ••

Questo Accessorio permette a Zack di infliggere con i suoi attacchi fisici lo Status Stop, il quale paralizza per un lungo periodo di tempo un bersaglio vulnerabile.

PARAMETRI

Attacco + 5 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia + 10 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 15

RANGO FUSIONE • 6

BONUS FUSIONE • x3 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 66

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil

Accessori Nibel

[vendita: 7.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 4-3-2 [P.] Annienta l'avanguardia

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : G Devastatore
{c} 100% : G Guardiano
{c} 100% : G Protettore

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

IMPATTO VELENO(Supporto)

"Aggiunge Veleno ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Attacco Veleno ••

Questo Accessorio permette a Zack di infliggere con i suoi attacchi fisici lo Status Veleno, il quale sottrae al bersaglio vulnerabile 1/16 dei propri HP massimi ogni quattro secondi.

PARAMETRI

Attacco + 3 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia + 5 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 8

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Magia + 1
LIMITE MASSIMO • Magia + 66

DOVE SI COMPRA • 15.000 Guil

Accessori Nibel

[vendita: 7.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-2-2 [P.] Modeoheim

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
{c} 100% : G Combattente	nessuno
{c} 50% : G Guerriero	
{c} 50% : G Guerriero: M3-1-6	

 INVINCIBILE (Speciale)

"Imposta il limite dei danni a 99.999"

•• Danni apeiron ••

Questo Accessorio consente a Zack di superare il limite di 9.999 HP di danno, innalzandolo a 99.999 unità, sia con gli attacchi fisici che con quelli magici.

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 7
Attacco	0	HP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> Attacco + 1
Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO • Attacco + 100
Magia	0	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA
				nessun negozio
				[vendita: 0 Guil]
Totale	0			

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-3 [. s] Armi impazzite
 Missione 7-4-6 [P.] Progresso
 Missione 9-5-1 [P.] I mostri di Hojo

DA CHI SI PUÒ RUBARE	DA CHI SI PUÒ OTTENERE
r 100% : Spada folle	nessuno

 LAMA ELEMENTALE (Supporto)

"Aggiunge gli elementi fuoco, gelo e tuono ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Omniattacco ••

Gli attacchi fisici di Zack causeranno danni di Elemento Fuoco, Gelo e Tuono.

La Lama elementale riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Vera Focum [Fuocattacco]
 .Vera Gelum [Gelattacco]
 .Vera Tonum [Tuonattacco]

PARAMETRI				RANGO FUSIONE • 7
Attacco	+ 10	HP	0%	BONUS FUSIONE • x1 --> MP + 50%
Difesa	0	MP	+ 50%	LIMITE MASSIMO • MP + 999%
Magia	+ 10	AP	0%	
Spirito	0			DOVE SI COMPRA • 20.000 Guil
Fortuna	0			Negoziario virtuale Duo
				Settore 7 - Negoziario

Totale 20

[vendita: 10.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-1 [. s] Indagini nelle caverne
Missione 6-6-1 [. s] Il segreto di Don
Missione 2-1-4 [P .] Difendi i bassifondi
Missione 5-4-1 [P .] Esperimento n. 119
Missione 9-2-3 [P .] Addentrati nelle caverne

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

MARSHAL DAVOUT

(Speciale)

"Studiato appositamente per la difesa"

PARAMETRI

Attacco - 50 HP + 10%
Difesa + 120 MP + 10%
Magia - 50 AP + 10%
Spirito + 120
Fortuna 0

Totale 140

RANGO FUSIONE • 2

BONUS FUSIONE • x1 --> Difesa + 1

LIMITE MASSIMO • Difesa + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 3 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

MISTILE

(Bracciale)

"DIF e SPI + 10, previene Mutismo"

•• Difesa Mutismo ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Mutismo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa + 10 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito + 10
Fortuna 0

Totale 20

RANGO FUSIONE • 4

BONUS FUSIONE • x3 --> Difesa + 1

LIMITE MASSIMO • Difesa + 66

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 3.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-1-5 [. s] Strada chiusa
Missione 7-1-6 [. s] Secondo incarico da vice
Missione 7-4-1 [. s] Primo contatto
Missione 10-2-3 [. s] Mastro tomberry
Missione 3-1-6 [P .] Operazioni difensive a Midgar

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 78,13% : Diceratopo
|r| 78,13% : Bikorno

NOCCHIE KAISER

(Bracciale)

"ATT + 30"

PARAMETRI

Attacco + 30 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 30

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x2 --> Attacco + 1
LIMITE MASSIMO • Attacco + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio
[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 3-5-1 [. s] Intercetta le copie
Missione 9-4-3 [. s] Un nuovo inizio
Missione 9-4-4 [. s] Macchine fuori controllo
Missione 9-6-4 [. s] Minacce bio-meccaniche
Missione 2-3-6 [P .] Operazione: isola desertica
Missione 9-4-1 [P .] L'ambizione di Genesis (x4)

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello III.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Mako Ifrit
|r| 50% : G Hetairos

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : G Guardiano
{c} 50% : G Protettore
|r| 50% : G Guardiano
|r| 50% : G Protettore

OCCHIO DI LINCE

(Anello)

"Attiva costantemente Critico"

•• Critico ••

Questo Accessorio consente a Zack di causare sempre il doppio dei danni con i suoi attacchi fisici.

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> Attacco + 1

Difesa	0	MP	0%	LIMITE MASSIMO • Attacco + 100
Magia	0	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 50.000 Guil
	-----			Negozio virtuale Duo
Totale	0			[vendita: 25.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-6 [. s] La Grande bestia
 Missione 9-4-6 [P .] Solo per 1a Classe

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 ORECCHINO

(Bracciale)

"MAG + 5"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	+ 5	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	5		

RANGO FUSIONE • 1

BONUS FUSIONE • x10 --> Magia + 1
 LIMITE MASSIMO • Magia + 20

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil

Settore 6 - Negozio accessori
 [vendita: 500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: Forte Tamblin - Cortile
 Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless. Una volta entrati in questa zona,
 salvare dall'esercito di Genesis l'uomo situato nel vicolo sinistro.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Gargoyle

 OROLOGIO PREZIOSO

(Anello)

"Raddoppia i Guil ottenuti dai nemici"

•• Doppi Guil ••

Questo Accessorio permette di ottenere dai mostri eliminati il doppio dei Guil in loro possesso.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	+ 10		

Totale	10		

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> AP + 10%
 LIMITE MASSIMO • AP + 999%

DOVE SI COMPRA • 10.000 Guil

Negozio virtuale Ombra
 [vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-4-4 [P .] Macchine fuori controllo

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 1 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

PORTAFORTUNA

(Bracciale)

"FOR + 100"

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito 0
Fortuna + 100

Totale 100

RANGO FUSIONE • 2

BONUS FUSIONE • x1 --> Fortuna + 1

LIMITE MASSIMO • Fortuna + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 10.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità

Missione 7-6-1 [P .] La partenza di un reclutatore

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Re Tomberry

|r| 50% : Re Tomberry (x2)

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

QUATTRO SLOT

(Bracciale)

"DIF e SPI + 5"

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa + 5 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito + 5
Fortuna 0

Totale 10

RANGO FUSIONE • 2

BONUS FUSIONE • x5 --> Difesa + 1

LIMITE MASSIMO • Difesa + 40

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 1.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-1-6 [. s] Verità nella landa

Missione 3-3-1 [. s] Allarme rosso!

Missione 7-2-3 [. s] Operazione: reattore mako I

Missione 1-2-3 [P .] Terza sfida

DA CHI SI PUÒ RUBARE
nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
{c} 78,13% : Bikorno

SCARABILLO

(Protezione)

"Previene Maledizione"

•• Difesa Maledizione ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Maledizione: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà. Lo Scarabillo tuttavia non può proteggere Zack dallo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	+ 20		
Fortuna	0		

Totale	20		

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 66

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

Accessori Nibel

[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Gola di Modeo - Sud-ovest

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

Missione 7-2-2 [. s] Cerca e distruggi 2

Missione 7-4-2 [. s] Secondo contatto

Missione 3-2-5 [P.] Inseguì i nemici

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Monaco oscuro (x4)
{c} 100% : Esperimento n. 118 (x2)
{c} 100% : Zucca scherzosa (x2)
{c} 100% : Incubo
{c} 100% : Zucca
|r| 25% : Faccia buffa

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 50% : Zucca scherzosa (x2)

SCARPE ALATE

(Protezione)

"Prevengono Stop"

•• Difesa Stop ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano lo Status Stop: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma lo status negativo non si attiverà.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 66

Spirito	+ 20
Fortuna	0

Totale	20

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil
 Accessori Nibel
 [vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord, scrigno di nord est
 Capitolo 07: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni. Controllare la capsula di rifornimento 06.
 Missione 6-4-1 [. s] Mostri nelle caverne
 Missione 7-1-3 [. s] Recupera il cargo
 Missione 7-5-1 [. s] Ragazzo nelle caverne
 Missione 4-2-5 [P .] Testardi partigiani di Wutai
 Missione 7-1-6 [P .] Secondo incarico da vice

DA CHI SI PUÒ RUBARE
 |r| 50% : Gargoyle

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
 nessuno

 SCUDO DI GENJI

(Genji)

"Attiva Barriera e Barriera Magica, assorbe tutti gli elementi, annulla gli stati alterati"

•• Autoguardia ••

Questo Accessorio dona in maniera costante gli Status Barriera e Barriera Magica, che dimezzano rispettivamente i danni subiti dagli attacchi fisici e dagli attacchi magici dei mostri. In aggiunta, tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco, Gelo oppure Tuono non causeranno danni a Zack bensì ripristineranno gli HP del personaggio. Infine lo Scudo di Genji rende Zack immune agli attacchi nemici che causano un qualsiasi status negativo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno.

Lo Scudo di Genji riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Bracciale fatato	[Mangiaelementi]
.Super Fiocco	[Difesa omnistato +]
.Vera Ryoma	[Automura]

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%

RANGO FUSIONE • nessuno
 BONUS FUSIONE • nessuno
 LIMITE MASSIMO • nessuno

Spirito	0
Fortuna	0

Totale	0

DOVE SI COMPRA
 nessun negozio
 [non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 3 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

nessuno

SEYDLITZ

(Speciale)

"Dimezza i danni elementali subiti"

•• Elementi -50% ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco, Gelo oppure Tuono causeranno la metà dei danni a Zack.

Il Seydlitz riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Fascia Focum [Fuoco -50%]

.Fascia Gelum [Gelo -50%]

.Fascia Tonum [Tuono -50%]

PARAMETRI

Attacco + 100 HP 0%

Difesa + 100 MP 0%

Magia + 100 AP 0%

Spirito + 100

Fortuna 0

Totale 400

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> HP + 10%

LIMITE MASSIMO • HP + 999%

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-6 [. s] Ancora più in profondità

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

SFERA DI CRISTALLO

(Bracciale)

"SPI + 80"

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%

Difesa 0 MP 0%

Magia 0 AP 0%

Spirito + 80

Fortuna 0

Totale 80

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x2 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-4-5 [. s] Investigazione sotterranea

Missione 6-5-2 [. s] Reparto Sviluppo spaziale

Missione 6-6-3 [. s] Segreto nelle caverne

Missione 9-3-2 [. s] La sfida di Genesis

Missione 9-3-4 [. s] La super arma di Genesis

Missione 5-3-5 [P.] Esperimento n. 117

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco

limite Scippatore di Livello III.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : Gran Molboro

SHINRA ALFA

(Bracciale)

"DIF + 40"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	+ 40	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	40		

RANGO FUSIONE • 3

BONUS FUSIONE • x5 --> Difesa + 1

LIMITE MASSIMO • Difesa + 40

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[vendita: 3.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Edificio - Secondo Piano

Capitolo 03: Reattore mako n. 5: Sotterraneo - Sezione esterna, dopo aver sconfitto la Motosega d'assalto

Missione 1-2-1 [P.] Sfida dalla Sicurezza

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Aracnide

{c} 50% : Scorpione guardiano

{c} 50% : Scorpione guardiano M3-2-4

|r| 50% : Aracnide

|r| 50% : Bahamut: M8-1-4

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Scorpione rosso

{c} 50% : Motosega d'assalto

{c} 25% : G Marine

|r| 100% : Aracnide

|r| 100% : Carro armato marziale

|r| 100% : Scorpione guardiano M3-2-4

|r| 50% : Motosega d'assalto

SHINRA BETA

(Bracciale)

"DIF + 60"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	+ 60	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	60		

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Difesa + 1

LIMITE MASSIMO • Difesa + 66

DOVE SI COMPRA • 8.000 Guil

Emporio Gongaga

[vendita: 4.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 06: Junon, Tunnel Centrale - Livello 6, sconfiggendo il Carro armato decorato

Capitolo 09: Residenza Shinra - Piano terra

Missione 1-5-2 [. s] Ancora armi delle truppe speciali

Missione 7-3-5 [. s] Precognizione di P Liv. 5

Missione 8-3-4 [. s] Inferno elettromagnetico nelle miniere
Missione 9-1-4 [. s] L'intercettazione di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Scorpione rosso
|r| 50% : Scorpione guardiano
|r| 50% : Scorpione guardiano M3-2-4

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Carro armato decorato
{c} 100% : Occhi guardiani (x2)
{c} 100% : Vedova nera (x2)
{c} 100% : Tarantola
|r| 100% : Carro armato decorato
|r| 100% : Scorpione rosso

SHINRA BETA +

(Bracciale)

"DIF + 80"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	+ 80	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	80		

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x2 --> Difesa + 1
LIMITE MASSIMO • Difesa + 100

DOVE SI COMPRA

nessun negozio
[vendita: 5.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-6 [. s] Operazione: isola desertica
Missione 3-5-3 [. s] Unità speciale di Genesis
Missione 7-6-5 [. s] Il reclutatore frustrato
Missione 1-5-5 [P .] Macchine letali migliori

Si può ottenere un esemplare di questo Accessorio anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello III.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Vedova nera (x2)
{c} 50% : Coda scarlatta
{c} 50% : Occhi guardiani
{c} 50% : Tarantola
|r| 50% : Scorpione rosso
|r| 50% : Tarantola

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 100% : Vedova nera (x2)
|r| 100% : Occhi guardiani
|r| 100% : Tarantola

SUPER FIOCCO

(Fiocco)

"Previene tutti gli stati alterati"

•• Difesa omnistato + ••

Questo Accessorio rende Zack immune agli attacchi nemici che causano un qualsiasi status negativo: il personaggio perderà ugualmente HP venendo colpito da queste tecniche ma gli status negativi non si attiveranno. Il Super fiocco tuttavia non può curare lo Status Maledizione inflitto dall'Anello maledetto o dall'Anima di Heike.

Il Super fiocco riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Briglia [Difesa Morte]
.Fiocco [Difesa omnistato]

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito 0
Fortuna 0

Totale 0

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • nessuno
LIMITE MASSIMO • nessuno

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-6-2 [P.] Il livello più basso

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 100% : Gran Molboro
|r| 100% : Gran Molboro

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

TALISMANO

(Bracciale)

"SPI + 40"

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia 0 AP 0%
Spirito + 40
Fortuna 0

Totale 40

RANGO FUSIONE • 3
BONUS FUSIONE • x5 --> Spirito + 1
LIMITE MASSIMO • Spirito + 40

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 3.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 08: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 100% : G Legionario

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Molboro
{c} 100% : Molboro di terra

TARGA ANADEMA

(Speciale)

"Studiata appositamente per l'attacco"

PARAMETRI

Attacco + 50 HP 0%
Difesa - 80 MP 0%
Magia + 50 AP 0%
Spirito - 80
Fortuna 0

Totale - 60

RANGO FUSIONE • 2
BONUS FUSIONE • x1 --> Attacco + 1
LIMITE MASSIMO • Attacco + 100

DOVE SI COMPRA
nessun negozio
[vendita: 0 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Dopo aver soddisfatto per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, eseguire gli ordini della Giara magica 2 per poter ottenere questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

TAROCCHI

(Bracciale)

"SPI + 60"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	+ 60		
Fortuna	0		

Totale 60

RANGO FUSIONE • 5

BONUS FUSIONE • x3 --> Spirito + 1

LIMITE MASSIMO • Spirito + 66

DOVE SI COMPRA • 8.000 Guil

Emporio Gongaga

[vendita: 4.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-3-1	[. s]	Mostri non identificati
Missione 7-3-5	[. s]	Precognizione di P Liv. 5
Missione 8-6-4	[. s]	S.O.S. ?
Missione 9-4-1	[. s]	L'ambizione di Genesis

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Gran Molboro

|r| 100% : Molboro

|r| 100% : Molboro di terra

VERA DELL'IRA

(Anello)

"Risponde automaticamente agli attacchi nemici"

•• Contrattacco ••

Se colpito da un qualsiasi attacco nemico, Zack esegue automaticamente dopo pochi istanti un fendente rotante sul posto. Questa tecnica danneggia solo i bersagli posizionati nelle immediate vicinanze del personaggio.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale 0

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • nessuno

LIMITE MASSIMO • nessuno

DOVE SI COMPRA

nessun negozio

[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

La Vera dell'ira si riceve automaticamente dopo aver ottenuto tutte le tecniche dell'OMD. Una volta fatto, accedere al Menù OMD ed apparirà un messaggio che comunicherà l'ottenimento di questo Accessorio.

DA CHI SI PUÒ RUBARE

|r| 50% : Tomberry guardiano

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

VERA FOCUM

(Supporto)

"Aggiunge l'elemento fuoco ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Fuocattacco ••

Gli attacchi fisici di Zack causeranno danni di Elemento Fuoco.

PARAMETRI

Attacco	+ 5	HP	0%
Difesa	0	MP	+ 10%
Magia	+ 5	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

Totale	10		

RANGO FUSIONE • 3

BONUS FUSIONE • x3 --> Attacco + 1

LIMITE MASSIMO • Attacco + 66

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

Settore 7 - Negozio

[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 08: Nibelheim - Città, durante l'incendio
Missione 9-1-1 [. s] Caverne sotterranee

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 25,0% : Brahala
{c} 25,0% : Lature Dano
{c} 25,0% : Nandi
{c} 25,0% : Nisumbha
{c} 25,0% : Sumbha
|r| 50,0% : Mal Bernardo

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,5% : Mal Bernardo

VERA GELUM

(Supporto)

"Aggiunge l'elemento gelo ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Gelattacco ••

Gli attacchi fisici di Zack causeranno danni di Elemento Gelo.

PARAMETRI

Attacco	+ 5	HP	0%
Difesa	0	MP	+ 10%
Magia	+ 5	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

RANGO FUSIONE • 3

BONUS FUSIONE • x3 --> Attacco + 1

LIMITE MASSIMO • Attacco + 66

DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil

Settore 7 - Negozio

Totale 10

[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-2-6 [. s] Recupero accessori

Missione 2-1-6 [P .] Verità nella landa

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 25% : Imperatore sahin

|r| 25% : Re sahin

VERA RYOMA

(Anello)

"Attiva costantemente Barriera e Barriera Magica"

•• Automura ••

Questo Accessorio dona in maniera costante lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica, i quali dimezzano rispettivamente i danni subiti dagli attacchi fisici e dagli attacchi magici dei mostri.

La Vera Ryoma riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Armilla Lux [Autobarriera Magica]

.Armilla Sideris [Autobarriera]

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa 0 MP 0%
Magia 0 AP 0%

Spirito + 20

Fortuna 0

Totale 20

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> Difesa + 1

LIMITE MASSIMO • Difesa + 100

DOVE SI COMPRA • 30.000 Guil

Mercanti Miniera di mithril

[vendita: 15.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 7-5-2 [. s] Ragazzino nella landa

Missione 7-6-3 [P .] Un reclutatore in crisi

Missione 9-3-2 [P .] La sfida di Genesis

Missione 9-5-3 [P .] Mostri insolitamente forti

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

VERA TONUM

(Supporto)

"Aggiunge l'elemento tuono ad 'Attacca' e alcune abilità"

•• Tuonattacco ••

Gli attacchi fisici di Zack causeranno danni di Elemento Tuono.

PARAMETRI

Attacco + 5 HP 0%

RANGO FUSIONE • 3

BONUS FUSIONE • x3 --> Attacco + 1

Difesa	0	MP	+ 10%	LIMITE MASSIMO • Attacco + 66
Magia	+ 5	AP	0%	
Spirito	0			
Fortuna	0			DOVE SI COMPRA • 3.000 Guil
	-----			Settore 7 - Negozio
Totale	10			[vendita: 1.500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-1-3 [. s] I segni di un intruso
 Missione 5-1-3 [P .] Esperimento n. 103

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50,0% : Simurgh
 {c} 50,0% : Uccello di tuono
 |r| 50,0% : Colibrì

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

|r| 12,5% : Garuda
 |r| 12,5% : Jatayu
 |r| 12,5% : Simurgh

 VERA VOODOO

(Anello)

"Attiva costantemente Rigene"

•• Autorigene ••

Questo Accessorio dona in maniera costante lo Status Rigene, che ripristina 1/16 dei suoi HP massimi ogni quattro secondi.

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	0	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	+ 20		
Fortuna	0		

Totale	20		

RANGO FUSIONE • 7

BONUS FUSIONE • x1 --> HP + 10%
 LIMITE MASSIMO • HP + 999%

DOVE SI COMPRA • 20.000 Guil
 Mercanti Miniera di mithril
 [vendita: 10.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 2-5-5 [P .] Un'altra caverna
 Missione 7-6-2 [P .] Il rischio di un reclutatore

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

 VESTE ANTIPROIETTILE

(Bracciale)

"DIF + 30"

PARAMETRI

Attacco	0	HP	0%
Difesa	+ 30	MP	0%
Magia	0	AP	0%
Spirito	0		
Fortuna	0		

RANGO FUSIONE • 1

BONUS FUSIONE • x10 --> Difesa + 1
 LIMITE MASSIMO • Difesa + 20

DOVE SI COMPRA • 1.000 Guil
 Settore 6 - Negozio accessori

Totale 30

[vendita: 500 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Capitolo 01: si riceve da Lazard dopo aver ottenuto da 11 a 13 stelle durante l'assalto al Forte Tamblin, una volta sconfitti i Vajradhara Tai e Wu.

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato. L'oggetto ha il 4% di possibilità di essere uno dei premi del minigioco 'Indovina il numero'.

Missione 4-1-2 [P.] Mostri anti-SOLDIER

DA CHI SI PUÒ RUBARE

{c} 50% : Bahamut: M8-1-4
|r| 50% : Ragno guardiano
|r| 50% : Ragno guardiano: M3-1-2

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

{c} 100% : Aracnide
{c} 100% : Scorpione guardiano M3-2-4
|r| 25% : C.armato decorato: M3-2-3

VIGILIS

(Protezione)

"Annulla i danni di elemento fuoco, gelo e tuono subiti"

•• Immunoelementi ••

Tutti gli attacchi nemici di Elemento Fuoco, Gelo o Tuono causeranno 0 HP di danno a Zack.

Il Vigilis riunisce in un solo oggetto le abilità degli Accessori:

.Bracciale Focum [Immunofuoco]
.Bracciale Gelum [Immunogelo]
.Bracciale Tonum [Immunotuono]

PARAMETRI

Attacco 0 HP 0%
Difesa + 5 MP + 50%
Magia 0 AP 0%
Spirito + 20
Fortuna 0

Totale 25

RANGO FUSIONE • 5
BONUS FUSIONE • x1 --> Spirito + 1
LIMITE MASSIMO • Spirito + 100

DOVE SI COMPRA • 40.000 Guil
Negozio virtuale Duo
[vendita: 20.000 Guil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

Missione 9-5-3 [. s] Mostri insolitamente forti
Missione 9-3-5 [P.] I migliori di Wutai

DA CHI SI PUÒ RUBARE

nessuno

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

nessuno

=====

[@10CH]

=====

Le Chiavi permettono di aprire determinate porte. Esse si possono trovare solo durante l'avventura principale, non è possibile nè acquistarle nè venderle presso i Negozi. Le Chiavi sono raffigurate da una chiave gialla.

- Chiave ala della Dea
- Chiave corona della Dea
- Chiave cuore della Dea
- Chiave del guardaroba
- Chiave del laboratorio
- Chiave della bara
- Chiave della cella
- Chiave di base della Dea
- Chiave gola della Dea
- Chiave sacrale della Dea
- Chiave sbarre di ferro
- Chiave solare della Dea
- Chiave terzo occhio della Dea

CHIAVE ALA DELLA DEA

"Chiave necessaria per aprire il Cancellone delle Ali"

L'oggetto serve per aprire il sigillo situato oltre il Re Behemoth, presso la Zanna ululante.

Dove si trova • Capitolo 10: Zanna ululante

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando il Re Behemoth.

CHIAVE CORONA DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancellone della Dea"

L'oggetto serve per aprire il sigillo situato nel corridoio centrale, presso la Zanna ululante.

Dove si trova • Capitolo 10: Zanna ululante

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando i Grosscotteri all'interno di questa località.

CHIAVE CUORE DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancellone della Dea"

L'oggetto serve per aprire il sigillo che conduce al laboratorio, presso la Prigione dell'obbligo.

Dove si trova • Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando gli Orbe all'interno di questa località.

CHIAVE DEL GUARDAROBA

"Chiave necessaria per aprire il guardaroba"

L'oggetto serve per aprire il guardaroba situato nella stanza di sud ovest,

presso la Residenza Shinra - 1° Piano.

Dove si trova • Capitolo 09: Residenza Shinra - Struttura sotterranea

La Chiave si ottiene esaminando il corpo del ricercatore svenuto.

CHIAVE DEL LABORATORIO

"Chiave della porta del laboratorio"

L'oggetto serve per aprire il portone del laboratorio, presso la Prigione dell'obbligo.

Dove si trova • Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

La Chiave è situata nello scrigno della cella 015.

CHIAVE DELLA BARA

"La chiave di una bara"

L'oggetto è necessario per completare la ricerca della 5° Meraviglia di Nibelheim ma si può utilizzare anche nelle Fusioni di Materie e possiede le seguenti caratteristiche:

RANGO FUSIONE • nessuno

BONUS FUSIONE • x1 --> Attacco + 1

LIMITE MASSIMO • Attacco + 100

Dove si trova • Capitolo 08: Residenza Shinra - Grotta sotterranea

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando i Sahagin all'interno di questa località.

CHIAVE DELLA CELLA

"La chiave della porta della cella"

L'oggetto serve per aprire una delle sei celle presenti nella zona nord del Palazzo Shinra - 66° Piano.

Dove si trova • Capitolo 04: Midgar, Palazzo Shinra - 66° Piano

La Chiave si può ottenere soltanto rubandolo ai sei esemplari di Esperimento n. 097.

CHIAVE DI BASE DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancelli della Dea"

L'oggetto serve per aprire il primo sigillo, presso la Prigione dell'obbligo.

Dove si trova • Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando gli Incubi all'interno di questa località.

CHIAVE GOLA DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancelli della Dea"

L'oggetto serve per aprire il sigillo che conduce alla Zanna ululante,
presso la Prigione dell'obbligo.

Dove si trova • Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando i Meccano-Ade all'interno di
questa località.

CHIAVE SACRALE DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancelli della Dea"

L'oggetto serve per aprire il secondo sigillo, presso la Prigione dell'obbligo.

Dove si trova • Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando gli Incubi all'interno di
questa località.

CHIAVE SBARRE DI FERRO

"Chiave delle sbarre di ferro"

L'oggetto serve per aprire la gabbia dove si trova il Re Behemoth, presso la
Zanna ululante.

Dove si trova • Capitolo 10: Zanna ululante

La Chiave è situata nello scrigno oltre il sigillo Chiave terzo occhio.

CHIAVE SOLARE DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancelli della Dea"

L'oggetto serve per aprire il terzo sigillo, presso la Prigione dell'obbligo.

Dove si trova • Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando gli Orbe all'interno di questa
località.

CHIAVE TERZO OCCHIO DELLA DEA

"Una delle chiavi necessarie per aprire il Cancelli della Dea"

L'oggetto serve per aprire il sigillo situato nella zona di nord ovest,
presso la Zanna ululante.

Dove si trova • Capitolo 10: Zanna ululante

La Chiave si può ottenere soltanto eliminando gli Occhi maligni all'interno
di questa località.

=====

EVOCAZIONI

=====

[@10VZ]

Le Evocazioni sono oggetti che sbloccano le rispettive abilità all'interno dell'OMD, consentendo a Zack di sfruttare il potere di entità mistiche. Esse si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie, non è possibile nè acquistarle nè venderle presso i Negozi. Le Evocazioni sono raffigurate da una sfera rossa o, nel caso delle creature della Modalità Chocobo, da una stella gialla.

- Amuleto moguri Evo
- Coltello tomberry
- Materia Bahamut
- Materia Bahamut Furia
- Materia Fenice
- Materia Ifrit
- Materia Odino
- Megafono di Cait Sith
- Penna di chocobo
- Spina di kyactus
- Trucchi della giara magica

AMULETO MOGURI EVO

"Aggiunge Potere moguri all'OMD. Aumenta la crescita della materia"

- scrigno nella Missione 8-4-4: Porta sospetta 4

COLTELLO TOMBERRY

"Aggiunge Affondo omicida all'OMD. Danneggia i nemici"

- completare la Missione 10-2-3: Mastro tomberry

MATERIA BAHAMUT

"Aggiunge Megafusione all'OMD. Danneggia i nemici"

- completare la Missione 8-1-4: Rivincita con Bahamut

MATERIA BAHAMUT FURIA

"Aggiunge Esafusione all'OMD. Danneggia i nemici"

- completare la Missione 8-5-6: Caccia al tesoro 6

MATERIA FENICE

"Aggiunge Fiamme vitali all'OMD. Attacca i nemici e attiva Risveglio"

- Capitolo 08: Nibelheim - Città. Parlare con il Bambino ed esaminare la cisterna di legno per completare la 1° Meraviglia di Nibelheim.

MATERIA IFRIT

"Aggiunge Fiamme infernali all'OMD. Danneggia i nemici"

- completare la Missione 8-1-1: Rivincita con Ifrit

MATERIA ODINO

"Aggiunge Zantetsuken all'OMD. Sconfigge istantaneamente i nemici"

- completare la Missione 8-1-6: Materia misteriosa

MEGAFONO DI CAIT SITH

"Aggiunge Forza e coraggio! all'OMD. Aumenta recupero e difesa"

- scrigno nella Missione 8-4-3: Porta sospetta 3

PENNA DI CHOCOBO

"Aggiunge Chococalcio all'OMD. Danneggia i nemici"

- scrigno nella Missione 8-4-1: Porta sospetta 1

SPINA DI KYACTUS

"Aggiunge 1.000 aghi all'OMD. Danneggia i nemici"

- completare la Missione 10-1-3: Kyactus trovato?

TRUCCHI DELLA GIARA MAGICA

"Aggiunge Scippatore all'OMD. Aumenta gli oggetti ottenuti"

- soddisfare per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, che si può incontrare nelle Missioni 2-2-6, 2-5-4, 2-5-5, 7-6-6 oppure 10-2-3.

=====

ISTRUZIONI

[@10ST]

=====

Le Istruzioni sono particolari manuali per realizzare determinate cose. Esse si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie, non è possibile nè acquistarle nè venderle presso i Negozi. Le Istruzioni sono raffigurate da un libro marrone.

- Come costruire un carrello
- L'artigiano provetto
- Manuale di fusione
- Piani portavivande Shinra

COME COSTRUIRE UN CARRELLO

"Istruzioni fai-da-te per costruire un carrello"

L'oggetto è necessario per costruire il primo carrello di fiori per Aerith, assieme agli Attrezzi usati, alle Ruote consumate ed alla Vecchia legna.

Dove si trova • Capitolo 07: Bassifondi del Settore 5 - Entrata Chiesa.

Esaminare nuovamente il punto dove si trovava il casco della Shinra, dopo aver già recuperato tutti gli altri Materiali necessari per costruire il primo carrello.

L'ARTIGIANO PROVETTO

"Contiene le istruzioni per costruire il carrello dei tuoi sogni"

L'oggetto è necessario per costruire il terzo carrello di fiori per Aerith, assieme agli Attrezzi di mithril, al Legno di noce ed alle Ruote di qualità.

Dove si trova • durante il Capitolo 02, recarsi presso il Settore 8 - Viale Loveless e parlare con il Capitano per sbloccare la Missione 1-2-1. Completare questo gruppo di incarichi e, dopo aver terminato la Missione 1-2-6, tornare nel Settore 8 - Viale Loveless e parlare nuovamente con il Capitano per ricevere le Istruzioni. Bisogna sbloccare la Missione 1-2-1 e completare la Missione 1-2-6 prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

MANUALE DI FUSIONE

"Permette di usare gli oggetti nelle fusioni di materie"

L'oggetto consente di aggiungere gli oggetti nelle Fusioni di Materie.

Dove si trova • premio della Missione 7-2-1: Cerca e distruggi

PIANI PORTAVIVANDE SHINRA

"I piani dei carrelli portavivande usati alla Shinra"

L'oggetto è necessario per costruire il secondo carrello di fiori per Aerith, assieme alla Ceramica Shinra, ai Cingoli Shinra ed al Saldatore Shinra.

Dove si trova • Capitolo 05: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento
Parlare con il Ricercatore posizionato davanti ai monitor per iniziare il minigioco dei piegamenti e vincere la prima sfida per ottenere queste Istruzioni. Bisogna completare la gara prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

=====
MATERIALI

[@10MT]

=====
I Materiali sono oggetti necessari per realizzare i carrelli dei fiori di Aerith. Essi si possono trovare solo durante l'avventura principale, non è possibile nè acquistarli nè venderli presso i Negozi. I Materiali sono raffigurati da un ingranaggio grigio.

- Attrezzi di mithril
- Attrezzi usati
- Ceramica Shinra
- Cingoli Shinra
- Legno di noce
- Maniglia della caldaia
- Ruote consumate
- Ruote di qualità
- Saldatore Shinra
- Vecchia legna

ATTREZZI DI MITHRIL

"Solidi e leggeri, adatti anche per i lavori più delicati"

L'oggetto è necessario per costruire il terzo carrello di fiori per Aerith, assieme a L'artigiano provetto, al Legno di noce ed alle Ruote di qualità.

Dove si trova • completare le Missioni dalla '2-1-1: Origini' alla '2-1-5: Strada chiusa'. In seguito recarsi presso il Palazzo Shinra - Sala Esposizioni e parlare con il Ricercatore per sbloccare la Missione 2-1-6: Verità nella landa. Dopo aver terminato questo incarico, parlare nuovamente con il Ricercatore per ricevere il Materiale. Bisogna completare la Missione 2-1-6 prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

ATTREZZI USATI

"Attrezzi arrugginiti che fanno comunque il loro dovere"

L'oggetto è necessario per costruire il primo carrello di fiori per Aerith, assieme al Come costruire un carrello, alle Ruote consumate ed alla Vecchia legna.

Dove si trova • Capitolo 07: Bassifondi del Settore 5 - Entrata Chiesa
Esaminare la luce più a sud tra quelle che brillano nel suolo.

CERAMICA SHINRA

"Ceramica usata in gran parte dalle macchine della Shinra"

L'oggetto è necessario per costruire il secondo carrello di fiori per Aerith, assieme ai Cingoli Shinra, al Piani portavivande Shinra ed al Saldatore Shinra.

Dove si trova • Capitolo 05: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento
Parlare con il Ricercatore posizionato davanti ai monitor per iniziare il minigioco dei piegamenti e vincere la seconda sfida per ottenere questo Materiale. Bisogna completare la gara prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

CINGOLI SHINRA

"Cingoli usati per la fabbricazione delle mitraglie semoventi"

L'oggetto è necessario per costruire il secondo carrello di fiori per Aerith, assieme alla Ceramica Shinra, al Piani portavivande Shinra ed al Saldatore Shinra.

Dove si trova • Capitolo 05: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento
Parlare con il Ricercatore posizionato davanti ai monitor per iniziare il minigioco dei piegamenti e vincere la terza sfida per ottenere questo Materiale. Bisogna completare la gara prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

LEGNO DI NOCE

"Solido, ma malleabile. Ottima consistenza e splendido colore"

L'oggetto è necessario per costruire il terzo carrello di fiori per Aerith, assieme agli Attrezzi di mithril, a L'artigiano provetto ed alle Ruote di qualità.

Dove si trova • durante il Capitolo 05, recarsi presso il Settore 8 - Viale Loveless, parlare con il 2a Classe Soldier e scegliere la voce 'Vi aiuterò a cercarle!' per iniziare la caccia alle spie di Wutai. Dopo aver trovato la sesta ed ultima spia, si riceverà il Materiale. Bisogna iniziare la caccia alle spie e scoprire l'ultimo agente di Wutai prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

MANIGLIA DELLA CALDAIA

"Maniglia necessaria per aprire la valvola della caldaia"

L'oggetto serve a fermare l'emissione di vapore presso la Sala caldaia e la Sauna dei Bagni pubblici di Modeoheim, permettendo così di recuperare la Fascia Tonum e la materia Dispel.

Dove si trova • Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Entrata
Esaminare la valvola verde situata tra le macerie, lungo la parete sinistra.

RUOTE CONSUMATE

"Delle ruote consumate che hanno visto giorni migliori"

L'oggetto è necessario per costruire il primo carrello di fiori per Aerith, assieme agli Attrezzi usati, al Come costruire un carrello ed alla Vecchia legna.

Dove si trova • Capitolo 07: Settore 8 - Viale Loveless
Parlare con l'Uomo con la salopette, situato vicino al furgone.

RUOTE DI QUALITÀ

"Delle ruote di ottima qualità"

L'oggetto è necessario per costruire il terzo carrello di fiori per Aerith, assieme agli Attrezzi di mithril, a L'artigiano provetto ed al Legno di noce.

Dove si trova • durante il Capitolo 03, recarsi presso il Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni e parlare con il 3a Classe Soldier per sbloccare la Missione 7-1-1. Completare questo gruppo di incarichi e, dopo aver terminato la Missione 7-1-6, tornare nel Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni e parlare nuovamente con il 3a Classe Soldier per ricevere il Materiale. Bisogna sbloccare la Missione 7-1-1 e completare la Missione 7-1-6 prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

SALDATORE SHINRA

"Saldatore di qualità e grande facilità d'uso"

L'oggetto è necessario per costruire il secondo carrello di fiori per Aerith, assieme alla Ceramica Shinra, ai Cingoli Shinra ed al Piani portavivande Shinra

Dove si trova • Capitolo 05: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento
Parlare con il Ricercatore posizionato davanti ai monitor per iniziare il minigioco dei piegamenti e vincere la quarta sfida per ottenere questo Materiale. Bisogna completare la gara prima della fine del Capitolo 07 dell'avventura. In caso contrario non sarà più possibile ottenere l'oggetto.

VECCHIA LEGNA

"Un vecchio pezzo di legno che ha comunque un certo fascino"

L'oggetto è necessario per costruire il primo carrello di fiori per Aerith, assieme agli Attrezzi usati, al Come costruire un carrello ed alle Ruote consumate.

Dove si trova • Capitolo 07: Bassifondi del Settore 5 - Mercato
Esaminare la legna lungo la parete ovest e, parlando con il proprietario, selezionare il nome "Settimo Cielo, un pezzo di paradiso nel Settore 7!" per ricevere il Materiale.

=====

DONI DIVINI

[@10DD]

=====

I Doni divini sono oggetti particolari che servono per sbloccare il sigillo del Portale della separazione, presso i sotterranei di Banora. Essi si possono trovare solo durante l'avventura principale, non è possibile nè acquistarli, nè venderli presso i Negozi. I Doni divini sono raffigurati da una sfera luminosa.

- Materia Essere
- Materia Luce
- Materia Paradiso
- Materia Sabba
- Materia Stella
- Materia Terra
- Materia Vita

MATERIA ESSERE

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Lago dell'oblio, scrigno nella zona di nord ovest.

MATERIA LUCE

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Abisso del giudizio, scrigno sul piccolo spazio subito dopo l'entrata di sud ovest.

MATERIA PARADISO

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Abisso del giudizio, scrigno sul promontorio a nord.

MATERIA SABBA

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Lago dell'oblio, scrigno nella zona di nord est.

MATERIA STELLA

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Abisso del giudizio, scrigno accanto al tunnel di sud ovest.

MATERIA TERRA

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Abisso del giudizio, scrigno oltre il tunnel di nord est.

MATERIA VITA

"Una delle materie della Dea"

- Capitolo 10: Lago dell'oblio, scrigno nella zona sud.

=====

OGGETTI BONUS

[@10BN]

=====

Gli Oggetti Bonus possono avere effetti molto diversi tra di loro. Essi si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie, non è possibile nè acquistarli nè venderli presso i Negozi. Gli Oggetti Bonus sono raffigurati da una scatoletta marrone.

- Completo SOLDIER
- Portachiavi
- Tessuto
- Zainetto

COMPLETO SOLDIER

"Completo da 1a Classe SOLDIER trovato nella Residenza Shinra"

L'oggetto non ha alcuna funzione particolare e Zack lo fa indossare a Cloud dopo il primo tentativo di fuga da Nibelheim, durante il Capitolo 09.

Dove si trova • Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano

Il Completo SOLDIER è situato all'interno dell'armadio della stanza di sud ovest, il quale si apre solo tramite la Chiave del guardaroba.

PORTACHIAVI

"Permette di indossare un accessorio in più"

L'oggetto aumenta di una unità il numero di Accessori che il personaggio può equipaggiare.

Dove si trova • completare la Missione 7-2-2

TESSUTO

"Un tessuto di bassa qualità"

L'oggetto non ha alcuna utilità durante l'avventura ma si può utilizzare nelle Fusioni di Materie e possiede le seguenti caratteristiche:

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x99 --> HP + 10%
LIMITE MASSIMO • HP + 20%

Dove si trova • Midgar, Bassifondi del Settore 5 - Mercato

Il Tessuto si ottiene come premio di consolazione, scegliendo un numero sbagliato al minigioco "Indovina il numero".

ZAINETTO

"Permette di indossare un accessorio in più"

L'oggetto aumenta di una unità il numero di Accessori che il personaggio può equipaggiare.

Dove si trova • completare la Missione 7-2-5

=====

TESORI

[@10TS]

=====

I Tesori sono oggetti che si possono vendere per ottenere una discreta quantità di Guil. Essi si possono trovare durante l'avventura principale e durante le missioni secondarie, non è possibile acquistarli presso i Negozi ma è consentito venderli. I Tesori sono raffigurati da un sacchetto grigio.

- Frammento d'oro
- Mattarello d'oro

FRAMMENTO D'ORO

"Un pezzo d'oro lasciato cadere da una bomba"

L'oggetto è la prova da mostrare al Bambino di aver completato la 3° Meraviglia di Nibelheim. Il Frammento d'oro può essere venduto ai Negozi per 5 Guil ma si può utilizzare anche nelle Fusioni di Materie e possiede le seguenti caratteristiche:

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x99 --> Fortuna + 1
LIMITE MASSIMO • Fortuna + 2

Dove si trova • Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero

Durante la ricerca della 3° Meraviglia di Nibelheim, sconfiggere la Bomba grigia, la Bomba irritabile e la Bomba medicinale senza far autodistruggere neanche un nemico.

MATTARELLO D'ORO

"Converti in soldi e vedrai..."

L'oggetto può essere venduto ai Negozi per 50.000 Guil ma si può utilizzare anche nelle Fusioni di Materie e possiede le seguenti caratteristiche:

RANGO FUSIONE • nessuno
BONUS FUSIONE • x99 --> Fortuna + 1
LIMITE MASSIMO • Fortuna + 2

Dove si trova

Missione 4-4-1 [. s] Una nuova minaccia (x2)
Missione 4-4-3 [. s] Infiltrazione
Missione 4-4-6 [. s] Armi anti-SOLDIER
Missione 4-5-6 [. s] Soppressione di Wutai
Missione 8-6-1 [. s] Avviso
Missione 6-6-4 [P .] Segreto nella pianura

Si possono ottenere uno, tre o cinque esemplari di questo Tesoro anche grazie all'attacco limite Scippatore di Livello V.

È possibile rubare questo Tesoro a:

|r| 50% : Tomberry sacro (x4)

=====

INDIRIZZI & NEGOZI

[@10NG]

=====

Gli Indirizzi sono oggetti che sbloccano i rispettivi Negozi. È possibile accedere ad uno di essi in qualsiasi momento, dalla voce 'Negozi' nel Menù Principale. Gli Indirizzi sono raffigurati da una scheda grigia.

- Accessori Nibel
- Bottega Borgo Osso
- Emporio Gongaga
- La tartaruga felice
- Mercanti Miniera di mithril
- Negozio Palazzo Shinra
- Negozio segreto di Wutai
- Negozio virtuale Duo
- Negozio virtuale Ombra
- Reparto Indagini
- Reparto Indagini riservate
- Settore 5 - Negozio materia
- Settore 6 - Negozio accessori
- Settore 7 - Negozio
- Settore 8 - Negozio materia
- Souvenir Junon

ACCESSORI NIBEL

"Reso possibile dall'abbondanza di mako"

- scrigno nella Missione 6-4-4: Nascondiglio desolato

OGGETTO	GUIL	TIPO
Impatto morte	15.000	Accessorio
Impatto Veleno	15.000	Accessorio
Impatto Mutismo	15.000	Accessorio
Impatto Stop	15.000	Accessorio
Impatto Shock	15.000	Accessorio
Briglia	5.000	Accessorio
Ciondolo stellare	3.000	Accessorio
Cappa bianca	3.000	Accessorio
Scarabillo	3.000	Accessorio
Hachimaki	3.000	Accessorio
Scarpe alate	3.000	Accessorio
Collana di perle	8.000	Accessorio

BOTTEGA BORGOSOSSO

"Negozio di Borgo Osso, famoso per i suoi reperti"

- scrigno nella Missione 7-5-3: Ragazza sull'isola desertica

OGGETTO	GUIL	TIPO
Fiamme infernali	10.000	Materia
Megafusione	10.000	Materia
Zantetsuken	10.000	Materia
Fiamme vitali	10.000	Materia
Esafusione	10.000	Materia
Antiga	15.000	Materia

EMPORIO GONGAGA

"Pionieri nelle vendite online per compensare la posizione rurale"

- completare la Missione 2-3-1: Mostri non identificati

OGGETTO	GUIL	TIPO
Banda di carbonio	8.000	Accessorio
Bracciale di Rah	8.000	Accessorio
Bracciale chocobo marino	8.000	Accessorio
Gala Iper	8.000	Accessorio
Shinra Beta	8.000	Accessorio
Corona Ipnos	8.000	Accessorio
Tarocchi	8.000	Accessorio
Drainga	18.000	Materia

LA TARTARUGA FELICE

"Una catena nazionale con sede in Wutai"

- scrigno nella Missione 4-3-6: Ferma gli assalitori

OGGETTO	GUIL	TIPO
Fira	3.000	Materia
Blizzara	3.000	Materia

Thundara	3.000	Materia
Energira	3.000	Materia
Rigene	5.000	Materia
Barriera	4.000	Materia
Barriera Magica	4.000	Materia
Dispel	5.000	Materia
Scatto	5.000	Materia

MERCANTI MINIERA DI MITHRIL

"Un negozio nelle famose miniere Mithril"

- completare la Missione 2-4-5: Investigazione sotterranea

OGGETTO	GUIL	TIPO
Armilla Sideris	10.000	Accessorio
Armilla Lux	10.000	Accessorio
Vera Ryoma	30.000	Accessorio
Vera Voodoo	20.000	Accessorio
Fascia attorcigliata	10.000	Accessorio

NEGOZIO PALAZZO SHINRA

"Aperto per tutti gli impiegati Shinra"

- disponibile sin dall'inizio dell'avventura

OGGETTO	GUIL	TIPO
Pozione	50	Medicina
Etere	200	Medicina
Soma	200	Medicina
Panacea	200	Medicina

NEGOZIO SEGRETO DI WUTAI

"Un'attività illegale usata dai superstiti di Wutai"

- completare la Missione 4-2-6: I Cinque santi di Wutai

OGGETTO	GUIL	TIPO
Sisma	18.000	Materia
Hell Firaga	15.000	Materia
Hell Blizzaga	15.000	Materia
Hell Thundaga	15.000	Materia
Lama Drain	10.000	Materia
Drain potente	14.000	Materia
Drain aereo	18.000	Materia
Attacco alterato	40.000	Materia
Difesa alterata	40.000	Materia
Attacco elementale	40.000	Materia
Difesa elementale	40.000	Materia
Lama Firaga	10.000	Materia
Lama Blizzaga	10.000	Materia
Lama Thundaga	10.000	Materia

NEGOZIO VIRTUALE DUO

"Il negozio online del Disco dorato di Lord Duo"

- scrigno nella Missione 9-3-3: La nuova arma di Genesis

OGGETTO	GUIL	TIPO
Gala Focum	10.000	Accessorio
Gala Gelum	10.000	Accessorio
Gala Tonum	10.000	Accessorio
Vigilis	40.000	Accessorio
Occhio di lince	50.000	Accessorio
Fascia dragone	20.000	Accessorio
Bracciale fatato	80.000	Accessorio
Lama elementale	20.000	Accessorio

NEGOZIO VIRTUALE OMBRA

"Un negozio online la cui ubicazione è sconosciuta"

- scrigno nella Missione 9-5-4: Potere anormale

OGGETTO	GUIL	TIPO
Orologio prezioso	10.000	Accessorio
Anello prezioso	10.000	Accessorio
Apocalisse	10.000	Materia
Bimagia	30.000	Materia
Elmo di Genji	1.000.000	Accessorio

L'Elmo di Genji si può acquistare soltanto una volta. Dopo averlo comprato, uscendo dal Menù Negozi e poi rientrando in questo, l'Accessorio non sarà più presente nella lista degli oggetti in vendita. Per questo motivo, se si vuole acquistare più esemplari di Elmo di Genji, bisognerà necessariamente comprarli tutti in un'unica soluzione.

REPARTO INDAGINI

"Qui si riforniscono regolarmente i Turk"

- Capitolo 04: si riceve da Cissnei, dopo aver sconfitto il G Eliminatore

OGGETTO	GUIL	TIPO
Fire	1.000	Materia
Blizzard	1.000	Materia
Thunder	1.000	Materia
Energia	1.000	Materia
Esna	3.000	Materia
Scan	1.000	Materia
Ciondolo stellare	3.000	Accessorio
Cappa bianca	3.000	Accessorio
Hachimaki	3.000	Accessorio

REPARTO INDAGINI RISERVATE

"Aperto solo per i membri selezionati dei Turk"

- Capitolo 09: scrigno presso Gongaga - Periferia

OGGETTO	GUIL	TIPO
Firaga	10.000	Materia
Blizzaga	10.000	Materia
Thundaga	10.000	Materia
Ottacolpo	10.000	Materia
Tumulto	10.000	Materia
Bombardamento	10.000	Materia
Meteocolpi	10.000	Materia
Onda curativa	10.000	Materia
Buone stelle	10.000	Materia
Granpozione	500	Medicina

SETTORE 5 - NEGOZIO MATERIA

"Un negozio molto conosciuto, offre merci tradizionali"

- completare la Missione 6-2-3: Luogo di estrazione mako

OGGETTO	GUIL	TIPO
Bonus ATT	1.000	Materia
Bonus DIF	1.000	Materia
Bonus MAG	1.000	Materia
Bonus SPI	1.000	Materia
Veleno	1.000	Materia
Novox	1.000	Materia

SETTORE 6 - NEGOZIO ACCESSORI

"Estremamente popolare, soddisfa i gusti di tutti"

- completare la Missione 6-2-6: Città sotterranea

OGGETTO	GUIL	TIPO
Banda di bronzo	500	Accessorio
Bracciale di bronzo	500	Accessorio
Bracciale chocobo	500	Accessorio
Fascia da polso	1.000	Accessorio
Veste antiproiettile	1.000	Accessorio
Orecchino	1.000	Accessorio
Amuleto	1.000	Accessorio

SETTORE 7 - NEGOZIO

"Un negozio clandestino usato dai gruppi anti-Shinra"

- scrigno nella Missione 4-4-3: Infiltrazione

OGGETTO	GUIL	TIPO
Vera Focum	3.000	Accessorio
Fascia Focum	3.000	Accessorio
Vera Gelum	3.000	Accessorio
Fascia Gelum	3.000	Accessorio
Vera Tonum	3.000	Accessorio
Fascia Tonum	3.000	Accessorio
Fascia dragone	20.000	Accessorio
Bracciale fatato	80.000	Accessorio
Lama elementale	20.000	Accessorio
Guanti del ladro	10.000	Accessorio
Amuleto moguri	10.000	Accessorio
Extrapozione	3.000	Medicina

SETTORE 8 - NEGOZIO MATERIA

"Ricca selezione di merci da tutto il mondo"

- completare la Missione 6-2-1: Piano sviluppo bassifondi 1

OGGETTO	GUIL	TIPO
Bonus HP	1.000	Materia
Bonus MP	1.000	Materia
Bonus AP	1.000	Materia
Drain	5.000	Materia
Aspir	4.000	Materia

SOUVENIR JUNON

"Un negozio sul mare, molto frequentato dai turisti"

- scrigno nella Missione 2-4-1: Un'isola solitaria

OGGETTO	GUIL	TIPO
Chococalcio	10.000	Materia
1.000 aghi	10.000	Materia
Affondo omicida	10.000	Materia
Forza e coraggio!	10.000	Materia
Potere moguri	10.000	Materia
Scippatore	10.000	Materia

VENDERE GLI OGGETTI

Presso i negozi è possibile anche vendere gli oggetti in proprio possesso:

- .Accessori
- .Ingredienti
- .Medicine
- .Tesori

Per gli oggetti disponibili nei negozi, il prezzo di vendita sarà sempre la metà di quello d'acquisto.

NOME	GUIL	NOME	GUIL
Adamantite	500	Gala Gelum	5.000
Amuleto	500	Gala iper	4.000
Amuleto moguri	5.000	Gala Tonum	5.000
Anello maledetto	0	Granpozione	250
Anello prezioso	5.000	Guanti adamantini	3.000
Anima di Heike	no	Guanti del ladro	5.000
Anima di Samasa	0	Guanti di cristallo	7.500
Armatura di Genji	no	Guanti di Genji	no
Armilla Lux	5.000	Guanti di mithril	1.000
Armilla Sideris	5.000	Guerriero divino	no
Arpa lunare	500	Hachimaki	1.500
Arte del medico	0	Impatto Morte	7.500
Banda di bronzo	250	Impatto Mutismo	7.500
Banda di carbonio	4.000	Impatto Shock	7.500
Banda di ferro	1.500	Impatto Stop	7.500
Banda di platino	10.000	Impatto Veleno	7.500
Banda di titanio	3.000	Invincibile	0
Banda eterna	0	Lama elementale	10.000
Bracciale Aegis	7.500	Marshal Davout	0
Bracciale chocobo	250	Materioscura	500
Bracciale chocobo celeste	10.000	Mattarello d'oro	50.000
Bracciale chocobo fluviale	3.000	Medicina dell'eroe	500
Bracciale chocobo marino	4.000	Mistile	3.000
Bracciale chocobo montano	1.500	Mithril	500
Bracciale d'argento	1.500	Nocche Kaiser	5.000
Bracciale di bronzo	250	Noce Zeio	500
Bracciale di mithril	10.000	Occhio di lince	25.000
Bracciale di Rah	4.000	Orecchino	500
Bracciale d'oro	3.000	Orologio prezioso	5.000
Bracciale fatato	40.000	Panacea	100
Bracciale Focum	4.000	Penna chocobo ciccio	500
Bracciale Gelum	4.000	Pietra AP	50
Bracciale Tonum	4.000	Pietra della fortuna	50
Briglia	2.500	Pietra della forza	50
Cappa bianca	1.500	Pietra della magia	50
Cappello piumato	0	Pietra della vitalità	50
Cappuccio nero	0	Pietra dello spirito	50
Cavalier Occulto	0	Pietra HP	50
Cerchietto	3.000	Pietra mako AP	5
Cintura del campione	3.000	Pietra mako ATT	5
Cintura nera	7.500	Pietra mako DIF	5
Cintura vitale	1.000	Pietra mako FOR	5
Ciondolo stellare	1.500	Pietra mako HP	5
Coda di fenice	5.000	Pietra mako MAG	5
Collana di perle	4.000	Pietra mako MP	5
Completo della forza	0	Pietra mako SPI	5
Completo dell'energia	0	Pietra MP	50
Completo nero	0	Portafortuna	10.000
Corona d'alloro	0	Pozione	25
Corona Ipnos	4.000	Quattro slot	1.000
Corona regale	5.000	Scarabillo	1.500
Elisir	2.500	Scarpe alate	1.500
Elmo di Genji	no	Scudo di Genji	no
Erba Ghisal	500	Seydlitz	0
Etere	100	Sfera di cristallo	5.000
Extrapozione	1.500	Shinra Alfa	3.000
Fascia adamantina	3.000	Shinra Beta	4.000
Fascia attorcigliata	5.000	Shinra Beta +	5.000

Fascia da polso	500	Soma	100
Fascia di Atlante	1.000	Super fiocco	no
Fascia di cristallo	7.500	Talismano	3.000
Fascia dragone	10.000	Targa Anadema	0
Fascia Focum	1.500	Tarocchi	4.000
Fascia Gelum	1.500	Vera dell'ira	no
Fascia Tonum	1.500	Vera Focum	1.500
Fiocco	0	Vera Gelum	1.500
Forcina d'oro	0	Vera Ryoma	15.000
Forza della natura	50.000	Vera Tonum	1.500
Frammento d'oro	5	Vera Voodoo	10.000
Gala del potere	3.000	Veste antiproiettile	500
Gala Focum	5.000	Vigilis	20.000

.....

+-----+
| TABELLE RIASSUNTIVE |
+-----+

[@10TR]

LEGENDA:

- Att --> Attacco
- Dif --> Difesa
- Mag --> Magia
- Spi --> Spirito
- For --> Fortuna
- TOT --> Totale
- "." --> non influisce su quel parametro

TABELLA RIASSUNTIVA degli Accessori per Nome

NOME	HP%	MP%	AP%	Att	Dif	Mag	Spi	For	TOT
Amuleto	30	.	30
Amuleto moguri	5	5
Anello maledetto	10	10	10	10	10	10	10	10	50
Anello prezioso	20	20
Anima di Heike	0
Anima di Samasa	0
Armatura di Genji	0
Armilla Lux	10	.	10
Armilla Sideris	10	.	10
Arte del medico	0
Banda di bronzo	10	0
Banda di carbonio	40	0
Banda di ferro	20	0
Banda di platino	50	0
Banda di titanio	30	0
Banda eterna	0
Bracciale Aegis	20	.	20	.	40
Bracciale chocobo	.	.	20	0
Bracciale ch. celeste	.	.	100	0
Bracciale ch. fluviale	.	.	60	0
Bracciale ch. marino	.	.	80	0

Bracciale ch. montano	.	.	40		0
Bracciale d'argento	.	40	0
Bracciale di bronzo	.	20	0
Bracciale di mithril	.	100	0
Bracciale di Rah	.	80	0
Bracciale d'oro	.	60	0
Bracciale fatato	.	60	.		.	5	.	25	.	30
Bracciale Focum	.	20	0
Bracciale Gelum	.	20	0
Bracciale Tonum	.	20	0
Briglia	30	.	30
Cappa bianca	20	.	20
Cappello piumato	0
Cappuccio nero	0
Cavalier Occulto	-50	50	-50		-100	-100	100	100	.	0
Cerchietto	10	.	.	10
Cintura del campione	.	.	.		10	10	.	.	.	20
Cintura nera	.	.	.		20	20	.	.	.	40
Cintura vitale	.	.	.		5	5	.	.	.	10
Ciondolo stellare	20	.	20
Collana di perle	20	.	20
Completo della forza	100	-50	-50		100	100	-50	-50	.	100
Completo dell'energia	-50	100	-50		-50	-50	100	100	.	100
Completo nero	50	-50	50		100	100	-50	-50	.	100
Corona d'alloro	0
Corona Ipnos	20	.	.	20
Corona regale	30	.	.	30
Elmo di Genji	0
Fascia adamantina	10	10	.	20
Fascia attorcigliata	10	0
Fascia da polso	.	.	.		5	5
Fascia di Atlante	5	5	.	10
Fascia di cristallo	20	20	.	40
Fascia dragone	.	40	.		.	5	.	15	.	20
Fascia Focum	.	10	.		.	5	.	5	.	10
Fascia Gelum	.	10	.		.	5	.	5	.	10
Fascia Tonum	.	10	.		.	5	.	5	.	10
Fiocco	0
Forcina d'oro	0
Forza della natura	.	100	.		10	10	10	10	.	40
Gala del potere	.	.	.		10	10
Gala Focum	.	30	0
Gala Gelum	.	30	0
Gala iper	.	.	.		20	20
Gala Tonum	.	30	0
Guanti adamantini	.	.	.		10	.	10	.	.	20
Guanti del ladro	0
Guanti di cristallo	.	.	.		20	.	20	.	.	40
Guanti di Genji	0
Guanti di mithril	.	.	.		5	.	5	.	.	10
Guerriero divino	100	100	100		50	50	50	50	50	250
Hachimaki	20	.	20
Impatto Morte	.	.	.		5	.	10	.	.	15
Impatto Mutismo	.	.	.		3	.	5	.	.	8
Impatto Shock	.	.	.		5	.	10	.	.	15
Impatto Stop	.	.	.		5	.	10	.	.	15
Impatto Veleno	.	.	.		3	.	5	.	.	8
Invincibile	0
Lama elementale	.	50	.		10	.	10	.	.	20
Marshal Davout	10	10	10		-50	120	-50	120	.	140

Mistile	10	.	10	.	20
Nocche Kaiser	.	.	.		30	30
Occhio di lince	0
Orecchino	5	.	.	5
Orologio prezioso	10	10
Portafortuna	100	100
Quattro slot	5	.	5	.	10
Scarabillo	20	.	20
Scarpe alate	20	.	20
Scudo di Genji	0
Seydlitz	.	.	.		100	100	100	100	.	400
Sfera di cristallo	80	.	80
Shinra Alfa	40	.	.	.	40
Shinra Beta	60	.	.	.	60
Shinra Beta +	80	.	.	.	80
Super fiocco	0
Talismano	40	.	40
Targa Anadema	.	.	.		50	-80	50	-80	.	-60
Tarocchi	60	.	60
Vera dell'ira	0
Vera Focum	.	10	.		5	.	5	.	.	10
Vera Gelum	.	10	.		5	.	5	.	.	10
Vera Ryoma	20	.	20
Vera Tonum	.	10	.		5	.	5	.	.	10
Vera Voodoo	20	.	20
Veste antiproiettile	30	.	.	.	30
Vigilis	.	50	.		.	5	.	20	.	25

-----+-----

HP% MP% AP% | Att Dif Mag Spi For TOT

ABILITÀ degli Accessori

NOME	ABILITÀ
Amuleto	..
Amuleto moguri	Solo oggetti rari dai nemici
Anello maledetto	Maledizione
Anello prezioso	Doppi oggetti
Anima di Heike	Onnipotente
Anima di Samasa	Consumo MP = 0
Armatura di Genji	HP apeiron +
Armilla Lux	Autobarriera Magica
Armilla Sideris	Autobarriera
Arte del medico	Autopozione
Banda di bronzo	..
Banda di carbonio	..
Banda di ferro	..
Banda di platino	..
Banda di titanio	..
Banda eterna	HP apeiron
Bracciale Aegis	Difesa Mutismo / Shock
Bracciale chocobo	..
Bracciale chocobo celeste	Difesa Shock
Bracciale chocobo fluviale	Difesa Shock
Bracciale chocobo marino	Difesa Shock
Bracciale chocobo montano	Difesa Shock
Bracciale d'argento	Difesa Mutismo

Bracciale di bronzo	..
Bracciale di mithril	Difesa Mutismo
Bracciale di Rah	Difesa Mutismo
Bracciale d'oro	Difesa Mutismo
Bracciale fatato	Mangiaelementi
Bracciale Focum	Immunofuoco
Bracciale Gelum	Immunogelo
Bracciale Tonum	Immunotuono
Briglia	Difesa Morte
Cappa bianca	Difesa Mutismo
Cappello piumato	Limiti tripli
Cappuccio nero	AP apeiron
Cavalier Occulto	Consumo MP = 0
Cerchietto	..
Cintura del campione	Difesa Veleno
Cintura nera	Difesa Veleno / Maledizione
Cintura vitale	..
Ciondolo stellare	Difesa Veleno
Collana di perle	Difesa Veleno / Mutismo
Completo della forza	..
Completo dell'energia	..
Completo nero	Consumo AP = 0
Corona d'alloro	Consumo AP = 0
Corona Ipnos	..
Corona regale	..
Elmo di Genji	Consumo MP / AP = 0 & Scan
Fascia adamantina	Difesa Veleno
Fascia attorcigliata	Resistenza permanente
Fascia da polso	..
Fascia di Atlante	..
Fascia di cristallo	Difesa Veleno / Maledizione
Fascia dragone	Elementi -50%
Fascia Focum	Fuoco -50%
Fascia Gelum	Gelo -50%
Fascia Tonum	Tuono -50%
Fiocco	Difesa omnistato
Forcina d'oro	MP apeiron
Forza della natura	Superelemento
Gala del potere	..
Gala Focum	Mangiafuoco
Gala Gelum	Mangiagelo
Gala iper	..
Gala Tonum	Mangiatuono
Guanti adamantini	Difesa Mutismo
Guanti del ladro	Ruba sempre
Guanti di cristallo	Difesa Veleno / Mutismo
Guanti di Genji	Danni apeiron +
Guanti di mithril	..
Guerriero divino	Omni apeiron
Hachimaki	Difesa Shock
Impatto Morte	Attacco Morte
Impatto Mutismo	Attacco Mutismo
Impatto Shock	Attacco Shock
Impatto Stop	Attacco Stop
Impatto Veleno	Attacco Veleno
Invincibile	Danni apeiron
Lama elementale	Omniattacco
Marshal Davout	..
Mistile	Difesa Mutismo
Nocche Kaiser	..

Occhio di lince	Critico
Orecchino	..
Orologio prezioso	Doppi Guil
Portafortuna	..
Quattro slot	..
Scarabillo	Difesa Maledizione
Scarpe alate	Difesa Stop
Scudo di Genji	Autoguardia
Seydlitz	Elementi -50%
Sfera di cristallo	..
Shinra Alfa	..
Shinra Beta	..
Shinra Beta +	..
Super fiocco	Difesa omnistato +
Talismano	..
Targa Anadema	..
Tarocchi	..
Vera dell'ira	Contrattacco
Vera Focum	Fuocattacco
Vera Gelum	Gelattacco
Vera Ryoma	Automura
Vera Tonum	Tuonattacco
Vera Voodoo	Autorigene
Veste antiproiettile	..
Vigilis	Immunoelementi

Nelle seguenti tabelle vengono indicati gli Accessori che modificano un determinato parametro. Lateralmente sono elencate le Materie che, di base, possono incrementare quello stesso parametro.

* Oggetti che modificano gli HP *

NOME	HP	MATERIE
Completo della forza	100%	Affondo omicida
Guerriero divino	100%	Atroh
Banda di platino	50%	Bonus HP
Completo nero	50%	Bonus HP +
Banda di carbonio	40%	Bonus HP ++
Banda di titanio	30%	Drain
Banda di ferro	20%	Drain aereo
Anello maledetto	10%	Drain potente
Banda di bronzo	10%	Drainga
Fascia attorcigliata	10%	Drainra
Marshal Davout	10%	Lama Drain
Cavalier Occulto	-50%	Master SP
Completo dell'energia	-50%	Scippatore
		Turbo SP

* Oggetti che modificano gli MP *

NOME	MP	MATERIE
		Aspir

Bracciale di mithril	100%	Aspir potente
Completo dell'energia	100%	Aspirga
Forza della natura	100%	Bimagia
Guerriero divino	100%	Bonus MP
Bracciale di Rah	80%	Bonus MP +
Bracciale d'oro	60%	Bonus MP ++
Bracciale fatato	60%	Elettroshock
Cavalier Occulto	50%	Forza e coraggio!
Lama elementale	50%	Fusione
Vigilis	50%	Lama Aspir
Bracciale d'argento	40%	Potere moguri
Fascia dragone	40%	Pugno magico
Gala Focum	30%	Tri-Fire
Gala Gelum	30%	Tri-Thundaga
Gala Tonum	30%	Ultima
Bracciale di bronzo	20%	Vigore
Bracciale Focum	20%	
Bracciale Gelum	20%	
Bracciale Tonum	20%	
Anello maledetto	10%	
Fascia Focum	10%	
Fascia Gelum	10%	
Fascia Tonum	10%	
Marshal Davout	10%	
Vera Focum	10%	
Vera Gelum	10%	
Vera Tonum	10%	
Completo della forza	-50%	
Completo nero	-50%	

* Oggetti che modificano gli AP *

NOME	AP	MATERIE
=====		
		1.000 aghi
Bracciale chocobo celeste	100%	Bonus AP
Guerriero divino	100%	Bonus AP +
Bracciale chocobo marino	80%	Bonus AP ++
Bracciale chocobo fluviale	60%	Chococalcio
Completo nero	50%	Consumatore saggio
Bracciale chocobo montano	40%	Pugno martello
Bracciale chocobo	20%	Ruba
Anello maledetto	10%	Scatto
Marshal Davout	10%	Scippo
Cavalier Occulto	-50%	
Completo della forza	-50%	
Completo dell'energia	-50%	

* Oggetti che modificano il parametro ATTACCO *

NOME	Att	TOT	MATERIE
=====			
			Attacco potente
Seydlitz	100	400	Bonus ATT

Completo della forza	100	100	Bonus ATT +
Completo nero	100	100	Bonus ATT ++
Guerriero divino	50	250	Colpo vitale
Targa Anadema	50	-60	Elemosina
Nocche Kaiser	30	30	Fiamme infernali
Cintura nera	20	40	Gransalto
Guanti di cristallo	20	40	Lama Ade
Gala iper	20	20	Lama esplosiva
Anello maledetto	10	50	Lama Novox
Forza della natura	10	40	Lama Stop
Cintura del campione	10	20	Lama Veleno
Guanti adamantini	10	20	Mutismo volante
Lama elementale	10	20	Ottacolpo
Gala del potere	10	10	Pugno costoso
Impatto Morte	5	15	Pugno di ferro
Impatto Shock	5	15	Pugno goblin
Impatto Stop	5	15	Salto
Cintura vitale	5	10	Salto mortale
Guanti di mithril	5	10	Scan
Vera Focum	5	10	Spazzata
Vera Gelum	5	10	Tornado Ade
Vera Tonum	5	10	Tornado d'assalto
Fascia da polso	5	5	Tornado d'assalto +
Impatto Mutismo	3	8	Tornado Stop
Impatto Veleno	3	8	Tornado Veleno
Marshal Davout	-50	140	Tumulto
Completo dell'energia	-50	100	Turbo-attacco SP
Cavalier Occulto	-100	0	Veleno volante

* Oggetti che modificano il parametro DIFESA *

NOME	Dif	TOT	MATERIE
Marshal Davout	120	140	Barriera SP
Seydlitz	100	400	Bombardamento
Completo della forza	100	100	Bonus DIF
Completo nero	100	100	Bonus DIF +
Shinra Beta +	80	80	Bonus DIF ++
Shinra Beta	60	60	Meteocolpi
Guerriero divino	50	250	Zantetsuken
Shinra Alfa	40	40	
Veste antiproiettile	30	30	
Bracciale Aegis	20	40	
Cintura nera	20	40	
Anello maledetto	10	50	
Forza della natura	10	40	
Cintura del campione	10	20	
Mistile	10	20	
Bracciale fatato	5	30	
Vigilis	5	25	
Fascia dragone	5	20	
Cintura vitale	5	10	
Fascia Focum	5	10	
Fascia Gelum	5	10	
Fascia Tonum	5	10	
Quattro slot	5	10	

Completo dell'energia	-50	100
Targa Anadema	-80	-60
Cavalier Occulto	-100	0

 * Oggetti che modificano il parametro MAGIA *

NOME	Mag	TOT	MATERIE
Seydlitz	100	400	Lama Blizzard
Completo dell'energia	100	100	Lama Dispel
Cavalier Occulto	100	0	Lama Fira
Guerriero divino	50	250	Lama Firaga
Targa Anadema	50	-60	Lama Fire
Corona regale	30	30	Lama Thundaga
Fascia di cristallo	20	40	Lama Thundara
Guanti di cristallo	20	40	Lama Thunder
Corona Ipnos	20	20	Megafusione
Anello maledetto	10	50	Bonus MAG
Forza della natura	10	40	Bonus MAG +
Fascia adamantina	10	20	Bonus MAG ++
Guanti adamantini	10	20	Dark Blizzard
Lama elementale	10	20	Dark Blizzaga
Impatto Morte	10	15	Dark Blizzara
Impatto Shock	10	15	Dark Blizzard
Impatto Stop	10	15	Dark Fira
Cerchietto	10	10	Dark Firaga
Fascia di Atlante	5	10	Dark Fire
Guanti di mithril	5	10	Dark Thundaga
Vera Focum	5	10	Dark Thundara
Vera Gelum	5	10	Dark Thunder
Vera Tonum	5	10	Esafusione
Impatto Mutismo	5	8	Fira
Impatto Veleno	5	8	Firaga
Orecchino	5	5	Fire
Marshal Davout	-50	140	Hell Blizzaga
Completo della forza	-50	100	Hell Firaga
Completo nero	-50	100	Hell Thundaga

 * Oggetti che modificano il parametro SPIRITO *

NOME	Spi	TOT	MATERIE
Marshal Davout	120	140	Barriera
Seydlitz	100	400	Barriera Magica
Completo dell'energia	100	100	Bonus SPI
Cavalier Occulto	100	0	Bonus SPI +
Sfera di cristallo	80	80	Bonus SPI ++
Tarocchi	60	60	Buone stelle
Guerriero divino	50	250	Difesa alterata
Talismano	40	40	Difesa elementale
Amuleto	30	30	Dispel
Briglia	30	30	Energia

Bracciale fatato	25	30	Energira
Bracciale Aegis	20	40	Esna
Fascia di cristallo	20	40	Fiamme vitali
Vigilis	20	25	Megaene
Cappa bianca	20	20	Mura
Ciondolo stellare	20	20	Onda curativa
Collana di perle	20	20	Rigene
Hachimaki	20	20	
Scarabillo	20	20	
Scarpe alate	20	20	
Vera Ryoma	20	20	
Vera Voodoo	20	20	
Fascia dragone	15	20	
Anello maledetto	10	50	
Forza della natura	10	40	
Fascia adamantina	10	20	
Mistile	10	20	
Armilla Lux	10	10	
Armilla Sideris	10	10	
Fascia di Atlante	5	10	
Fascia Focum	5	10	
Fascia Gelum	5	10	
Fascia Tonum	5	10	
Quattro slot	5	10	
Completo della forza	-50	100	
Completo nero	-50	100	
Targa Anadema	-80	-60	

* Oggetti che modificano il parametro FORTUNA *

NOME	For	TOT	
Portafortuna	100	100	Non esistono Materie che, di base,
Guerriero divino	50	250	possano incrementare la Fortuna.
Anello prezioso	20	20	Ciò può avvenire solo tramite le
Anello maledetto	10	50	Fusioni di Materie aggiungendo
Orologio prezioso	10	10	l'ingrediente Erba Ghisal.
Amuleto moguri	5	5	

--- ANELLI --- (icona Anello)

Essi in genere donano costantemente a Zack status positivi.

Amuleto moguri	Fascia attorcigliata
Anello maledetto	Guanti del ladro
Anello prezioso	Occhio di lince
Anima di Heike	Orologio prezioso
Armilla Lux	Vera dell'ira
Armilla Sideris	Vera Ryoma
Arte del medico	Vera Voodoo

--- BRACCIALI --- (icona Bracciale)

Essi in genere incrementano i parametri di Zack. Pur avendo un'icona diversa, il Portafortuna rientra tra i Bracciali.

Amuleto	Corona regale
Banda di bronzo	Fascia adamantina
Banda di carbonio	Fascia da polso
Banda di ferro	Fascia di Atlante
Banda di platino	Fascia di cristallo
Banda di titanio	Gala del potere
Bracciale Aegis	Gala iper
Bracciale chocobo	Guanti adamantini
Bracciale chocobo celeste	Guanti di cristallo
Bracciale chocobo fluviale	Guanti di mithril
Bracciale chocobo marino	Mistile
Bracciale chocobo montano	Nocche Kaiser
Bracciale d'argento	Orecchino
Bracciale di bronzo	Portafortuna
Bracciale di mithril	Quattro slot
Bracciale di Rah	Sfera di cristallo
Bracciale d'oro	Shinra Alfa
Cerchietto	Shinra Beta
Cintura del campione	Shinra Beta +
Cintura nera	Talismano
Cintura vitale	Tarocchi
Corona Ipnos	Veste antiproiettile

--- FIOCCHI --- (icona Fiocco)

Questi due oggetti sono in grado di proteggere Zack dai vari status negativi.

Fiocco
Super fiocco

--- GENJI --- (icona Elmo di samurai)

L'equipaggiamento di Genji dona a Zack un gran numero di abilità speciali.

Armatura di Genji
Elmo di Genji
Guanti di Genji
Scudo di Genji

--- PROTEZIONI --- (icona Scudo)

Essi in genere proteggono Zack dagli attacchi elementali.

Bracciale fatato	Fascia Gelum
Bracciale Focum	Fascia Tonum
Bracciale Gelum	Gala Focum
Bracciale Tonum	Gala Gelum
Briglia	Gala Tonum
Cappa bianca	Hachimaki
Ciondolo stellare	Scarabillo
Collana di perle	Scarpe alate
Fascia dragone	Vigilis
Fascia Focum	

--- SPECIALI --- (icona Cielo stellato)

Essi in genere modificano notevolmente tutti i parametri di Zack.

Anima di Samasa	Corona d'alloro
Banda eterna	Forcina d'oro
Cappello piumato	Guerriero divino
Cappuccio nero	Invincibile
Cavaliere Occulto	Marshal Davout
Completo della forza	Seydlitz

Completo dell'energia
Completo nero

Targa Anadema

--- SUPPORTO --- (icona Lama)

Essi permettono a Zack di usare attacchi fisici che sfruttano i poteri elementali o che infliggono status negativi.

Forza della natura	Impatto Veleno
Impatto Morte	Lama elementale
Impatto Mutismo	Vera Focum
Impatto Shock	Vera Gelum
Impatto Stop	Vera Tonum

.....

+-----+
| ELENCO |
+-----+

[@10LN]

Nel Menù Oggetti, ordinando gli Oggetti in modo Automatico, essi vengono elencati in questa maniera:

MEDICINE

Pozione	Granpozione
Extrapozione	Etere
Soma	Panacea
Elisir	Coda di fenice

ACCESSORI

Banda di bronzo	Banda di ferro
Banda di titanio	Banda di carbonio
Banda di platino	Bracciale di bronzo
Bracciale d'argento	Bracciale d'oro
Bracciale di Rah	Bracciale di mithril
Bracciale chocobo	Bracciale chocobo montano
Bracciale chocobo fluviale	Bracciale chocobo marino
Bracciale chocobo celeste	Fascia da polso
Gala del potere	Gala iper
Nocche Kaiser	Veste antiproiettile
Shinra Alfa	Shinra Beta
Shinra Beta +	Orecchino
Cerchietto	Corona Ipnos
Corona regale	Amuleto
Talismano	Tarocchi
Sfera di cristallo	Cintura vitale
Cintura del campione	Cintura nera
Guanti di mithril	Guanti adamantini
Guanti di cristallo	Fascia di Atlante
Fascia adamantina	Fascia di cristallo
Quattro slot	Mistile
Bracciale Aegis	Portafortuna
Vera Focum	Fascia Focum
Bracciale Focum	Gala Focum
Vera Gelum	Fascia Gelum
Bracciale Gelum	Gala Gelum
Vera Tonum	Fascia Tonum
Bracciale Tonum	Gala Tonum
Fascia dragone	Vigilis
Bracciale fatato	Lama elementale

Forza della natura
Impatto Veleno
Impatto Stop
Briglia
Cappa bianca
Hachimaki
Collana di perle
Super fiocco
Armillia Sideris
Vera Ryoma
Fascia attorcigliata
Orologio prezioso
Amuleto moguri
Arte del medico
Vera dell'ira
Completo dell'energia
Marshal Davout
Cappuccio nero
Corona d'alloro
Completo nero
Invincibile
Elmo di Genji
Scudo di Genji
Guerriero divino

Impatto Morte
Impatto Mutismo
Impatto Shock
Ciondolo stellare
Scarabillo
Scarpe alate
Fiocco
Anello maledetto
Armillia Lux
Vera Voodoo
Occhio di lince
Anello prezioso
Guanti del ladro
Cappello piumato
Completo della forza
Targa Anadema
Forcina d'oro
Anima di Samasa
Cavalier Occulto
Banda eterna
Seydlitz
Armatura di Genji
Guanti di Genji
Anima di Heike

INGREDIENTI

Pietra mako ATT	Pietra mako DIF
Pietra mako MAG	Pietra mako SPI
Pietra mako FOR	Pietra mako HP
Pietra mako MP	Pietra mako AP
Pietra della forza	Pietra della vitalità
Pietra della magia	Pietra dello spirito
Pietra della fortuna	Pietra HP
Pietra MP	Pietra AP
Medicina dell'eroe	Adamantite
Materioscura	Mithril
Erba Ghisal	Penna chocobo ciccio
Arpa lunare	Noce Zeio

TESORI

Mattarello d'oro	Frammento d'oro
------------------	-----------------

EVOCAZIONI

Materia Ifrit	Materia Bahamut
Materia Bahamut Furia	Materia Odino
Materia Fenice	Penna di chocobo
Spina di kyactus	Coltello tomberry
Megafono di Cait Sith	Amuleto moguri Evo
Trucchi della giara magica	

INDIRIZZI

Settore 8 - Negozio materia	Settore 5 - Negozio materia
Settore 6 - Accessori	Settore 7 - Negozio
Reparto Indagini	Reparto Indagini riservate
La tartaruga felice	Negozio segreto di Wutai
Emporio Gongaga	Accessori Nibel
Souvenir Junon	Bottega Borgo Osso
Mercanti Miniera di mithril	Negozio virtuale Duo
Negozio virtuale Ombra	

=====

SOLDIER

[@11SD]

=====

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dai vari membri di SOLDIER.

- Eccola tua prima mail! (Kunsel)
- Cosa penso di Angeal (Kunsel)
- Mmmm... Mele (Kunsel)
- Angelo in bianco? (Kunsel)
- Ho visto LOVELESS (Kunsel)
- La maglietta di Hollander (Kunsel)
- Dov'è Sephiroth (Kunsel)
- Da Luxiere (Luxiere)
- Villaggio innevato (Kunsel)
- Attacchi simultanei (Kunsel)
- Com'è andata la vacanza? (Kunsel)
- Le tue parole (Luxiere)
- Vedo tutto (Kunsel)
- A pezzi (Kunsel)
- Cambio al comando (Luxiere)
- Un messaggio per te (Kunsel)
- Lavorando con Sephiroth! (Luxiere)
- Stanno mentendo, vero? (Kunsel)
- Non puoi ingannarmi (Kunsel)
- Ho un piano (Luxiere)
- Come pensavo (Kunsel)
- Una leggenda di SOLDIER, dicono (Guide)

ECCO LA TUA PRIMA MAIL!

Sono Kunsel.

Ora che il tuo account di posta elettronica è attivo, lascia che io, il tuo fedele e ammanigliato amico, ti passi un sacco di informazioni riservate. Perché? Perché sono una brava persona... e perchè so che tu e la tua mente monomaniaca non sapete ciò che io so!

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 01: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni, dopo aver esaminato la capsula rifornimento 06.

COSA PENSO DI ANGEAL

Sembra che tutti i la Classe SOLDIER siano un po' strani, ma penso che Angeal sia uno con la testa sulle spalle. Diciamo la verità: Genesis non ha mai gradito le attività di gruppo, quindi Angeal è, di fatto, il leader spirituale di SOLDIER.

Anch'io lo rispetto molto. E ti invidio perchè lavori così spesso con lui.

+ mittente Kunsel

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 02.

MMMM... MELE

Ti hanno dato un incarico a Banora, vero? Che posto è?
Ho sentito che c'è un sacco di gente della Shinra là. Sembra che l'economia del villaggio si basi sulla produzione e il trattamento delle mele. Per il resto si sostiene grazie alle sovvenzioni della Shinra. Perché mai alla Shinra interessa un villaggio così piccolo? Che abbia a che fare con il mako? Oppure... C'è qualcosa che non mi convince. Approfondirò la faccenda.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 02: Banora - Frutteto, percorrendo il sentiero dopo dopo aver sconfitto i due G Assassini.

ANGELO IN BIANCO?

Hai visto un tizio con indosso un camice bianco e un paio di occhiali, e con capelli lunghi scuri raccolti con una coda? Quello è Hojo, il capo del reparto Sviluppo scientifico. Ha raggiunto quella posizione grazie alla scoperta del metodo per creare gli agenti SOLDIER usando le cellule di Jenova. Più di 20 anni fa ci fu una lotta senza esclusione di colpi tra gli scienziati in competizione per la guida del reparto. Hojo ora è nella sala di addestramento. Chissà cosa starà studiando... Magari andrò a dare un'occhiata di nascosto più tardi.

+ mittente Kunsel

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 03.

HO VISTO LOVELESS

Genesis, morto in missione?

A chi vogliono darla a bere? Sono appena tornato da una rappresentazione di LOVELESS a Midgar. Piaceva molto a Genesis, non è così? Di solito il teatro classico non mi interessa, ma è stato uno spettacolo ottimo. L'uomo è l'eroe nell'originale, ma la rappresentazione è più dal punto di vista della ragazza che lo aiuta. L'ultima battuta è: "Certo... Tornerò da te. Anche se non prometti che mi aspetterai. Tornerò sapendo che sarai qui". A quel punto ho cominciato a piangere come una fontana.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Atrio, avvicinandosi agli ascensori dopo essere stati promossi la Classe Soldier.

LA MAGLIETTA DI HOLLANDER

Sembra che la maglietta preferita di Hollander sia quella con il logo delle famose mele in scatola di Banora. Possibile che gli piacciono così tanto? O che sia legato a Banora per qualche altro motivo? Sembra che, con tutte le informazioni riservate di cui sono a conoscenza, i tizi che lavorano nel reparto scientifico non possano andarsene nemmeno se fanno qualche guaio o se non sono più necessari. Forse quella maglietta aiuta Hollander ad alleviare lo stress...

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Strada, giungendo nei pressi della breccia che conduce al Parco.

DOV'È SEPHIROTH

Ti stavi lamentando di non essere riuscito a contattare Sephiroth, ma ora è nella sala dati. Sembra che stia controllando tutti i documenti riguardanti una serie di esperimenti chiamata Progetto G e tutti gli altri esperimenti realizzati in quel periodo. Ma il Progetto G si è svolto più di 20 anni fa e Hollander ha portato con sé parte di quei dati. Ho anche sentito dire che la roba davvero importante non è lì, ma tenuta nascosta altrove. Non so se qualcuno riuscirà mai a comprendere appieno la portata di quegli esperimenti.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 05: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Atrio, avvicinandosi agli ascensori.

DA LUXIERE

Ciao, Zack!

Sono Luxiere, 2a Classe SOLDIER. Ci siamo appena incontrati al piano SOLDIER. Sono quello che ti ha parlato di Sephiroth.

Volevo solo dirti che ti rispetto molto. La tua forza di spirito è evidente, non perdi mai il tuo sorriso, ed è per questo che voglio aiutarti in ogni modo possibile. Visto che sei sempre in giro, ho pensato che volessi essere aggiornato su quello che accade a Midgar!

+ mittente Luxiere

+ si riceve nel Capitolo 05: Bassifondi del Settore 5 - Strada, giungendo nei pressi del confine con l'Entrata Chiesa.

VILLAGGIO INNEVATO

E così sei a Modeoheim, eh? Non è vicino a Loggia Gelata, nella regione ghiacciata? Deve fare un freddo cane! Quella zona un tempo doveva diventare un'area per l'estrazione del mako. La struttura della Shinra era piena di operai e scienziati.

Ma quando il progetto per il reattore è stato abbandonato, il villaggio si è svuotato. Questo fino alle recenti segnalazioni di attività preoccupanti. L'isolamento e l'asprezza dell'area devono essere l'ideale per i gruppi anti-Shinra.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 05: Modeoheim - Villaggio, avanzando lungo il sentiero della cittadina.

ATTACCHI SIMULTANEI

Zack, dove sei?

Gli agenti SOLDIER sono in stato di massima allerta a causa dei continui attacchi. Io sono su un elicottero, mi hanno assegnato un incarico. Tu eri in vacanza, non è così? Ti hanno richiamato? Questi recenti attacchi potrebbero rappresentare guai seri per noi. E come se non bastasse, le alte sfere sono nel caos da quando il direttore Lazard è sparito improvvisamente.

Nessuno sembra sapere niente di niente!

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 6, avanzando lungo la strada.

COM'È ANDATA LA VACANZA?

Non ho ancora raggiunto la mia postazione. Possibile che l'assenza del direttore stia causando così tanti problemi all'operazione? A proposito, com'era la spiaggia?

Sembravi davvero stressato prima di partire. Le onde e il sole ti hanno calmato un po'?

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 06: Junon, Tunnel centrale - Livello 6, avvicinandosi al Punto di Salvataggio.

LE TUE PAROLE

SOLDIER sta spiegando le sue forze in risposta agli attacchi simultanei che stanno colpendo ovunque. Ti sto scrivendo dall'elicottero che mi sta trasportando sul luogo del mio incarico. A proposito, ho appena saputo cosa hai detto ai novellini alla tua prima missione dopo aver cambiato pettinatura. "Abbracciate i vostri sogni. E, qualsiasi cosa accada, proteggete il vostro onore di SOLDIER". Sono rimasto davvero colpito, è stato il mio motto da quando l'ho sentito. Ti seguirò fino alla fine, Zack!

+ mittente Luxiere

+ si riceve nel Capitolo 06: Junon, Tunnel centrale - Livello 6, avvicinandosi al Punto di Salvataggio.

VEDO TUTTO

Hmmm... Chissà dove sei. Aspetta, fammi indovinare... Sei di nuovo con quella ragazza, Aerith, vero? Scommetto che ti stai chiedendo come faccio a saperlo. Vedi, io so tutto di te, anche se non mi dici mai niente. In altre parole, è inutile tenermi le cose nascoste, so come ottenere le informazioni che mi servono. Quindi confidati con me, Zack. Puoi parlarmi di tutto. Raccontami di tutto ciò che ti preoccupa.

+ mittente Kunsel

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 07

A PEZZI

Quelle copie create da Hollander che hanno attaccato la Shinra... Sapevi che il direttore Lazard finanziava Hollander con i soldi sottratti alla compagnia? Sembra che entrambi volessero vendicarsi della Shinra. Capisco Hollander, ma perchè Lazard? È arrivato al potere quando era ancora giovane. Ed è sempre stato una brava persona. Cosa potrebbe avere contro la compagnia? Ricordo che ha scritto "cattivo sangue" in una delle sue mail.

A proposito di potere, il figlio del presidente è già stato nominato vice presidente. Pensi che Lazard volesse quella poltrona?

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 07: Stazione Settore 1 - Piattaforma, arrivando nei pressi del confine che porta al Settore 8 - Fontana.

CAMBIO AL COMANDO

Zack, dove sei?

Hai saputo che il direttore Lazard è morto? Era una così brava persona...

Che possa riposare in pace. Chissà chi prenderà il comando di SOLDIER ora...

Sono un po' preoccupato per il futuro. Chi pensi che dovrei seguire?

Penso che tu, con il tuo carattere solare, sia la persona giusta per guidarci in questi giorni di incertezza. Ti seguirò fino alla fine, Zack!

+ mittente Luxiere

+ si riceve nel Capitolo 07: Stazione Settore 1 - Piattaforma, arrivando nei pressi del confine che porta al Settore 8 - Fontana.

UN MESSAGGIO PER TE

Immagino che tu sia molto impegnato con il tuo incarico. Sembra che ci voglia più tempo del previsto. Ho pensato di assicurarmi che Aerith stesse bene, ma i Turk la stavano già proteggendo. Non so per quale motivo.

A ogni modo, ha detto che il suo carrello per i fiori ha perso una ruota, e ora è inutilizzabile. Mi sono offerto di ripararglielo, ma ha rifiutato. Sta aspettando che tu torni ad aggiustarlo, quindi vedi di darti una mossa.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Periferia, avvicinandosi alla Residenza Shinra dopo il risveglio di Cloud.

LAVORANDO CON SEPHIROTH!

Ciao di nuovo, Zack!

Ho saputo che ti hanno assegnato un incarico con Sephiroth. Ricordo che stavi cercando di contattarlo, così immagino che tu ora possa parlargli! Ho anche sentito che Sephiroth ti ha scelto espressamente per questo incarico.

Con i 1a Classe SOLDIER più importanti dispersi, e Sephiroth che non è il tipo che si occupa dei suoi sottoposti, penso che sarai tu a guidarci.

Stai diventando importante! E io ti seguirò fino alla fine, Zack!

+ mittente Luxiere

+ si riceve nel Capitolo 08: Residenza Shinra - Piano Terra, salendo le scale dopo il risveglio di Cloud.

STANNO MENTENDO, VERO?

Gli Affari generali hanno comunicato che sei stato ucciso sul campo.

Ma questi annunci non sono mai veri, giusto? Dove sei? Cosa stai facendo?

Cosa hai combinato al punto che la compagnia ha dovuto classificarti come

morto? Lascia che ti aiuti se sei nei guai. Scrivimi. Aspetterò tue notizie.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano, esplorando l'area.

NON PUOI INGANNARMI

Zack, dove sei finito? Avvertimi quando leggi questa mail. Sei sparito da quell'incarico con Sephiroth. Hai a che fare con la sua morte? Ho sentito dire che sta succedendo qualcosa a Nibelheim. Sei là in questo momento?

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 09: Nibelheim - Città, dopo aver sconfitto i soldati della Shinra durante la fuga notturna.

HO UN PIANO

Zack, dove sei stato per tutto questo tempo? Ero così preoccupato per te! Ti prego, dimmi dove sei. Verrò a prenderti. Anzi, mettiamo su una messinscena. Se ti lasci catturare da me, sono sicuro che così mi guadagnerò una promozione. E poi, grazie alla mia nuova autorità, potrei essere in grado di salvarti la vita. Ti prego, dimmi dove sei!

+ mittente Luxiere

+ si riceve nel Capitolo 09: Nibelheim - Città, avvicinandosi al confine che conduce alle Pianure di Nibel.

COME PENSAVO

Ho sentito dire che due cavie da laboratorio sono fuggite da Nibelheim. Tu sei uno di loro, Zack? Nel caso tu lo sia, guardati le spalle, perchè è stato mobilitato un intero battaglione. Ti stanno inseguendo in gran numero. Cribbio, che hai combinato per meritare tanto? Non m'importa se sei un nemico della Shinra. Aspetterò sempre il tuo ritorno. Cerca di tornare tutto intero, amico. Promettilo.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, avvicinandosi al confine che conduce alla Periferia.

UNA LEGGENDA DI SOLDIER, DICONO

Pare che qualcuno si sia occupato di questa cosa che è in secondo piano da una vita. Tutti i gran capi e la gente di SOLDIER temono che sia il ritorno della leggenda di SOLDIER.

Pare che la fonte del problema fosse più potente di un'invocazione. La sua reazione materiale era così fuori scala che l'indicatore è saltato. Anzi, il potere della materia era così intenso che gli altri mostri e persino i robot sono diventati sovraccarichi di mako e sono andati fuori di testa. Comunque, stavo pensando... Questa leggenda... Possibile che stiano parlando tutti di... TE?

+ mittente Guide

+ si riceve completando la Missione 9-6-6: La divinità regnante.

=====

NOVITÀ SHINRA

[@11NS]

=====

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dai dirigenti della Shinra Inc.

- Progetto costruzione Midgar (Novità Shinra)
- Situazione con Wutai (Novità Shinra)
- Annuncio personale 0012 (Novità Shinra)
- Dichiarazione del presidente (Novità Shinra)
- Annuncio personale 0013 (Novità Shinra)
- Annuncio personale 0014 (Novità Shinra)
- Analisi degli attacchi a Midgar (Novità Shinra)
- Annuncio personale 0207 (Novità Shinra)
- Analisi degli attacchi simultanei (Novità Shinra)
- Rapporto economico (Novità Shinra)
- Rapporto sviluppo spaziale (Novità Shinra)
- Annuncio personale 0210 (Novità Shinra)

PROGETTO COSTRUZIONE MIDGAR

Midgar è una città che fluttua a circa 50 metri da terra, collegata al terreno da un servizio di treni e un'autostrada. Utilizziamo un totale di otto reattori mako, numerati in sequenza partendo da quello settentrionale, per rifornire la città di energia. I lavori proseguono celermente: il quartier generale della Shinra e il Settore 4 sono gli ultimi che saranno completati.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 01: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala riunioni, dopo aver esaminato la capsula rifornimento 06.

SITUAZIONE CON WUTAI

Abbiamo ricevuto rapporti dai reparti Sicurezza e SOLDIER sullo stato della guerra con Wutai.

Le trattative con Wutai per risolvere la lunga disputa sull'estrazione di mako nella regione proseguono da anni. Tuttavia, il rifiuto di collaborare da parte di Wutai è causa di crescenti tensioni. Con l'obiettivo di sbloccare la situazione, abbiamo deciso di riprendere l'azione militare. Una forza speciale di attacco di piccole dimensioni è stata mobilitata con l'obiettivo di contenere il più possibile le dimensioni delle operazioni.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 01: Forte Tamblin - Cortile, avvicinandosi al Punto di Salvataggio.

ANNUNCIO PERSONALE 0012

Annuncio personale ufficiale.

Con effetto immediato, Rufus Shinra è nominato Vice presidente e Responsabile amministrativo.

Inoltre, Rufus Shinra è partito per un viaggio di lavoro a lungo termine, i cui dettagli non possono essere divulgati per ragioni di sicurezza.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 02: Settore 8 - Viale Loveless, avvicinandosi al furgone situato ad ovest del Goblin Bar.

DICHIARAZIONE DEL PRESIDENTE

Con la presente dichiariamo la fine della guerra con Wutai. Il 1a Classe SOLDIER Sephiroth merita una menzione speciale per il suo importante contributo nel risolvere il conflitto con perdite minime. La fine di questa guerra segna l'inizio di uno sviluppo ulteriore nella distribuzione del mako in tutte le regioni. La Shinra crede fermamente in questi obiettivi e continuerà a perseguirli in tutti i modi possibili.

Presidente Shinra.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Atrio, avvicinandosi agli ascensori.

ANNUNCIO PERSONALE 0013

Questa è una notifica del cambiamento di status dei seguenti dipendenti.

Angeal Hewley - 1a Classe SOLDIER:

Ucciso sul campo

Genesis Rhapsodos - 1a Classe SOLDIER:

Ucciso sul campo

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni, uscendo dalla camera dopo essere stati promossi 1a Classe Soldier.

ANNUNCIO PERSONALE 0014

Annuncio personale ufficiale.

Con effetto immediato, Zack Fair è promosso a 1a Classe SOLDIER.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Entrata Chiesa, camminando assieme ad Aerith per la prima volta.

ANALISI DEGLI ATTACCHI A MIDGAR

I recenti attacchi sono stati portati in due fasi. La prima fase aveva come obiettivo il quartier generale e l'intera regione di Midgar. Le nostre forze sono state mobilitate per rispondere a questi attacchi iniziali. La seconda fase ha visto un'altra serie di attacchi al quartier generale, mentre cercavamo di recuperare. Anche se i danni sono stati numerosi, il loro impatto generale sulle operazioni della compagnia è stato minimo.

Heidegger, direttore del reparto Sicurezza.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 05: Settore 8 - Fontana, salendo le scale situate accanto al Punto di Salvataggio.

ANNUNCIO PERSONALE 0207

Questa è una notifica ufficiale del cambiamento di status dei seguenti dipendenti.

Lazard Dausericus - Direttore di SOLDIER:

Ucciso sul campo

Hollander - Reparto Sviluppo scientifico:

Ucciso sul campo

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 07: Bassifondi del Settore 5 - Entrata Chiesa, avvicinandosi al confine che conduce alla Strada.

ANALISI DEGLI ATTACCHI SIMULTANEI

Abbiamo appurato che gli attacchi simultanei a cinque bersagli, tra cui Junon e Costa del Sol, sono stati atti criminali opera di un'organizzazione anti-Shinra, il cui obiettivo era liberare un gruppo di loro attivisti prigionieri della Shinra e dare una dimostrazione di forza. Grazie alla rapida reazione degli agenti di SOLDIER, la situazione è stata riportata sotto controllo. Persino a Junon, dove si sono concentrati gli attacchi più intensi, i danni sono stati ridotti al minimo.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 07: Settore 8 - Fontana, avvicinandosi al confine che conduce alla Stazione Settore 1 - Piattaforma.

RAPPORTO ECONOMICO

Dopo approfonditi studi del reparto Sviluppo bellico, i prototipi della prossima generazione di armi sono finalmente completi e sono in fase di test nei bassifondi. Quando la produzione in serie sarà conveniente, saremo in grado di ridurre drasticamente il costo umano delle nostre operazioni e il numero di fanti e agenti operativi SOLDIER. Considerate le grandi aspettative per queste nuove armi, annunciamo i seguenti cambiamenti agli stanziamenti:

[Reparto Sicurezza]

Originale: 10 miliardi di Guil

[Reparto Sviluppo bellico]

Originale: 8 miliardi di Guil

Attuale: 7 miliardi di Guil

Attuale: 11 miliardi di Guil

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 07: Bassifondi del Settore 5 - Strada, giungendo nei pressi del confine per l'Entrata Chiesa.

RAPPORTO SVILUPPO SPAZIALE

Rapporto stato dello sviluppo spaziale

La Shinra crede fermamente che i motori spaziali saranno il prossimo passo dello sviluppo industriale. La produzione del razzo Shinra n. 26 procede senza intoppi, e il lancio è previsto entro pochi anni. Potete trovare il modello proposto per lo Shinra n. 26 nella sala esposizioni del Palazzo Shinra. Lo sviluppo procede secondo la tabella di marcia e il nostro pilota, Cid Highwind, ha iniziato il suo addestramento.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 07: Palazzo Shinra - Entrata, raggiungendo la sede della compagnia dopo aver incontrato Kunsel la seconda volta.

ANNUNCIO PERSONALE 0210

Questa è una notifica ufficiale del cambiamento di status dei seguenti dipendenti.

Sephiroth - 1a Classe SOLDIER:
Ucciso sul campo

Zack Fair - 1a Classe SOLDIER:
Ucciso sul campo

Anche due fanti sono stati uccisi in missione.

+ mittente Novità Shinra

+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano, esplorando l'area.

LAZARD

[@11LZ]

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dal direttore dell'unità SOLDIER, Lazard.

- Le responsabilità di SOLDIER (Lazard)
- La nostra nuova direzione (Lazard)
- Alla fine della guerra (Lazard)
- Bambini nei bassifondi (Lazard)
- Le ombre della Shinra (Lazard)

LE RESPONSABILITÀ DI SOLDIER

Membri di SOLDIER, vi ringrazio per il vostro grande impegno giornaliero.

Come ben sapete, un gran numero di nostri compagni ci ha abbandonato. All'interno della compagnia si sta diffondendo il timore che tutto questo porterà a un declino delle capacità di combattimento di SOLDIER. Tuttavia, questa pressione è anche l'occasione perfetta per dimostrare quanto siamo indispensabili come piccolo gruppo di élite. Spero che sfrutterete questa missione, con la quale porremo fine alla guerra con Wutai, per dare il meglio di voi stessi e dimostrare il vostro valore.

+ mittente Lazard

+ si riceve nel Capitolo 01: Monte Tamblin - Sentiero, avvicinandosi al Punto di Salvataggio.

LA NOSTRA NUOVA DIREZIONE

Membri di SOLDIER, vi ringrazio per il vostro grande impegno giornaliero. In questi momenti tragici, ripenso ai legami familiari. Così come la felicità può essere trovata nei legami non-biologici, allo stesso modo genitori e figli naturali possono essere infelici. Quello che conta sono i sentimenti di rispetto e gratitudine. Senza di essi, si genera "cattivo sangue". Il cattivo sangue ha la tendenza a condurre alla tragedia, e talvolta influenza le nostre missioni. SOLDIER deve sempre eseguire gli ordini in fretta, ma dobbiamo anche limitare al massimo i rischi in futuro.

+ mittente Lazard

+ si riceve nel Capitolo 02: Banora - Città, percorrendo il sentiero per raggiungere Tseng.

ALLA FINE DELLA GUERRA

Membri di SOLDIER, vi ringrazio per il vostro grande impegno giornaliero. La lunga guerra è finita finalmente, grazie agli eroici sforzi di Sephiroth e di tutti i membri di SOLDIER. Tuttavia, l'aria intorno alla Shinra rimane tesa. Non si contano le minacce da potenti forze armate e gruppi anti-Shinra. Potremmo considerare queste "deviazioni" come conseguenze della rapidissima ascesa al potere della Shinra. E noi, in quanto membri di questa compagnia, dobbiamo sempre affrontare queste deformazioni con integrità. Spero che conserverete sempre questo messaggio nei vostri cuori.

+ mittente Lazard

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Atrio, avvicinandosi agli ascensori.

BAMBINI NEI BASSIFONDI

Membri di SOLDIER, vi ringrazio per il vostro grande impegno giornaliero. A terra, sotto Midgar, la nostra città volante, e all'ombra dei suoi piatti, si trovano i bassifondi. Anch'essi rappresentano una delle "deviazioni" della Shinra. Gli ultimi rapporti segnalano gang di bambini che si aggirano per quell'ambiente inospitale che chiamano casa. Ignorare questa situazione getterà sicuramente un'ombra sulla crescita futura della Shinra. Mi auguro che noi di SOLDIER saremo in grado di occuparci di questa "deviazione".

+ mittente Lazard

+ si riceve nel Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato,

avvicinandosi alla zona sud della località.

LE OMBRE DELLA SHINRA

Membri di SOLDIER, vi ringrazio per il vostro grande impegno giornaliero. La rapida crescita della Shinra ha dato origine a delle "deviazioni" in molte parti del mondo. Sono le ombre della Shinra, entità oscure che il presidente e il vice presidente devono affrontare. E questo, di conseguenza, può definirci come vittime delle ombre della Shinra. Tuttavia, noi siamo dipendenti di questa compagnia, e quindi dobbiamo agire con responsabilità. Confido che voi continuerete a farlo, anche in mia assenza.
Grazie e buona fortuna.

+ mittente Lazard

+ si riceve nel Capitolo 05: Modeoheim - Villaggio, arrivando nei pressi dell'ingresso dei Bagni pubblici.

AMICI

[@11MC]

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dagli amici di Zack.

- Ti do un indizio (Cissnei)
- Non hai da fare, vero? (Cissnei)
- Volevo dirti (Cloud)
- Quando torni (Cissnei)
- Se ti va... (Cloud)
- Sta bene? (Tifa)
- Posso combattere anch'io (Tifa)
- Non dirlo a nessuno (Tifa)
- Dove sei?! (Cloud)
- L'ultima meraviglia (Esperto di meraviglie)

TI DO UN INDIZIO

Se non riesci a toglierti dalla testa questi tuoi "fan", ti suggerisco di passare dal quartier generale. Chiunque sia a conoscenza di tutto quello che succede nella compagnia potrebbe anche conoscere qualcuno di loro. Ha senso, non trovi?

+ mittente Cissnei

+ si riceve nel Capitolo 06: Junon superiore - Livello 6, avvicinandosi al cancello che conduce all'Aeroporto. Prima di fare questo bisogna aver raggiunto Cissnei nella zona di Junon superiore - Livello 8.

NON HAI NIENTE DA FARE, VERO?

Immagino che SOLDIER sia nel caos senza il direttore Lazard. È sicuramente più di quanto il presidente possa gestire, quindi delega tutto il lavoro ai Turk. Pensa che sono arrivati a interrompere la mia vacanza! Beh, quella volta... Immagino che tu abbia sempre saputo che avevo un

incarico. Scusami. Come te la stai passando? Sei ancora arrabbiato, vero? Perchè non provi di nuovo la spiaggia? Dovresti rilassarti ogni tanto, se vuoi essere sempre al massimo sul lavoro.

+ mittente Cissnei

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 07

VOLEVO DIRTI

Siamo andati spesso in missione insieme ultimamente e vorrei dirti una cosa. Volevo farlo una volta arrivati nella mia città natale, ma è un po' imbarazzante, così te lo scrivo via mail. Il giorno che hai cambiato pettinatura, quando hai augurato buona fortuna a noi novellini...

Non dimenticherò mai le tue parole. Il ricordo di quello che hai detto mi dà il coraggio di andare avanti.

Quindi... Grazie, Zack.

+ mittente Cloud

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Locanda, entrando per la prima volta nell'edificio.

QUANDO TORNI

Sei a Nibelheim adesso?

Io ho da fare in un'altra zona glaciale. A proposito, ho notato che stavi leggendo LOVELESS a Costa del Sol. Quella era l'opera preferita di Genesis, vero? L'hai letta tutta? Scommetto che l'hai buttata in mare dalla noia. Ma c'è una rappresentazione di LOVELESS a Midgar. Andiamo a vederla quando torni. Chissà, potresti persino trovare gli indizi che cerchi.

+ mittente Cissnei

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Periferia, avvicinandosi alla Residenza Shinra.

SE TI VA...

Ehi, vuoi venire da me? Voglio farti assaggiare la cucina di mia madre.

Il problema è che non sono ancora passato a casa da quando sono qui. Non sono ancora riuscito a decidermi, ma penso che dovrei farmi vedere... Però andare da solo mi mette un po' a disagio, così speravo che tu potessi venire con me.

+ mittente Cloud

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Locanda, uscendo dalla stanza dopo il risveglio di Cloud.

STA BENE?

Quel tizio sta bene? Mi preoccupa un po', sembrava che fosse ferito piuttosto seriamente. Meno male che c'eri tu. Grazie, Zack.

Avevo sentito dire che quelli di SOLDIER sono dei veri duri. Spero che potremo parlarne un po' di più nei prossimi giorni, perchè vorrei chiederti una cosa.

+ mittente Tifa

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Locanda, uscendo dalla stanza dopo il risveglio di Cloud.

POSSO COMBATTERE ANCH'IO

Sephiroth... Non lo capisco proprio. In SOLDIER sono tutti come lui? Oh, c'è qualcuno biondo? Beh, è solo un sogno... Qualsiasi ragazza vorrebbe avere un biondo di SOLDIER al suo fianco nei momenti di difficoltà. Beh, è inutile rimanere ad aspettare il mio biondo principe azzurro, così ho deciso di imparare a difendermi da sola. Il mio insegnante dice che sono portata.

+ mittente Tifa

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Periferia, avvicinandosi alla Residenza Shinra dopo il risveglio di Cloud.

NON DIRLO A NESSUNO

Quasi dimenticavo.

Non dire a nessuno in SOLDIER che ho chiesto del tizio biondo. D'accordo?

+ mittente Tifa

+ si riceve nel Capitolo 08: Residenza Shinra - 1° Piano, esplorando la zona orientale dopo il risveglio di Cloud.

DOVE SEI?!

Zack! Dove sei?!

Sephiroth ha messo a fuoco l'intero paese!!!

Tifa e suo padre lo hanno inseguito. Devi fermarli!

+ mittente Cloud

+ si riceve nel Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero, una volta scoppiato l'incendio a Nibelheim.

L'ULTIMA MERAVIGLIA

Ehi, grand'uomo. Ne è passato di tempo. Come stai? Io e mia madre siamo scappati dal villaggio quando è stato appiccato il fuoco. Siamo tornati dopo molto tempo, e tutto era tornato alla normalità! Com'è possibile dopo un incendio del genere? Ma non conoscevo nessuno là. Persone finte e palazzi finti... È tutta colpa della Shinra, non è così? La detesto! Ma tu sei sempre stato gentile con me, così ti ho lasciato un dono di ringraziamento. C'è un tesoro sepolto da qualche parte nel villaggio. Spero che lo troverai. Alla fine non siamo mai riusciti a trovare tutte le sette meraviglie... Ma possiamo considerare il villaggio come l'ultima meraviglia, vero?

+ mittente Esperto di meraviglie

+ si riceve nel Capitolo 09: Nibelheim - Periferia, dopo aver terminato in precedenza la ricerca della 6° Meraviglia di Nibelheim.

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dal Giornalista. Per poterli ricevere bisogna parlare per la prima volta con lui nel Capitolo 05 presso il Settore 8 - Fontana e scegliere la voce 'Lo lascio andare'.

- La verità su SOLDIER! (Giornalista)
- Svelata le bugie della Shinra! (Giornalista)
- Alla ricerca della capsula perduta! (Giornalista)
- L'agente SOLDIER morto! (Giornalista)
- Agente SOLDIER volante? (Giornalista)
- Il villaggio: quello che non dicono! (Giornalista)
- Agente SOLDIER sconfitto da un cane?! (Giornalista)

LA VERITÀ SU SOLDIER!

Due agenti SOLDIER riportati come deceduti sono stati avvistati, vivi. Sia Genesis che Angeal sono stati visti entrare nella fabbrica di inscatolamento di mele a Banora. Anzi, la mia fonte dice che aver visto PIÙ di un Genesis... Uno dopo l'altro, in sequenza. C'era anche Hollander del reparto Sviluppo scientifico. Possiamo solo presumere che Genesis e Angeal siano coinvolti negli esperimenti che si stanno svolgendo nella fabbrica. Ho perso tutti i contatti con la mia fonte da allora, mi auguro che stia bene.

- + mittente Giornalista
- + si riceve nel Capitolo 05: Settore 8 - Fontana, dopo aver lasciato andare il Giornalista.

SVELATE LE BUGIE DELA SHINRA!

Pare che il direttore di SOLDIER, Lazard, riportato come deceduto sul campo, in realtà sia semplicemente svanito. Fonti sostengono che Lazard stesse sottraendo denaro della compagnia per finanziare gli attacchi di Hollander contro la Shinra. Si pensa anche che Hollander, che era tenuto prigioniero a Junon, sia fuggito con l'aiuto di Lazard. Le indagini hanno rivelato che entrambi avevano sentimenti ostili nei confronti della Shinra. Questa notizia è stata un vero shock per tutti, Lazard era rispettato e amato da tutti in SOLDIER.

- + mittente Giornalista
- + si riceve nel Capitolo 07: Settore 8 - Viale Loveless, raggiungendo la zona nord della località.

ALLA RICERCA DELLA CAPSULA PERDUTA!

Mi è giunta voce di recenti attività a Modeoheim. L'area doveva diventare un luogo per l'estrazione del mako, ma ora è soltanto un paese fantasma. Il vostro intrepido giornalista ha trovato un congegno, una capsula per l'esattezza, utilizzato negli esperimenti. Quando sono tornato all'impianto più tardi per un'indagine più approfondita, il congegno era sparito.

Una ricerca a tutto campo ha rivelato che la capsula è passata da Nibelheim prima di essere trasferita altrove.

+ mittente Giornalista

+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Periferia, avvicinandosi alla Residenza Shinra.

L'AGENTE SOLDIER MORTO!

La recente serie di attentati è stata finora attribuita a un gruppo anti-Shinra, ma nuovi indizi sembrano puntare verso Genesis, l'agente di SOLDIER deceduto in azione. Prima di tutto, i bersagli non erano solamente strutture della Shinra. Inoltre, tutte le aree bersagliate mostravano indizi indicanti che i colpevoli erano alla ricerca di qualcosa.

È risaputo che Genesis fosse un appassionato di LOVELESS. Alcuni credono che questa opera custodisca la chiave per risolvere il mistero dietro questa serie di episodi di violenza.

+ mittente Giornalista

+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - Struttura sotterranea, esplorando il laboratorio.

AGENTE SOLDIER VOLANTE?

Da ogni parte del paese arrivano resoconti di avvistamenti di oggetti volanti non identificati. Le testimonianze hanno in comune numerosi elementi e portano a concludere che, in realtà, si tratti di Angeal. La sua morte pareva certa dopo che Zack aveva ereditato la Spada Potens, cosa significano quindi questi avvistamenti?

+ mittente Giornalista

+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - Grotta sotterranea, esplorando la zona inferiore della caverna.

IL VILLAGGIO: QUELLO CHE NON DICONO!

Sephiroth è deceduto in missione, secondo gli ultimi rapporti, ma è ignoto come e dove sia accaduto. Quando il nostro team investigativo si è recato a "N", il villaggio dove si dice sia morto Sephiroth, lo ha trovato in un inusuale stato di allerta. Quando siamo riusciti finalmente a intrufolarci, gli abitanti sembravano non sapere assolutamente nulla dell'incidente.

Le loro espressioni assenti non sembravano nascondere la verità, ma, stranamente, nessuno aveva il tradizionale accento locale. Che cosa si cela dietro questi cambiamenti?

+ mittente Giornalista

+ si riceve nel Capitolo 09: Nibelheim - Città, dopo aver sconfitto i soldati della Shinra durante la fuga notturna.

AGENTE SOLDIER SCONFITTO DA UN CANE?!

Continuano gli avvistamenti di Angeal, ma molti sono sospetti, come per

esempio il più recente che sostiene che sia stato abbattuto da un cane randagio. Nel caso che la Shinra possa resuscitare i morti, questa tecnologia è davvero affidabile? O l'eroe di SOLDIER ha avuto la peggio contro un cane rognoso a causa di malattie o ferite? Questo giornalista non si fermerà di fronte a nulla per arrivare in fondo a questa storia.

+ mittente Giornalista

+ si riceve nel Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, avvicinandosi al confine che conduce alla Periferia.

=====

CUSTODI

[@11CT]

=====

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dal fanclub di Angeal, 'Custodi dell'onore'. Per poterli ricevere bisogna parlare per la prima volta con la Fan di Angeal presso il Settore 8 - Fontana ed iscriversi al suo fanclub.

- Newsletter Angeal Fan Club 311 (Custodi dell'onore)
- Newsletter Angeal Fan Club 312 (Custodi dell'onore)
- Newsletter Angeal Fan Club 313 (Custodi dell'onore)
- Newsletter Angeal Fan Club 314 (Custodi dell'onore)
- Avvistamenti (Custodi dell'onore)
- Avvistamenti: un aggiornamento (Custodi dell'onore)

NEWSLETTER ANGEAL FAN CLUB 311

Salve, membri del fan club! Diamo un'altra occhiata al profilo "non autorizzato" di Angeal!

Hobby: perdere la testa per i cani. Più grande è la scocciatura, più carino è il cane.

Lettura preferita: "Giardini famosi". Una rivista mensile sul giardinaggio, edita dalla Shinra. Non è esattamente l'uomo nobile e amante della natura che conosciamo e adoriamo?

E questo è tutto per stavolta. Non mancheremo di aggiornarvi non appena avremo altre notizie!

+ mittente Custodi dell'onore

+ si riceve nel Capitolo 02: Settore 8 - Fontana, subito dopo essersi iscritti al fanclub.

NEWSLETTER ANGEAL FAN CLUB 312

Salve, membri del fan club!

Diamo un'altra occhiata al profilo "non autorizzato" di Angeal!

Oggetto più prezioso: la sua macchina fotografica. Un regalo di sua madre, la usa per fare fotografie del paesaggio quando va in missione.

Abilità migliore: cucinare con gli avanzi. Sapersi arrangiare è essenziale in una vita parca. Casalinghe, prendete appunti!

E questo è tutto per stavolta. Non mancheremo di aggiornarvi non appena avremo altre notizie!

+ mittente Custodi dell'onore

+ si riceve nel Capitolo 03: Settore 8 - Fontana, parlando con la Fan di Angeal.

NEWSLETTER ANGEAL FAN CLUB 313

L'aggiornamento di oggi riguarda una conversazione tra Angeal e Genesis.

G: Dovresti fare qualcosa per quelle piante nella tua stanza.

A: Quelle piante rappresentano la natura. Alcuni conversano con la natura per rinforzare lo spirito e l'onore.

G: E alcuni hanno la camera invasa da insetti a causa di quelle cose maledette.

A: Dai, non ricordi? Avevamo sempre insetti in camera quando eravamo bambini.

G: È proprio per questo che li odio. E il passato può rimanere dov'è. Siamo a Midgar, non ci dovrebbe essere niente di naturale qui.

Il cittadino Genesis e l'amante della natura Angeal: così totalmente differenti, ma grandi amici lo stesso.

+ mittente Custodi dell'onore

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra - Entrata. Parlare con la Fan di Angeal presso il Settore 8 - Fontana poi recarsi nella sede della Shinra.

NEWSLETTER ANGEAL FAN CLUB 314

Cari membri del fan club.

Oggi abbiamo una notizia molto triste da condividere con voi. Abbiamo deciso di sciogliere i Custodi dell'onore in seguito alla notizia della morte di Angeal. Vi ringraziamo di cuore per il vostro supporto.

L'ultimo evento organizzato dai membri del fan club sarà un memoriale vicino alla chiesa. Sarà un'occasione per incontrarci un'ultima volta e pregare per Angeal. Ci auguriamo che partecipiate numerosi.

+ mittente Custodi dell'onore

+ si riceve nel Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Strada, giungendo nei pressi del portone che conduce al Mercato.

AVVISTAMENTI

Continuiamo a ricevere segnalazioni di avvistamenti di Angeal. In questo aggiornamento trovate le informazioni più credibili in nostro possesso.

Un grosso uomo, che si pensa fosse Angeal, è stato visto nella chiesa vicino ai bassifondi. Insieme a lui c'era una donna che indossava un abito bianco.

Possibile che Angeal stesse cercando rifugio insieme a una ragazza misteriosa? Come vorremmo che ci confermassero che è vivo e sta bene.

+ mittente Custodi dell'onore

+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - Grotta sotterranea, raggiungendo la zona superiore della caverna.

AVVISTAMENTI: UN AGGIORNAMENTO

Gli avvistamenti di Angeal continuano senza interruzione. La notizia di Angeal vicino alla chiesa si è rivelata falsa, era solo un grosso animale con un motivo sulla sua pelle che somigliava ad Angeal. La donna alla chiesa ci ha detto che è lei a occuparsi della creatura che pare si sia stabilita là. La nostra fonte credibile più recente ci ha detto che Angeal è stato attaccato da un branco di cani randagi. Forse è molto debole, ma non è ancora finito...

Ma potrebbe anche rivelarsi un'altra persona. Non mancheremo di aggiornarvi!

+ mittente Custodi dell'onore

+ si riceve nel Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, avvicinandosi al confine che conduce alla Periferia.

=====

[@11RG]

=====

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dai due fanclub di Genesis, 'Pelle rossa' e 'Gruppo di studio'.

Per poter ricevere le mail del primo gruppo, bisogna parlare per la prima volta con la Fan di Genesis presso il Settore 8 - Fontana ed iscriversi al suo fanclub.

Per farsi mandare i messaggi dal secondo gruppo, è necessario rivolgersi per la prima volta alla Fan di Genesis presso il Settore 8 - Viale Loveless ed iscriversi al suo fanclub.

- Newsletter Genesis Fan Club 666 (Pelle rossa)
- Un invito per LOVELESS (Gruppo di studio)
- Newsletter Genesis Fan Club 667 (Pelle rossa)
- Dichiarazione (Gruppo di studio)
- Newsletter Genesis Fan Club 668 (Pelle rossa)
- Messaggio per i membri (Gruppo di studio)
- Il mistero dell'ultimo atto (Gruppo di studio)
- Riflessioni sul "dono della dea" (Gruppo di studio)
- Ultim'ora (Pelle rossa)
- Il nostro prossimo evento segreto! (Gruppo di studio)
- Festa della risurrezione! (Pelle rossa)

NEWSLETTER GENESIS FAN CLUB 666

Questo numero è per gli ultimi arrivati di Pelle rossa. Come dono di benvenuto, ecco alcune informazioni su Genesis.

Hobby: leggere. Ha trovato per caso una copia di LOVELESS nello studio dei genitori. È la sua lettura preferita sin da allora.

Perchè è entrato in SOLDIER: gli atti eroici di Sephiroth, che ha la stessa età di Genesis, lo hanno ispirato a impegnarsi per fare del bene.

Vi aggiorneremo non appena avremo altre informazioni disponibili.

+ mittente Pelle rossa
+ si riceve nel Capitolo 02: Settore 8 - Fontana, subito dopo essersi iscritti al fanclub 'Pelle rossa'.

UN INVITO PER LOVELESS

LOVELESS a teatro è sempre più popolare. La produzione di quest'anno mantiene la storia d'amore dal punto di vista femminile, con particolare attenzione agli atti II e III, come al solito. Questa rappresentazione ha delle scene aggiuntive dei due amici, rendendola più fedele al testo originale. Gli atti II e III di LOVELESS sono diventati famosi grazie alle rappresentazioni, ma gli esperti concordano nel dire che il vero valore dell'opera si trovi nel quinto atto mancante. Possibile che la produzione di quest'anno non ne faccia sentire la mancanza? Venite con noi a teatro e decidete.

+ mittente Gruppo di studio
+ si riceve nel Capitolo 02: Settore 8 - Viale Loveless, subito dopo essersi iscritti al fanclub 'Gruppo di studio'.

NEWSLETTER GENESIS FAN CLUB 667

Siamo stati informati che il nostro adorato Genesis è rimasto ucciso nel corso di un incarico. Anche se facciamo ancora fatica a crederlo, stiamo organizzando un incontro per dargli un ultimo addio sul ponte del Settore 8. Durante l'evento, venderemo gioielli a forma di mela, creati in omaggio alla memoria di Genesis. Comprateli, indossateli e custodiamoli per sempre il ricordo di Genesis nei nostri cuori.

+ mittente Pelle rossa
+ si riceve nel Capitolo 03: Settore 8 - Fontana, parlando con la Fan di Genesis.

DICHIARAZIONE

Perchè Genesis adorava LOVELESS così tanto? Sosteneva che contenesse le risposte a molti dei misteri del nostro mondo su storia, scienza, arte e astronomia. Ma gli esperti concordano che la risposta al mistero più grande fosse nell'atto finale, che è andato perso, e che per questo sia il più importante da studiare. Il nostro caro Genesis dedicò la sua vita a interpretare l'atto finale perduto. E come gruppo di studio devoto, noi continueremo il suo lavoro in sua memoria!

+ mittente Gruppo di studio
+ si riceve nel Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless, parlando con la Fan di Genesis.

NEWSLETTER GENESIS FAN CLUB 668

Questo è un resoconto del nostro memoriale. Tutti noi presenti abbiamo letto brani da LOVELESS, l'opera preferita di Genesis, e abbiamo pregato per la sua anima. Passando ad altro, siamo lieti di annunciarvi che i gioielli di mela sono stati un successo strepitoso! Abbiamo intenzione di venderli online per coloro che non hanno potuto essere presenti. Se siete interessati, rispondete a questo indirizzo. Le scorte sono limitate, quindi ordinate immediatamente!

+ mittente Pelle rossa
+ si riceve nel Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Strada, giungendo nei pressi della breccia che conduce al Parco.

MESSAGGIO PER I MEMBRI

Siamo riusciti a raccogliere le teorie di Genesis a proposito dell'ultimo atto di LOVELESS in un unico volume. Pubblicheremo questo libro e abbiamo deciso che sarà il testo di base per tutti i nostri studi futuri. I partecipanti al gruppo di studio di LOVELESS devono acquistarne una copia.

+ mittente Gruppo di studio
+ si riceve nel Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Mercato, avvicinandosi alla zona sud della località.

IL MISTERO DELL'ULTIMO ATTO

Il nostro libro auto-pubblicato sulle teorie su LOVELESS di Genesis è diventato un best seller senza precedenti. Sfruttiamo questo successo per portare avanti i nostri studi sull'atto finale.

Il più grande mistero dell'atto finale è cosa accade al mondo dopo che il "dono della dea" è dato.

La chiave per comprendere tutto questo è l'interpretazione de "la dea" in questo contesto, ma gli esperti non hanno ancora raggiunto un consenso.

+ mittente Gruppo di studio
+ si riceve nel Capitolo 05: Settore 8 - Viale Loveless, parlando con la Fan di Genesis.

RIFLESSIONI SUL "DONO DELLA DEA"

Si dice che il "dono della dea", la sorgente della vita, dia l'immortalità. La teoria più diffusa associa il dono della dea alla banora bianca. Esiste, tuttavia, un'altra teoria che sostiene che questo pianeta, non gli umani, diventi immortale. Questo suggerisce due ulteriori interpretazioni per il dono. La prima è una distruzione che consuma tutto, mentre l'altra è una salvezza che cura tutti i mali. Genesis credeva che fosse quest'ultima, e prevedeva un qualche tipo di salvezza dal dono della dea.

+ mittente Gruppo di studio
+ si riceve nel Capitolo 07: Settore 8 - Viale Loveless, raggiungendo la zona nord della località.

ULTIM'ORA

Noi di Pelle rossa abbiamo ricevuto numerose segnalazioni di avvistamenti di Genesis. Se Genesis è vivo in realtà, contrariamente ai rapporti che lo davano deceduto, possibile che abbia finalmente risolto l'enigma che avvolge il "dono della dea"? Genesis non può sbagliare, e si merita tutto il nostro supporto!

- + mittente Pelle rossa
- + si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Locanda, provando ad uscire dall'edificio dopo il risveglio di Cloud.

IL NOSTRO PROSSIMO EVENTO SEGRETO!

Amici del fan club di Genesis: manco poco al nostro memoriale annuale! Naturalmente, con tutte le segnalazioni che continuano ad arrivare, sarà più un incontro per augurarci un suo ritorno piuttosto che un memoriale. E anche quest'anno avremo degli oggetti speciali in vendita: delle copie di LOVELESS rilegate in pelle speciale! Ci auguriamo che parteciperete numerosi e non dimenticate di acquistare la vostra copia speciale di LOVELESS!

- + mittente Gruppo di studio
- + si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano, entrando nella località dopo la fuga dal laboratorio.

FESTA DELLA RISURREZIONE!

Amici del fan club di Genesis: manca poco alla nostra annuale Festa della risurrezione di Genesis! Le segnalazioni continuano ad arrivare, rinforzando la nostra speranza che il suo ritorno sia vicino. Riuniamoci e rinforziamo la nostra fede nella sua risurrezione! Gli oggetti speciali in vendita quest'anno saranno delle riproduzioni fedeli del cappotto di pelle di Genesis. Ci auguriamo di vedervi tutti alla festa di quest'anno con indosso questi cappotti di pelle!

- + mittente Pelle rossa
- + si riceve nel Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, avvicinandosi al confine che conduce alla Periferia.

NOVITÀ EROI

[@11NR]

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati dal fanclub di Sephiroth e dal fanclub di Zack.

Per poter ricevere i messaggi del primo gruppo bisogna rispondere correttamente ad una serie di domande poste dalla Fan di Sephiroth durante il Capitolo 05, presso i Bassifondi Settore 5 - Parco:

- Qual è il nome della spada di Sephiroth? [Masamune]
- Come si chiama l'attacco finale di Sephiroth? [Supernova]
- Con quale mano Sephiroth impugna la spada? [La mano sinistra]

Per farsi mandare i messaggi dal secondo gruppo, è necessario prima recarsi da Cissnei durante il Capitolo 06, presso Junon superiore - Livello 8. In seguito, durante il Capitolo 07, bisogna parlare con la Receptionist in abito marrone,

presso il Palazzo Shinra - Entrata.

- L'odore dei venti argentei (Élite d'argento)
- La memoria dei venti argentei (Élite d'argento)
- Iscrizioni aperte (Zack fan club)
- Informazioni riservate (Zack fan club)
- Tutto scorre (Zack fan club)
- La proclamazione dei venti argentei (Élite d'argento)

L'ODORE DEI VENTI ARGENTEI

Cari membri dell'Élite d'argento.

In questo aggiornamento vi diamo un'altra informazione vitale su Sephiroth... il segreto dei suoi capelli meravigliosi! I prodotti che usa sono della qualità migliore, realizzati e forniti dalla Shinra. Sembra che usi una bottiglia intera di shampoo e una di balsamo ogni volta che si lava i capelli. Profumano di tredici fragranze differenti, rosa e vaniglia incluse. E pare che l'odore che Sephiroth lascia attorno a sé quando si pettina cambi ogni giorno!

- + mittente Élite d'argento
- + si riceve nel Capitolo 05: Bassifondi del Settore 6 - Parco, dopo aver superato il test d'ammissione.

LA MEMORIA DEI VENTI ARGENTEI

Si sa che Sephiroth è molto riservato, ma un tempo aveva due grandi amici. Ora vi racconteremo una storia di questi tre compagni che vi farà sicuramente sorridere. Il trio di membri di SOLDIER usava la sala addestramento come campo giochi privato, ma per conservare la loro dignità di 1a Classe, entravano di nascosto solo dopo che i 2a se ne erano andati a casa. Poi mettevano una accidenmela in testa a uno di loro mentre gli altri due cercavano di tagliarla con le loro spade! Sephiroth vinceva ogni volta, tagliando la mela perfettamente a metà con la sua Masamune.

- + mittente Élite d'argento
- + si riceve nel Capitolo 07: Bassifondi del Settore 6 - Parco, parlando con la Fan di Sephiroth.

ISCRIZIONI APERTE

Abbiamo un nuovo fan club per la stella più recente tra i 1a Classe... Zack! Perché? Perché non ne aveva uno finora! Il numero della tua tessera: 012. Cominciamo dal profilo ufficiale di Zack.

Nato a: Gongaga

Famiglia: padre e madre

Hobby: viaggiare, qualsiasi attività fisica

Fraasi: "Voglio entrare in SOLDIER e volare in tutto il mondo. Avrò amici ovunque andrò. E poi raggiungerò a nuoto ognuno di loro!"

+ mittente Zack fan club
+ si riceve nel Capitolo 07: Palazzo Shinra - Entrata, parlando con la Receptionist in abito marrone. Prima di fare questo, bisogna aver raggiunto Cissnei presso Junon superiore - Livello 8 durante il Capitolo 06.

INFORMAZIONI RISERVATE

Abbiamo ricevuto le seguenti informazioni da un membro della nostra rete di passaparola.

Il costume da bagno preferito di Zack ha dei girasoli ricamati. Non è perfetto per una persona solare come Zack? È stato visto rilassarsi a Costa del Sol. Ed è stato durante il giorno degli attacchi simultanei che è stato visto combattere sulla spiaggia armato di ombrellone! Non è troppo FIGO? Con tutta la sua vitalità, sarebbe lecito aspettarsi che Zack sia un rubacuori, ma pare che in realtà sia molto dolce e ingenuo. Grazie ad Abito Nero per l'informazione!

+ mittente Zack fan club
+ si riceve nel Capitolo 08: Nibelheim - Periferia, avvicinandosi alla Residenza Shinra.

TUTTO SCORRE

L'attività del fan club è continuata nonostante l'inaspettata morte di Zack, ma dobbiamo scioglierci per cause finanziarie. Vorremmo condividere con voi una frase pronunciata da una donna che era vicina a Zack: "Il mio carrello è rotto, allora userò un cesto per vendere i miei fiori. Spero tu possa unirti a me quando sarai tornato dal tuo giro". Evidentemente ignorava quello che è accaduto, e questo rende i suoi commenti ancora più toccanti. Ringraziamo tutti i nostri 109.348 membri. Possa Zack vivere sempre nei nostri cuori.

+ mittente Zack fan club
+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano, esplorando la località.

LA PROCLAMAZIONE DEI VENTI ARGENTEI

Oggi abbiamo un messaggio dalla nostra presidentessa che vorremmo condividere con tutti i nostri membri:

"Sephiroth non morirà mai.
Avrà vita finché l'avrò anch'io!
Per lo meno nelle nostre menti. Ma non temete.
Ho un piano.
Ve ne parlerò quando sarà il momento.
Attendete quel giorno con trepidazione".
- Presidentessa H

Il suo stile è un po' rigido, ma il suo messaggio è incoraggiante.
Alla prossima.

+ mittente Élite d'argento
+ si riceve nel Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano, esplorando la località.

=====

SPAM

[@11SP]

=====

In questa categoria sono presenti tutti i messaggi inviati da Yuffie al termine di alcune Missioni secondarie.

- Reclutamento (Principessa dei tesori)
- Istruzioni (Principessa dei tesori)
- Altre istruzioni (Principessa dei tesori)
- Incarico speciale! (Principessa dei tesori)
- Ordini! (Principessa dei tesori)
- Lettera di sfida! (Principessa dei tesori)
- Che rimanga tra noi due (Anonima)
- Confidenziale (Anonima)
- Solo per te (Anonima)
- Forse ti interessa (Anonima)
- Un buon affare (Anonima)
- Da non perdere (Anonima)
- Avviso (Yuffie)
- Un altro avviso (Yuffie)
- Sul serio, stavolta (Yuffie)
- Sto bene (Yuffie)
- Non venire (Yuffie)
- [Senza oggetto] (Yuffie)

RECLUTAMENTO

Sto cercando qualcuno che venga a caccia di tesori con me. Ti piacerebbe unirti a me?

Nel caso tu sia interessato, voglio che tu mi dimostri il tuo valore.

Da qualche parte nei campi dovrebbe esserci un tesoro nascosto dal reparto Affari generali della Shinra. Se riuscirai a trovarlo, ti lascerò venire con me. Metterai le mani su degli oggetti davvero rari se diventerai un cacciatore di tesori. Niente male, eh? Già, proprio come pensavo. Buona fortuna.

+ mittente Principessa dei tesori

+ si riceve nel Capitolo 03: Reattore mako n. 5 - 4° Piano, giungendo nei pressi della Scala A.

ISTRUZIONI

Hai superato il test, e ora sei il mio compagno. E in quanto tale, farai meglio a darti da fare. Da qualche parte nella gola ci dovrebbe essere un tesoro nascosto dal reparto Contabilità della Shinra. Comincia a scavare! Gli ordini del capo sono sacri, e io sono il capo, ovviamente. Non hai il diritto di rifiutare. Ci siamo capiti? Buona fortuna.

+ mittente Principessa dei tesori

+ si riceve completando la Missione 8-4-1: Porta sospetta 1.

ALTRE ISTRUZIONI

Quel forziere seppellito dal reparto Contabilità conteneva solo una ricevuta!
Ed è tutta colpa tua! Farai meglio a trovare un tesoro vero stavolta! :(
Da qualche parte nei campi ci dovrebbe essere un tesoro nascosto dal reparto
Pubbliche relazioni della Shinra. Vai a cercarlo.
Pare che ci siano un sacco di mostri nella zona, ma sono sicura che te la
caverai se fai attenzione.
Buona fortuna.

+ mittente Principessa dei tesori
+ si riceve completando la Missione 8-4-2: Porta sospetta 2.

INCARICO SPECIALE!

Che avevano in testa quelli del reparto PR? Solo una rivista di pubbliche
relazioni dentro un forziere? ! Voglio un tesoro VERO stavolta! >:(
Da qualche parte nelle caverne marine ci dovrebbe essere un tesoro nascosto
dal reparto Risorse umane della Shinra. Vai a cercarlo.
Stai pur certo che ci saranno un sacco di mostri nella zona, ma sono certa
che tu ci sia abituato ormai.
E vedi di trovare un tesoro vero stavolta, altrimenti...!

+ mittente Principessa dei tesori
+ si riceve completando la Missione 8-4-3: Porta sospetta 3.

ORDINI!

C'era solo un elenco dentro il forziere delle Risorse umane!
Ooh, sto davvero andando su tutte le furie! >:(
Se canni pure questa, sei licenziato, bello mio!
Da qualche parte nelle miniere di carbone dovrebbe esserci un tesoro nascosto
dalle segretarie della Shinra. Trovalo... ma non sarà facile.
Preparati per il peggio, ma potresti morire ancor prima di essere pronto.
Le miniere di carbone sono famose per i mostri cattivissimi nascosti al loro
interno!

+ mittente Principessa dei tesori
+ si riceve completando la Missione 8-4-4: Porta sospetta 4.

LETTERA DI SFIDA!

Che foto orrende! Bleah!!! Schifosi! I dipendenti della Shinra sono
addestrati a infilare SPAZZATURA nei forzieri?! :P
Ora basta! La Shinra la pagherà un giorno!
Da qualche parte nelle caverne marine ci dovrebbe essere un tesoro nascosto
dal reparto Sviluppo scientifico della Shinra. E me lo prenderò.
Se non vuoi che sia mio, fatti sotto! Ti sfido a duello! Il vincitore prende
tutto! È ora di andare!!!

+ mittente Principessa dei tesori
+ si riceve completando la Missione 8-4-5: Porta sospetta 5.

CHE RIMANGA TRA NOI DUE

Non posso dirti il mio nome, ma sono a conoscenza di qualcosa che potrebbe interessarti.

Ho sentito che c'è un oggetto segreto da qualche parte nei campi. Se finisse nelle mani di un gruppo anti-Shinra, la compagnia sarebbe finita.

Ti suggerisco di trovarlo prima che sia troppo tardi.

+ mittente Anonima

+ si riceve completando la Missione 8-4-6: Porta sospetta 6.

CONFIDENZIALE

Non posso dirti il mio nome, ma sono a conoscenza di qualcosa che potrebbe interessarti. Non sono la stessa persona che ti ha mandato il messaggio anonimo precedente, quindi non preoccuparti.

Pare che ci sia un oggetto segreto nelle caverne marine. Se un'entità nemica della Shinra se ne impossessasse, sarebbe la fine della compagnia.

Dovresti davvero trovarlo prima che sia troppo tardi.

+ mittente Anonima

+ si riceve completando la Missione 8-5-1: Caccia al tesoro 1.

SOLO PER TE

Non posso dirti il mio nome, ma sono a conoscenza di qualcosa che potrebbe interessarti. Non sono la stessa persona che ti ha mandato i due messaggi anonimi precedenti, quindi non preoccuparti. Pare che ci sia un oggetto segreto da qualche parte dentro qualche caverna. Se un'entità nemica della Shinra se ne impossessasse, la compagnia sarebbe in guai seri!

Dovresti trovarlo prima che sia troppo tardi.

+ mittente Anonima

+ si riceve completando la Missione 8-5-2: Caccia al tesoro 2.

FORSE TI INTERESSA

Non posso dirti il mio nome, ma sono a conoscenza di qualcosa che potrebbe interessarti. Non sono io che di solito ti manda questi messaggi anonimi, quindi rilassati. Pare che ci sia un oggetto segreto da qualche parte nelle miniere di carbone.

Se un gruppo anti-Shinra dovesse impossessarsene, la compagnia finirebbe schiacciata come un insetto! Dovresti trovarlo prima che sia troppo tardi.

+ mittente Anonima

+ si riceve completando la Missione 8-5-3: Caccia al tesoro 3.

UN BUON AFFARE

Non posso dirti il mio nome, ma sono a conoscenza di qualcosa che potrebbe interessarti. Questo è il primo messaggio anonimo che ti mando, tranquillo.

Pare che ci sia un oggetto segreto da qualche parte all'interno del piatto. Se un gruppo anti-Shinra dovesse impossessarsene, la compagnia sarebbe cotta a puntino! Dovresti trovarlo prima che sia la tua testa a finire sul piatto.

+ mittente Anonima

+ si riceve completando la Missione 8-5-4: Caccia al tesoro 4.

DA NON PERDERE

Non posso dirti il mio nome, ma sono a conoscenza di qualcosa che potrebbe interessarti. Non sono la stessa persona che ti ha mandato il messaggio anonimo precedente, quindi non preoccuparti.

Pare che ci sia un oggetto segreto dentro una caverna. Se un gruppo anti-Shinra dovesse impossessarsene, la compagnia sarebbe solo un ricordo! Dovresti trovarlo in fretta prima che tu e i tuoi colleghi diventiate obsoleti.

+ mittente Anonima

+ si riceve completando la Missione 8-5-5: Caccia al tesoro 5.

AVVISO

Pare che ci sia un tesoro favoloso nel profondo delle caverne. Voglio solo farti sapere che è MIO!

Non ti permetterò di metterci sopra le tue manacce! Nemmeno per sogno!

Mi spiace di averti messo di cattivo umore, ma una ragazza deve sempre fare il suo dovere... Ahahah! Con affetto, Yuffie

+ mittente Yuffie

+ si riceve completando la Missione 8-5-6: Caccia al tesoro 6.

UN ALTRO AVVISO

Tieni pure quell'ultimo tesoro. Tanto non vale un fico secco. Ma quello nelle caverne marine è tutt'altra faccenda, ed è praticamente già mio! Tanto non riuscirai a trovarlo. Ti ho scritto solo per risparmiarti la figuraccia.

Con affetto, Yuffie

+ mittente Yuffie

+ si riceve completando la Missione 8-6-1: Avviso.

SUL SERIO, STAVOLTA

Ti lascio tenere quell'altro, tanto non mi interessava, ecco. Già, ne ho un armadio pieno!

Ma quell'altro che c'è nelle miniere di carbone è roba da far girare la testa.

E non te lo lascerò, bellimbusto! Nyah ah ah ah!

Con affetto, Yuffie

+ mittente Yuffie

+ si riceve completando la Missione 8-6-2: Un altro avviso.

STO BENE

Sono nella landa alla ricerca di tesori.
Non ne ho trovato ancora nessuno,
ma so che li troverò, perché non mi sono mica persa.

+ mittente Yuffie
+ si riceve completando la Missione 8-6-3: Ultimo avviso.

NON VENIRE

Sono nei bassifondi a caccia di tesori. Non ne ho trovato ancora nessuno,
ma so che è solo questione di tempo, perché non sono mica circondata da
mostri. Giuro che non lo sono, il tesoro è già mio.
Uhm... meglio che vada, c'è qualcosa nell'ombra che fa dei rumori strani.

+ mittente Yuffie
+ si riceve completando la Missione 8-6-4: S.O.S. ?

(SENZA OGGETTO)

SONO ALL'INTERNO DEL PIATTO
VA TUTTO TROPPO BENE
E NON PENSARE NEMMENO DI VENIRE

+ mittente Yuffie
+ si riceve completando la Missione 8-6-5: S.O.S.

=====
NOTIZIE NEGOZI

[@11NN]
=====

In questa categoria sono presenti i volantini ricevuti dai vari Negozi
sbloccati.

- Il miglior negozio del mondo (Novità negozi)
- Un negozio con una lunga tradizione (Novità negozi)
- I tuoi accessori preferiti (Novità negozi)

IL MIGLIOR NEGOZIO DEL MONDO

Ti ringrazio per conto del reparto Urbanistica di aver intrapreso le missioni
di combattimento. Spero che tu accetti, come segno della nostra gratitudine,
questo volantino del rinnovato negozio di materia nel Settore 8. È molto
famoso (e conveniente!) ed è il numero 1 delle vendite mondiali di materia.
È stato chiuso per un po' a causa dei lavori, ma ora è tornato in attività.
Serviti quando vuoi di questo negozio, e ci auguriamo che continuerai a fare
il tuo dovere per la nostra compagnia.

+ mittente Novità negozi

+ si riceve completando la Missione 6-2-1: Piano sviluppo bassifondi 1.

UN NEGOZIO CON UNA LUNGA TRADIZIONE

Ti ringrazio per conto del reparto Urbanistica di aver intrapreso così tante missioni. Ti invio il volantino del negozio di materia nel Settore 5. Essendo il primo negozio di materia del mondo, non ha solo un valore storico, ma limita la propria clientela a pochi individui selezionati. Questo fatto è garanzia della qualità della sua merce. Serviti quando vuoi in questo negozio, e ci auguriamo che continuerai a fare il tuo dovere per la nostra compagnia.

+ mittente Novità negozi

+ si riceve completando la Missione 6-2-3: Luogo di estrazione mako.

I TUOI ACCESSORI PREFERITI

Ti ringrazio per conto del reparto Urbanistica di aver intrapreso così tante missioni. Con l'ultima missione, la serie di progetti di sviluppo urbano è completa. Non saremmo arrivati a tanto senza di te, Zack. Come ringraziamento ti invio un volantino per il negozio di accessori del Settore 6. È famoso per avere un assortimento vastissimo. Serviti quando vuoi in questo negozio, e ci auguriamo che continuerai a fare il tuo dovere per la nostra compagnia.

+ mittente Novità negozi

+ si riceve completando la Missione 6-2-6: Città sotterranea.

GUIDE

[@11GD]

In questa categoria sono presenti tutte le informazioni riguardo le nozioni di base del gioco.

- Controlli durante le battaglie (Guide)
- Parametri 1 (Guide)
- Parametri 2 (Guide)
- Alterazioni di stato (Guide)
- Cambiamenti di stato (Guide)
- OMD 1 (Guide)
- OMD 2 (Guide)
- Rischi limite (Guide)
- Equipaggiamento (Guide)
- Materie (Guide)
- Aumentare di livello (Guide)
- Negozi (Guide)
- Missioni (Guide)
- Controlli durante le missioni (Guide)
- Fusione di materie (Kunsel)
- Regole della fusione (Guide)
- Cosa ti serve le fusioni (Guide)

CONTROLLI DURANTE LE BATTAGLIE

Usa i tasti direzionali o il pad analogico per muoverti. Premi il tasto L o il tasto R per selezionare i comandi.

Premi X per eseguire i comandi.

Premi Triangolo per parare e Quadrato per schivare.

Queste azioni consumano AP e non sono disponibili se gli AP sono a zero.

Prenderai di mira automaticamente il nemico che si trova nella direzione verso la quale è rivolto Zack.

+ mittente Guide

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

PARAMETRI 1

HP: se gli HP arrivano a zero perderai conoscenza e il gioco terminerà.

MP: non potrai usare i comandi che consumano MP nel caso il valore di quest'ultimi sia zero.

AP: alcuni comandi consumano AP. Anche azioni come Para e Schiva consumano AP. Non saranno disponibili nel caso tu non abbia AP.

+ mittente Guide

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

PARAMETRI 2

SP (Punti SOLDIER)

I Punti SOLDIER fanno girare l'OMD. Quando gli SP arrivano a zero, l'OMD si ferma, arrestando di conseguenza la crescita di Zack.

Progredendo nel gioco, scoprirai altri usi per gli SP.

Gli SP sono ottenuti grazie ai risultati della OMD e sconfiggendo i mostri.

+ mittente Guide

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

ALTERAZIONI DI STATO

Il tuo stato può cambiare durante la battaglia. La lista seguente mostra i cambiamenti di stato negativi. Alcuni effetti come Veleno, Mutismo e Maledizione persisteranno dopo la fine della battaglia. Usa una panacea o altri metodi per rimuovere questi stati negativi.

Veleno: gli HP diminuiscono gradualmente a intervalli regolari.

Mutismo: non puoi usare la magia.

Maledizione: impedisce la rotazione dell'OMD.

Shock: non puoi agire per un breve intervallo di tempo.

Stop: arresta lo scorrere del tempo.

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

CAMBIAMENTI DI STATO

Questi sono gli stati che ti avvantaggiano in battaglia.

Resistenza: i danni subiti non ti gettano a terra.

Barriera: dimezza i danni fisici subiti.

Barriera M: dimezza i danni magici subiti.

Risveglio: ti risvegli dopo aver esaurito gli HP, persiste anche dopo la fine della battaglia.

Critico: tutti gli attacchi causano danni critici.

Costo MP/AP = 0: non consumi MP o AP

Fisico/Magico = 0: non subisci danni fisici o magici

Invincibile: annulla tutti i danni subiti

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

OMD 1

Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo puoi vedere i rulli dell'OMD.
Le combinazioni di 7 durante la battaglia attiveranno i seguenti stati:

77-: Costo MP/AP = 0

7-7: Fisico = 0

-77: Magico = 0

7--: Costo AP = 0

-7-: Costo MP = 0

--7: Resistenza

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

OMD 2

Di seguito trovi altre combinazioni di numeri e gli effetti positivi che attivano.

777: Invincibile

666: Critico

555: Fisico = 0

444: Costo AP = 0

333: Magico = 0

222: Costo MP = 0

111: Invincibile

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

RISCHI LIMITE

Quando le immagini a sinistra e a destra dell'OMD coincidono accederai allo schermo delle soglie limite. Quando l'immagine centrale coincide con la soglia limite, si attiverà un rischio limite e Zack potrà utilizzare le sue abilità speciali.

Le possibilità di raggiungere la soglia limite aumentano mano a mano che la barra limite sopra i rulli diventa più rossa. Inoltre, le possibilità di raggiungere un rischio limite aumentano quando appaiono immagini dal cuore di Zack. Col progredire del gioco raccoglierai sempre più immagini. Alcune, come le invocazioni, sono disponibili come oggetti.

+ mittente Guide

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

EQUIPAGGIAMENTO

Materia

Se vuoi utilizzare le materie in battaglie devi prima indossarle attraverso il menù apposito. In questo modo potrai utilizzare il comando relativo.

L'ordine dei comandi di battaglia è lo stesso di quello in cui hai sistemato le materie.

Accessori

Anche gli accessori sono indossati attraverso il menù. Ogni accessorio ha caratteristiche particolari. Gli accessori non influenzano i comandi di battaglia.

+ mittente Guide

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

MATERIE

Ogni materia ha un livello e una serie di parametri. Persino materie dello stesso tipo possono avere caratteristiche differenti.

Salendo di livello, alcune materie possono migliorare i propri effetti o i propri parametri.

+ mittente Guide

+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

AUMENTARE DI LIVELLO

Zack guadagna un livello quando appare 777 sullo schermo della soglia limite.

Se ottieni due numeri uguali, qualsiasi materia indossata nella posizione di quella cifra salirà di livello.

Se ottieni tre cifre uguali, la materia salirà di due livelli.

Tuttavia, non accadrà nulla se non indossi nessuna materia nella posizione di quella cifra.

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

NEGOZI

Oggetti, accessori e materie possono essere ottenuti in battaglia e trovati nei forzieri, ma possono essere anche acquistati nei negozi.

Tutti i negozi vendono anche online. Seleziona Negozi nel menù principale e scegli dove vuoi fare spese, ovunque tu sia.

Avrai più negozi tra cui scegliere se otterrai i loro indirizzi nel corso del gioco.

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

MISSIONI

Cosa sono le missioni?

Le missioni sono un'occasione per combattere al di fuori della trama principale. Sfruttale se vuoi salire di livello o se vuoi migliorare le tue abilità.

Scegliere una missione

Apri il menù principale a un punto di salvataggio e seleziona Missioni.

Missioni aggiuntive

Il numero di missioni disponibili aumenterà se soddisferai determinati requisiti.

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

CONTROLLI DURANTE LE MISSIONI

Comandi in missione

I comandi di movimento e combattimento sono gli stessi. Tornerai al punto di salvataggio se perdi conoscenza.

Completare una missione

Sconfiggi il boss per completare con successo una missione, dopo di che tornerai al punto di salvataggio.

Abbandonare una missione

Puoi abbandonare una missione lasciando l'area o selezionando l'opzione apposita nel menù.

+ mittente Guide
+ si riceve una volta iniziato il Capitolo 01

FUSIONE DI MATERIE

Puoi fondere due materie e così ottenerne una nuova. Questo procedimento è chiamato fusione di materie.

Le proprietà delle due materie usate nella fusione determinano le caratteristiche della nuova materia.

+ mittente Kunsel

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni, uscendo dalla camera dopo essere stati promossi 1a Classe Soldier e dopo essere stati ricontattati da Lazard.

REGOLE DELLA FUSIONE

La fusione di due materie dello stesso tipo potrebbe risultare in una nuova materia con parametri e abilità maggiori.

Inoltre, la fusione di due tipi di materia differenti potrebbe generare una materia di tipo diverso.

L'uso di una materia di alto livello aumenta le possibilità di creare materie più potenti.

+ mittente Guide

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni, uscendo dalla camera dopo essere stati promossi 1a Classe Soldier e dopo essere stati ricontattati da Lazard.

COSA TI SERVE PER LE FUSIONI

La fusione di materie necessita anche di SP. Gli SP richiesti dipendono dalla potenza della materia risultante. La fusione non sarà possibile se non hai abbastanza SP.

Puoi anche usare degli oggetti durante le fusioni, ma le capacità necessarie per questa operazione non sono ancora a tua disposizione.

+ mittente Guide

+ si riceve nel Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Riunioni, uscendo dalla camera dopo essere stati promossi 1a Classe Soldier e dopo essere stati ricontattati da Lazard.

DIARIO DEL RICERCATORE

[@11DR]

Durante il Capitolo 09 è possibile leggere alcune pagine del diario di un ricercatore della Shinra che narrano gli eventi accaduti durante la prigionia di Zack e Cloud. A differenza delle mail, questi sette documenti sono fogli situati in varie stanze e che bisogna esaminare per poterli leggere.

Caso fallito n° 1: 1a Classe Soldier

Gli effetti desiderati non si sono verificati. Causa accertata: forte resistenza alle cellule di Jenova dovuta al condizionamento Soldier.

Caso fallito n° 2: fante della Shinra

Una debole resistenza alle cellule di Jenova ha causato un'intossicazione. La mancanza di risposta agli stimoli esterni indica gravi danni al sistema. Guarigione altamente improbabile.

+ il foglio si trova nella Residenza Shinra - Struttura sotterranea, sul tavolo del laboratorio.

DOCUMENTO 2: DIARIO DEL RICERCATORE - 1

Eccomi qui, bandito in questa remota città di campagna. Sono arrivato pieno di speranze, felice di partecipare all'esperimento segretissimo del professor Hojo, ma mi hanno informato che la procedura è già terminata! E non vogliono nemmeno dirmi di cosa si trattava! Che ci faccio qui allora? Beh, fino a quando lavorerò con Hojo avrò una possibilità di essere promosso, quindi dovrò essere paziente...

+ il foglio si trova nella Residenza Shinra - Struttura sotterranea, sul tavolo della biblioteca.

DOCUMENTO 3: DIARIO DEL RICERCATORE - 2

Pare che l'incendio della città sia stato doloso. Non conosco i dettagli, ma sembra che gli altri ricercatori che sono arrivati con il professor Hojo siano tutti morti tra le fiamme. Ecco perchè sono stato inviato qui. Ora solo io e il professor Hojo lavoreremo al progetto. Che emozione essere testimone di persona di uno degli esperimenti del professor Hojo!

+ il foglio si trova nella Residenza Shinra - 1° Piano, nella camera accanto a quella in cui riposa Cloud.

DOCUMENTO 4: DIARIO DEL RICERCATORE - 3

La ricostruzione della città distrutta dalle fiamme è cominciata. A quanto pare i Turk fanno da sovrintendenti alle operazioni. Mi sarei aspettato di vedere il reparto Urbanistica a capo della cosa, ma...? Un Turk con una coda di cavallo chiede spesso di parlare con il professor Hojo, ma viene regolarmente respinto. Si rifiuta di dire perchè vuole parlare con il professore. Lascialo in pace, Turk! Ha un lavoro importante da svolgere!

+ il foglio si trova nella Residenza Shinra - 1° Piano, nello scaffale della stanza con la cassaforte.

DOCUMENTO 5: DIARIO DEL RICERCATORE - 4

Abbiamo finalmente rilasciato dei campioni in città. Camminano ovunque, ma non sembra che vogliano andarsene. Inoltre, due di essi sono ancora dentro le loro capsule. Ancora una volta non mi è stato spiegato perchè. Possibile che la

Assaltatore	Malerba
Baby Grangalan	Maligoyle
Bahamut	Mamma Grangalan
Bahamut: M5-1-2	Mandragola
Bahamut: M8-1-4	Maresciallo
Bahamut Furia	Maresciallo Wutai
Bahamut Furia: M5-1-4	Mastro Tomberry
Bahamut Furia: M8-5-6	Materia
Bajang	Materia Blizzard
Balo Balo	Materia blu
Behemoth	Materia Fire
Behemoth marino	Materia gialla
Belial	Materia rossa
Belzecu	Materia supporto
Berretto rosso	Materia Thunder
Bikorno	Materia verde
Blindato volante	Meccano-Ade
Boggy	Meccano-Ade BIS
Bomba	Meccano-Barriera
Bomba grigia	Meccano-Barriera M
Bomba irritabile	Meccano-Crit
Bomba medicinale	Meccano-trapano
Bondfat	Militare Shinra
Brahala	Mina
Cacciatore di teste	Mina S
Cacciatore di uomini	Minerva
Calabroni	Minibot ape I
Cane da caccia	Minibot ape II
Cane da guardia	Minibot ape III
Capitano	Minibot ape IV
Capitano: Epilogo	Minibot blindato I
Capitano Wutai	Minibot blindato III
Capo sahaagin	Minibot blindato IV
Caporale	Minibot rosso I
Caporale Wutai	Minibot rosso II
Carro armato decorato	Minibot rosso III
Carro armato decorato: M3-2-3	Minibot rosso IV
Carro armato marziale	Minicottero
Cerberus	Minicottero +
Chiactus: alpha	Mitraglia blindata
Chiactus: M9-4-3	Mitraglia blindata +
Chiactus: M9-6-1	Mitraglia blindata ++
Chiactus: M10-1-3	Mitraglia blindata +++
Cingolato	Mitraglia semovente
Cingolato armato	Mitraglia volante
Cingolato avanzato	Mitragliere
Cingolato cannone	Mitragliere +
Cingolato guardiano	Mitragliere ++
Cingolato Hauser	Mitragliere +++
Cingolato scorta	Molboro
Coda scarlatta	Molboro di terra
Colibrì	Molboro Gaia
Colonnello Wutai	Molto vorace
Combattente	Monaco oscuro
Demone	Motore a vapore
Demone cornuto	Motosega d'assalto
Demone granata	Motosega d'assalto +
Demone minore	Motosega d'assalto ++
Detonatore	Nandi
Diatryma	Nazione oscura

Diceratopo	Nisumbha
Dinornis	Occhi guardiani
Distruttore	Occhio maligno
Elimitraglia	Occhio malvagio
Epiornis	Occhio volante
Erba cipollina	Orbe
Erba verde	Orbe EX
Erbaccia tagliente	Orbe RE
Esperimento n. 088	Pachyornis
Esperimento n. 097	Pallone
Esperimento n. 110	Principe sahin
Esperimento n. 111	Proto-cingolato
Esperimento n. 112	Proto-cingolato cannone
Esperimento n. 113	Pseudo soldato A
Esperimento n. 114	Pseudo soldato B
Esperimento n. 115	Pseudo soldato C
Esperimento n. 116	Pugnale folle
Esperimento n. 117	Ragno guardiano
Esperimento n. 118	Ragno guardiano: M3-1-2
Esperimento n. 119	Raijincho
Esperimento n. 120	Re Behemoth
Esperimento n. 121	Re sahin
Esperimento n. 122	Re Tomberry
Esperimento n. 123	Replicon
Esperimento n. 124	Riparatrice
Esplosivo	Sahagin
Exodon	Sahagin: M2-2-4
Faccia buffa	Sanguinario
Folletto	Scarabeo
Forbice artiglio	Scarabeo regale
Forbice chetina	Scorpione guardiano
Forbice maligna	Scorpione guardiano: M3-2-4
Foulander	Scorpione rosso
G Aggressore	Sega folle
G Annullatore	Segugio guardiano
G Antenora	Sentinella
G Assalitore	Sephiroth: 1° scontro
G Assassino	Sephiroth: 2° scontro
G Baldor	Sephiroth: M5-2-1
G Caina	Sephiroth: M5-2-2
G Cavaliere oscuro	Sergente
G Centurione	Sergente maggiore Wutai
G Combattente	Sergente Wutai
G Commando	Sfregiatore
G Devastatore	Sfregiatore infernale
G Distruttore	Simurgh
G Dominatore	Soldato semplice Wutai
G Eliminator	Soldato Wutai Bing
G Eliminator: Bis	Soldato Wutai Ding
G Equites	Soldato Wutai Geng
G Falce oscura	Soldato Wutai Ji
G Fante	Soldato Wutai Jia
G Fine	Soldato Wutai Wu
G Generale	Soldato Wutai Xin
G Guardiano	Soldato Wutai Yi
G Guerriero	Sottufficiale
G Guerriero: M3-1-6	Sottufficiale in seconda
G Hetairos	Spada folle
G Intruso	Spir
G Judecca	Spriggan

G Legionario	Sputafuoco
G Lucifero	Struzzo di costa
G Mago oscuro	Sumbha
G Marine	Tarantola
G Oplita	Tenente
G Paladino	Testa di cuoio
G Peltast	Titanis
G Predatore	Tomberry
G Protettore	Tomberry guardiano
G Ptolomea	Tomberry sacro
G Purgatorio	Trappola
G Regicida	Triostella
G Rinnegato	Tycoon
G Scutatus	Uccello di tuono
G Spadaccino	Unità Crescente Aqua
G Spartano	Unità Crescente Argentum
G Spietato	Unità Crescente Aurum
G Spietato: M3-2-6	Unità Crescente Autumnus
G Sub	Unità Crescente Celsus
G Uccisore	Unità Crescente Circulus
G Vagabondo	Unità Crescente Lux
G Valoroso	Unità Crescente Nomen
G Vendicatore	Unità Crescente Novus
G Veritas	Unità Crescente Phantasma
Gargoyle	Unità Crescente Plenum
Garuda	Unità Crescente Primus
Genesis Avatar	Unità Crescente Quartus
Genesis: 1° scontro	Unità Crescente Quintus
Genesis: 2° scontro	Unità Crescente Secundus
Genesis: M5-1-5	Unità Crescente Tertius
Giara magica 1	Unità Crescente Ventus
Giara magica 2	Vajradhara Asura
Giara magica 3	Vajradhara Cala
Giara magica 4	Vajradhara Indra
Golia	Vajradhara Karura
Gran corno	Vajradhara Kinnara
Gran Molboro	Vajradhara Kumbhira
Granata	Vajradhara Rakshasa
Granatiere	Vajradhara Tai
Grancottero	Vajradhara Tai: M4-1-2
Grangalan	Vajradhara Wu
Grangalan Jr.	Vajradhara Wu: M4-1-2
Grannygalan	Vajradhara Yaksha
Grashtrike	Vedova nera
Grifone	Verme
Grosscottero	Verme di mare
Guardia	Verme di terra
Guardia imperiale Wutai	Verme élite
Hellhound	Verme lavico
Hollander	Verme minore
Hollander: M5-2-3	Verme oscuro
Humbaba	Vespe
Idro-guerriero	Vespe giganti
Ifrit	Vorace
Ifrit: M5-1-1	Voracissimo
Ifrit: M8-1-1	Vulcano
Imperatore sahaagin	Watanka
Incubo	Zucca
Insetto bizzarro	Zucca scherzosa
Io Grangalan	

* LEGENDA *

- All'inizio sono indicati il Livello, gli HP e gli MP del nemico. In seguito sono presenti i punti esperienza, i Guil e gli SP ottenuti dalla sua eliminazione.
- Successivamente sono presenti i parametri fisici del mostro, i quali hanno le stesse proprietà di quelli di Zack. La voce 'Attesa' indica il periodo di tempo in cui il nemico non può attaccare, tra un suo turno ed il successivo.

TIPO

indica l'aspetto del mostro: molti nemici sono completamente identici tra di loro, dal punto di vista grafico.

AUTO STATUS

elenca gli eventuali status positivi che il mostro possiede sin dall'inizio della battaglia e che non è possibile rimuovere ('---' = nessuno status).

STATUS

mostra la resistenza del nemico nei confronti degli status negativi. Essa può oscillare tra 0 (mostro completamente vulnerabile) e 100 (mostro immune).

ELEMENTI

indica gli effetti degli attacchi elementali sul nemico. Essi possono essere:

- .debole --> il mostro subisce il doppio dei danni
- .forte --> il mostro subisce la metà dei danni
- .immune --> il mostro non subisce alcun danno
- .assorbe --> il mostro recupera HP
- .'---' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri di Zack e da quelli del mostro

Pur non essendo un elemento vero e proprio, la Gravità, rappresentata dalle magie Antima e Antiga, possiede alcune caratteristiche degli elementi e perciò verrà considerata come una di essi.

ALTRO

sono presenti:

- .la quantità di HP del nemico in un'avventura affrontata a livello Difficile
- .la resistenza del nemico nei confronti della materia di comando Spazzata
- .la resistenza del nemico nei confronti dell'attacco limite Zantetsuken

COSA SI PUÒ RUBARE

indica gli oggetti che si possono rubare tramite le materie di comando Ruba o Scippo:

- % = la probabilità che il furto vada a buon segno
- {c} = l'oggetto che si può rubare più comunemente
- |r| = l'oggetto che si può rubare più raramente

COSA SI PUÒ OTTENERE

indica gli oggetti che si possono ottenere dal nemico dopo averlo eliminato:

- % = la probabilità di ricevere un oggetto
- {c} = l'oggetto che si può ottenere più comunemente
- |r| = l'oggetto che si può ottenere più raramente

DOVE SI TROVA

elenca i luoghi dove poter incontrare il nemico sia nell'avventura principale che nelle missioni secondarie. In queste ultime:

[B .] = il mostro è il boss da eliminare per completare l'incarico
[. n] = il mostro è un nemico semplice che si può incontrare
[B/n] = il mostro è sia il boss della missione che un nemico semplice

ATTACCHI

presenta le varie tecniche a disposizione del nemico. Gli attacchi non numerati sono quelli che non possiedono un nome ufficiale, poichè vengono eseguiti senza che appaia il relativo messaggio sullo schermo.

```
=====
???
=====
Liv.  >>  6          Attacco    8          TIPO
HP    >>  720        Difesa    13         Fante nero di Genesis
MP    >>  55         Magia     8
-----+-----
Esp.  >>  18        Fortuna   8          AUTO STATUS
Guil  >>  58        -----+-----
SP    >>  24         Attesa   1,3 secondi
```

```
STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 0      Fuoco    • ---      HP difficile • 3.110
Mutismo  • 0      Gelo     • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0      Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • 0      Gravità  • ---
Veleno   • 0
```

```
COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pozione                          {c} Soma
|r| Etere                             |r| Pozione
```

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: lungo il sentiero, subito dopo aver sconfitto il Vajradhara Tai ed il Vajradhara Wu.

ATTACCHI

1. Blizzard

il ??? genera sul personaggio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

.. Capriola

il ??? esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici.

.. Doppio fendente

il ??? esegue due fendenti con le sue spade curve. L'attacco è molto rapido possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

```
=====
A - ALYMAN
=====
```

Liv.	>>	12	Attacco	4	TIPO
HP	>>	1.890	Difesa	6	Ciclope volante grigio
MP	>>	184	Magia	25	
-----+-----			Spirito	38	AUTO STATUS
Esp.	>>	48	Fortuna	24	Levitazione
Guil	>>	34	-----+-----		
SP	>>	80	Attesa	2,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 6.450
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%
{c} Pozione	{c} Etere
r Etere	r Etere

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Reattore mako n. 5 - Edificio
 Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Interno del piatto
 Missione 5-1-3 [B/n] Esperimento n. 103

ATTACCHI

1. Blizzard

l'A - Alyman genera sul personaggio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Fire

l'A - Alyman scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

3. Fuga

l'A - Alyman fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

=====

A - GRIFONE

=====

Liv.	>>	20	Attacco	22	TIPO
HP	>>	9.850	Difesa	108	Ippogrifo grigio
MP	>>	999	Magia	38	
-----+-----			Spirito	138	AUTO STATUS
Esp.	>>	512	Fortuna	7	Corazza
Guil	>>	143	-----+-----		
SP	>>	240	Attesa	0,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 28.080
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 47,06	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 94,12	Gravità • ---	

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI

|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Energira

|r| Energira

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Sauna (mini boss)

ATTACCHI

1. Colpi di piuma

l'A - Grifone scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

2. Drain

l'A - Grifone estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'A - Grifone.

3. Fira

l'A - Grifone scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

4. Maser

l'A - Grifone emette frontalmente dalla bocca un raggio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Il Maser causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

5. Mura

l'A - Grifone genera attorno a sé una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

6. Novox

l'A - Grifone genera attorno al personaggio una serie di onde sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.

7. Pressione

l'A - Grifone si alza in volo per poi lanciarsi in picchiata contro il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pressione causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

l'A - Grifone attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

L'A - Grifone è una creatura dal corpo di leone e busto di aquila. Il nemico è piuttosto rapido nei movimenti ed aggressivo. Solitamente il primo attacco utilizzato dall'A - Grifone è il Fira, perciò siate rapidi nello schivarlo per poi passare all'offensiva. Il mini boss non possiede molti HP quindi potrete sconfiggerlo abbastanza rapidamente con pochi colpi di spada. Al termine della battaglia riceverete la materia Energira.

=====

A - GRIFONE (M5-1-6)

=====

Liv.	>>	20	Attacco	22	TIPO
HP	>>	9.850	Difesa	108	Ippogrifo grigio
MP	>>	999	Magia	38	
-----+-----			Spirito	138	AUTO STATUS
Esp.	>>	512	Fortuna	7	Corazza
Guil	>>	143	-----+-----		
SP	>>	240	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 47,06
 Stop • 94,12
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 28.080
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI
 |r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Granpozione
 |r| Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Missione 5-1-6 [. n] Esperimento n. 106

ATTACCHI

1. Colpi di piuma

l'A - Grifone scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

2. Drain

l'A - Grifone estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'A - Grifone.

3. Fira

l'A - Grifone scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

4. Maser

l'A - Grifone emette frontalmente dalla bocca un raggio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Il Maser causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

5. Mura

l'A - Grifone genera attorno a sé una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

6. Novox

l'A - Grifone genera attorno al personaggio una serie di onde sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.

7. Pressione

l'A - Grifone si alza in volo per poi lanciarsi in picchiata contro il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pressione causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

l'A - Grifone attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante dell'A - Grifone dona oggetti diversi.

=====

A - SAHAGIN

=====

Liv.	>>	13	Attacco	19	TIPO
HP	>>	3.710	Difesa	13	Uomo lucertola grigio
MP	>>	137	Magia	16	
-----+-----			Spirito	47	AUTO STATUS
Esp.	>>	62	Fortuna	11	---
Guil	>>	66	-----+-----		
SP	>>	76	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 9.930
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Panacea
|r| Blizzard

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Panacea
|r| Panacea

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Reattore mako n. 5 - Edificio
Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Interno del piatto
Missione 5-1-3 [B/n] Esperimento n. 103

ATTACCHI

1. Affondo tossico

l'A - sahadin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo tossico causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno.

2. Blizzard

l'A - sahadin genera sul personaggio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Salto

l'A - sahadin compie un notevole balzo, per poi colpire violentemente il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un

discreto raggio d'azione. Il Salto causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Affondo

l'A - sahagin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

A - SEGUGIO

Liv.	>> 14	Attacco	21	TIPO
HP	>> 1.574	Difesa	7	Canide grigio
MP	>> 83	Magia	17	
-----+-----		Spirito	18	AUTO STATUS
Esp.	>> 95	Fortuna	17	---
Guil	>> 108	-----+-----		
SP	>> 40	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • immune
Shock • 7,84
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 15.580
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI
|r| Pietra mako MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Bonus AP

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Sauna
Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Sala Caldaia
Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Salone
Missione 5-1-6 [. n] Esperimento n. 106

ATTACCHI

1. Fire

l'A - segugio scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

2. Veleno

l'A - segugio emette una nube verde attorno al personaggio. La magia causa Status Veleno.

.. Carica

l'A - segugio si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

ACULEO LETALE

Liv.	>> 77	Attacco	193	TIPO
HP	>> 93.850	Difesa	19	Crostaceo azzurro

MP	>>	564	Magia	133	
-----+-----					
Esp.	>>	1.078	Spirito	17	AUTO STATUS
Guil	>>	56	Fortuna	63	Corazza
SP	>>	128	-----+-----		
			Attesa	0,3 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• 98,04	Fuoco	• ---	HP difficile • 148.970
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata • 98,04
Shock	• 98,04	Tuono	• ---	Zantetsuken • 98,04
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Panacea	{c} Pozione
r Pietra dello spirito	r Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-2 [. n] Il livello più basso
 Missione 9-6-3 [. n] Armi impazzite

ATTACCHI

1. Ago spietato

l'Aculeo letale colpisce in avanti con la sua coda. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Ago spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Colpo AP

l'Aculeo letale salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo AP sottrae gli AP di Zack.

3. Colpo MP

l'Aculeo letale salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo MP sottrae gli MP di Zack.

4. Colpo SP

l'Aculeo letale salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo SP sottrae gli SP di Zack.

.. Doppio artiglio

l'Aculeo letale salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici.

=====

ADEGHEIZ

=====

Liv.	>>	79	Attacco	58	TIPO
HP	>>	17.520	Difesa	23	Ciclope volante verde
MP	>>	3.280	Magia	113	
-----+-----					
Esp.	>>	1.590	Spirito	52	AUTO STATUS
			Fortuna	15	Levitazione

Guil >> 63 -----+-----
SP >> 468 Attesa 1,3 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 182.540
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pietra dello spirito	{c} Pietra mako SPI x3
r Materioscura	r Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA

Missione 6-5-2 [B .] Reparto Sviluppo spaziale
Missione 6-5-3 [B/n] Il reparto Cronaca
Missione 6-5-4 [B/n] Dipartimento Sicurezza
Missione 6-5-5 [. n] Reparto Sviluppo bellico
Missione 9-3-1 [. n] Alla fine

ATTACCHI

1. Barriera

l'Adegheiz genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti.
La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera.

2. Drain

l'Adegheiz estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'Adegheiz.

3. Elettroshock

l'Adegheiz richiama una serie di fulmini che ricadono nell'area attorno al personaggio. L'Elettroshock causa danni magici non elementali.

4. Fusione

l'Adegheiz emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

5. Onda sonora maligna

l'Adegheiz emette onde sonore in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Onda sonora maligna può colpire sino a cinque volte, sottraendo gli AP di Zack.

6. Sguardo Anti-SOLDIER

l'Adegheiz emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo Anti-SOLDIER causa danni fisici.

ALYMAN

Liv. >> 28	Attacco 6	TIPO
HP >> 6.910	Difesa 13	Ciclope volante giallo
MP >> 364	Magia 25	
-----+-----	Spirito 46	AUTO STATUS

Esp.	>> 461	Fortuna	10	Levitazione
Guil	>> 34	-----+-----		
SP	>> 60	Attesa	1,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 52.100
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pietra mako S	{c} Pietra mako SPI
r Energia	r Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Missione 2-2-5	[B/n]	Gongaga
Missione 7-2-5	[B/n]	Operazione: reattore mako III
Missione 7-2-6	[. n]	Recupero accessori
Missione 7-3-1	[B/n]	Precognizione di P Liv. 1
Missione 8-3-3	[. n]	Inferno elettromagnetico nella landa
Missione 8-4-6	[. n]	Porta sospetta 6
Missione 8-5-1	[B/n]	Caccia al tesoro 1
Missione 8-5-2	[. n]	Caccia al tesoro 2

ATTACCHI

1. Bagliore

l'Alyman emette onde sonore in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Il Bagliore può colpire sino a cinque volte, sottraendo gli MP di Zack.

2. Drain

l'Alyman estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'Alyman.

3. Sguardo Maledizione

l'Alyman emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo Maledizione causa danni fisici ed infligge lo Status Maledizione.

4. Thundaga

l'Alyman emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

=====

ANGEAL PUNIZIONE

=====

Liv.	>> 25	Attacco	37	TIPO
HP	>> 27.800	Difesa	107	Unico
MP	>> 544	Magia	44	
-----+-----		Spirito	163	AUTO STATUS
Esp.	>> 4.711	Fortuna	24	Corazza
Guil	>> 4.000	-----+-----		
SP	>> 3.000	Attesa	0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 79.890
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 19,61	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Bracciale di bronzo

|r| Bracciale di bronzo

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Fascia Tonum

|r| Fascia Tonum

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Salone (boss)

ATTACCHI

1. Delirio dell'ira [imbloccabile]

Angeal Punizione emette dal suo ventre un gran numero di comete. La tecnica causa danni magici, ignorando il parametro Spirito del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Ali della superbia

Angeal Punizione scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Ali della superbia possono colpire sino ad otto volte, causando danni fisici.

3. Carica dell'avarizia

Angeal Punizione si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Carica dell'avarizia causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Difesa della lussuria

Angeal Punizione genera davanti a sé una protezione composta da poligoni trasparenti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

5. Fine della gola

Angeal Punizione emette una luce verde dal suo scudo. La tecnica ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

6. Rabbia dell'accidia

Angeal Punizione genera numerosi globi luminosi che poi si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Rabbia dell'accidia causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.

7. Tuono dell'invidia

Angeal Punizione genera una serie di esplosioni sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Tuono dell'invidia causa danni magici di Elemento Tuono e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Angeal Punizione esegue due fendenti orizzontali con il suo tridente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente può colpire due volte, causando danni fisici.

Angeal Punizione è una sorta di centauro alato armato di tridente. Il boss non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Le tecniche di Angeal Punizione sono piuttosto pericolose e difficili da evitare perciò usate le magie Barriera e Barriera Magica non appena inizia la battaglia. Poichè pure il boss è in grado di proteggersi con questi status, sfruttate la magia Dispel per rimuoverglieli. Durante lo scontro, sfruttate i lunghi momenti tra un attacco e l'altro di Angeal Punizione per posizionarvi alle sue spalle e colpirlo ripetutamente. Dopo averlo sconfitto riceverete una Fascia Tonum.

=====

ANGEAL PUNIZIONE (M5-1-6)

=====

Liv. >> 25	Attacco	37	TIPO
HP >> 27.800	Difesa	107	Unico
MP >> 544	Magia	44	
-----+-----	Spirito	163	AUTO STATUS
Esp. >> 952	Fortuna	24	Corazza
Guil >> 0	-----+-----		
SP >> 468	Attesa	5,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 19,61
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 96,610
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 96,86

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Bracciale di bronzo
 |r| Bracciale di bronzo

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Granpozione
 |r| Fascia Tonum

DOVE SI TROVA

Missione 5-1-6 [B.] Esperimento n. 106

ATTACCHI

1. Ali della superbia

Angeal Punizione scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Ali della superbia possono colpire sino ad otto volte, causando danni fisici.

2. Carica dell'avarizia

Angeal Punizione si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Carica dell'avarizia causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Difesa della lussuria

Angeal Punizione genera davanti a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

4. Fine della gola

Angeal Punizione emette una luce verde dal suo scudo. La tecnica ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

5. Rabbia dell'accidia

Angeal Punizione genera numerosi globi luminosi che poi si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Rabbia dell'accidia causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.

6. Tuono dell'invidia

Angeal Punizione genera una serie di esplosioni sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Tuono dell'invidia causa danni magici di Elemento Tuono e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Angeal Punizione esegue due fendenti orizzontali con il suo tridente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente può colpire due volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante di Angeal Punizione possiede parametri diversi, dona oggetti diversi e non esegue la tecnica imbloccabile Delirio dell'ira.

```
=====
ANGRA MAINYU
=====
```

Liv.	>>	86	Attacco	77	TIPO
HP	>>	43.750	Difesa	24	Ciclope volante giallo
MP	>>	5.860	Magia	145	
-----+-----			Spirito	57	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.024	Fortuna	19	Levitazione
Guil	>>	71	-----+-----		
SP	>>	908	Attesa	1,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 198.562
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Energiga
|r| Energiga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Materioscura
|r| Materioscura

DOVE SI TROVA

Missione 7-6-5 [B/n] Il reclutatore frustrato

ATTACCHI

1. Bagliore

L'Angra Mainyu emette onde sonore in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Bagliore può colpire sino a cinque volte, sottraendo gli MP di Zack.

2. Drain

L'Angra Mainyu estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'Angra Mainyu.

3. Elettroshock

l'Angra Mainyu richiama una serie di fulmini che ricadono nell'area circostante. L'Elettroshock causa danni magici non elementali.

4. Sguardo infernale

l'Angra Mainyu emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo Infernale causa danni fisici ed infligge gli Status Mutismo, Maledizione, Shock, Stop e Veleno.

5. Ultima

l'Angra Mainyu emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

=====
API ASSASSINE
=====

Liv.	>> 89	Attacco	137	TIPO
HP	>> 8.280	Difesa	251	Sciame
MP	>> 587	Magia	112	
-----+-----		Spirito	5	AUTO STATUS
Esp.	>> 912	Fortuna	88	Levitazione
Guil	>> 124	-----+-----		
SP	>> 112	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 19,61
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 76.890
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Cappa bianca
|r| Pietra mako MAG

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Noce Zeio
|r| Noce Zeio

DOVE SI TROVA

Missione 9-2-4 [B/n] Un nuovo passaggio
Missione 9-2-5 [B/n] Verso i livelli inferiori
Missione 9-2-6 [. n] Segni di materia

ATTACCHI

1. Ago oscuro

le Api assassine si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Ago oscuro causa danni fisici.

2. Ronzio

le Api assassine si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

3. Ronzio debilitante

le Api assassine si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio debilitante può colpire sino a sette volte, sottraendo gli MP di Zack.

=====

ARACNIDE

=====

Liv. >> 26	Attacco 33	TIPO
HP >> 28.400	Difesa 56	Ragno robot verde
MP >> 0	Magia 33	
-----+-----	Spirito 13	AUTO STATUS
Esp. >> 522	Fortuna 29	Corazza
Guil >> 220	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 56.060
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Shinra Alpha
|r| Shinra Alpha

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Veste antiproiettile
|r| Shinra Alfa

DOVE SI TROVA

Missione 1-2-6 [B.] Ultima sfida
Missione 7-2-2 [B.] Cerca e distruggi 2

ATTACCHI

1. Campo elettromagnetico +
l'Aracnide genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico + può colpire sino a sei volte, causando danni magici non elementali.
 2. Cannone Shinra Tipo 100
l'Aracnide apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra Tipo 100 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.
 3. Ragnatela
l'Aracnide emette frontalmente una serie di filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Ragnatela causa lo Status Stop.
- .. Doppio artiglio
l'Aracnide attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

ARTIGLIO DI FERRO

=====

Liv. >> 71	Attacco 177	TIPO
HP >> 69.780	Difesa 39	Uomo ragno marrone

MP	>>	1.860	Magia	33	
-----+-----			Spirito	37	AUTO STATUS
Esp.	>>	8.138	Fortuna	37	Corazza
Guil	>>	118	-----+-----		
SP	>>	320	Attesa	0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 247.000
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Lama Novox
|r| Medicina dell'eroe

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della magia
|r| Lama Novox

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-1 [B .] Indagini nelle caverne
 Missione 2-5-2 [. n] Nuove specie
 Missione 2-5-3 [. n] Altre nuove specie
 Missione 6-5-6 [B/n] Reparto Sviluppo scientifico
 Missione 6-6-1 [. n] Il segreto di Don
 Missione 6-6-2 [. n] Il secondo segreto di Don
 Missione 9-3-6 [. n] La fine di Wutai

ATTACCHI

1. Artigli gemelli

l'Artiglio di ferro attacca frontalmente con tutti i suoi artigli.
 La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione.
 Gli Artigli gemelli colpiscono due volte, causando danni fisici,
 ed infliggono lo Status Stop.

2. Fusione

l'Artiglio di ferro emette per qualche istante una luce abbagliante che
 ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

3. Tri-Fire

l'Artiglio di ferro scaglia tre sfere infuocate che si muovono in
 automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e
 causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

4. Tri-Thundaga

l'Artiglio di ferro scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in
 direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore. La magia
 può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Affondo

l'Artiglio di ferro esegue un affondo frontale con i suoi artigli destri.
 La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo
 sottrae gli SP di Zack.

=====
 ARTIGLIO LETALE
 =====

Liv.	>>	23	Attacco	24	TIPO
HP	>>	9.050	Difesa	33	Uomo ragno marrone
MP	>>	870	Magia	34	
-----+-----			Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>>	422	Fortuna	26	---
Guil	>>	87	-----+-----		
SP	>>	100	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • debole	HP difficile • 50.650
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 39,22	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 39,22	Gravità • ---	
Veleno • 98,04		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Guanti di mithril	{c} Pietra mako MAG
r Bonus ATT	r Guanti di mithril

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero, dopo l'incendio
 Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore, dopo l'incendio
 Capitolo 09: Nibelheim - Periferia
 Capitolo 09: Monte Nibel - Sentiero
 Capitolo 09: Monte Nibel - Entrata Reattore
 Missione 2-2-3 [. n] Nibelheim
 Missione 6-2-5 [B/n] Creare code di fenice
 Missione 6-2-6 [B/n] Città sotterranea
 Missione 7-2-4 [B/n] Operazione: reattore mako II
 Missione 8-2-6 [B/n] Pietra mako FOR

ATTACCHI

1. Artigli gemelli
 l'Artiglio letale attacca frontalmente con tutti i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Gli Artigli gemelli colpiscono due volte, causando danni fisici.
2. Stretta mortale
 l'Artiglio letale compie un salto per poi colpire con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Stretta mortale causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.
- .. Affondo
 l'Artiglio letale esegue un affondo frontale con i suoi artigli destri. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

ASSALTATORE

Liv.	>>	8	Attacco	16	TIPO
HP	>>	538	Difesa	3	Soldato con bandana verde
MP	>>	3	Magia	2	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	8	Fortuna	5	---

Guil >> 20 -----+-----
SP >> 8 Attesa 0,7 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 2.330
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Pozione	r Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-2-1 [B/n]	Sfida dalla Sicurezza
Missione 1-2-2 [. n]	Seconda sfida
Missione 1-2-3 [. n]	Terza sfida
Missione 1-2-4 [. n]	Si fa sul serio

ATTACCHI

1. Granata

l'Assaltatore lancia una bomba che esplose dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

l'Assaltatore esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

l'Assaltatore apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

BABY GRANGALAN

Liv. >> 31	Attacco 28	TIPO
HP >> 6.350	Difesa 42	Matrioska piccola
MP >> 999	Magia 40	
-----+-----	Spirito 220	AUTO STATUS
Esp. >> 120	Fortuna 40	Levitazione
Guil >> 50	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 47.300
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Abisso del giudizio (evocato dal Grangalan Jr.)

ATTACCHI

1. Energiga

il Baby Grangalan emette una luce verde. La magia ripristina una notevole quantità di HP a Grangalan.

2. Mura

il Baby Grangalan genera una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al Grangalan lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

.. Morso

il Baby Grangalan morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

BAHAMUT

=====

Liv. >> 15	Attacco 18	TIPO
HP >> 8.740	Difesa 69	Unico
MP >> 424	Magia 24	
-----+-----	Spirito 102	AUTO STATUS
Esp. >> 446	Fortuna 16	Corazza
Guil >> 680	-----+-----	Levitazione
SP >> 300	Attesa 1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 20.270
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Fascia di Atlante

DOVE SI TROVA

Capitolo 02: Stanza di Bahamut (boss)

ATTACCHI

1. Megafusione [imbloccabile]

il Bahamut scaglia dalla bocca una potente sfera di energia che colpisce il suolo. La tecnica sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Raggi fulminanti

il Bahamut fa piovere dall'alto una serie di fulmini in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida ma copre un'area ridotta. I Raggi fulminanti possono colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Tuono.

3. Sfere laser

il Bahamut scaglia una serie di sfere luminose che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Sfere laser possono colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Folata di vento

il Bahamut ruota il suo artiglio generando una violenta corrente d'aria. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Folata di vento colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Impatto

il Bahamut spicca il volo per poi atterrare violentemente al suolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Impatto causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Il Bahamut è un grande drago grigio. Il boss non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Durante lo scontro, attaccatelo alle spalle e mettetevi in posizione di Difesa non appena il Bahamut vola per eseguire l'Impatto: in questo modo ridurrete i danni subiti e sarete subito pronti a contrattaccare. In alcuni casi, può capitare che il boss si posizioni su una pedana che non potete raggiungere: quando ciò accade, usate le magie come Fire o Blizzard per colpirlo dalla distanza. Al termine dello scontro riceverete l'accessorio Fascia di Atlante.

```

=====
BAHAMUT (M5-1-2)
=====
Liv.  >> 15          Attacco  18          TIPO
HP    >> 8.740       Difesa   69          Unico
MP    >> 424         Magia    24
-----+-----
Esp.  >> 276         Fortuna  16          AUTO STATUS
Guil  >> 280         ----+----
SP    >> 300         Attesa   1,3 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 20.270
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Pozione
|r| Fascia di Atlante

ATTACCHI

1. Megafusione [imbloccabile]

il Bahamut scaglia dalla bocca una potente sfera di energia che colpisce il suolo. La tecnica sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Raggi fulminanti

il Bahamut fa piovere dall'alto una serie di fulmini in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida ma copre un'area ridotta. I Raggi fulminanti possono colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Tuono.

3. Sfere laser

il Bahamut scaglia una serie di sfere luminose che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Sfere laser possono colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Folata di vento

il Bahamut ruota il suo artiglio generando una violenta corrente d'aria. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Folata di vento colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Impatto

il Bahamut spicca il volo per poi atterrare violentemente al suolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Impatto causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Bahamut possiede parametri diversi.

```

=====
BAHAMUT (M8-1-4)
=====
Liv.  >>  17          Attacco  20          TIPO
HP    >>  10.320       Difesa   99          Unico
MP    >>  820          Magia    27
-----+-----
Esp.  >>  654          Spirito  102         AUTO STATUS
Guil  >>  380          Fortuna  22          Corazza
SP    >>  408          -----+-----
                          Levitazione
                          Attesa    1 secondo
    
```

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
 Gelo • forte
 Tuono • forte
 Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 39.120
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Veste antiproiettile
 |r| Shinra Alfa

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Fascia da polso
 |r| Gala del potere

DOVE SI TROVA

Missione 8-1-4 [B .] Rivincita con Bahamut

ATTACCHI

1. Megafusione [imbloccabile]
il Bahamut scaglia dalla bocca una potente sfera di energia che colpisce il suolo. La tecnica sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
2. Antiga
il Bahamut lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack. La magia sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio.
3. Fusione
il Bahamut emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.
4. Raggi fulminanti
il Bahamut fa piovere dall'alto una serie di fulmini in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida ma copre un'area ridotta. I Raggi fulminanti possono colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Tuono.
5. Sfere laser
il Bahamut scaglia una serie di sfere luminose che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Le Sfere laser possono colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.
- .. Folata di vento
il Bahamut ruota il suo artiglio generando una violenta corrente d'aria. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Folata di vento colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.
- .. Impatto
il Bahamut spicca il volo per poi atterrare violentemente al suolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Impatto causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Bahamut possiede parametri diversi, dona oggetti diversi ed è in grado di usare le magie Antiga e Fusione.

=====

BAHAMUT FURIA

=====

Liv.	>>	20	Attacco	25	TIPO
HP	>>	18.000	Difesa	111	Unico
MP	>>	312	Magia	36	
-----+-----			Spirito	118	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.152	Fortuna	30	Corazza
Guil	>>	1.520	-----+-----		Levitazione
SP	>>	456	Attesa	3 secondi	

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade	• immune	Fuoco	• forte	HP difficile	• 46.230
Mutismo	• immune	Gelo	• forte	Spazzata	• immune
Shock	• immune	Tuono	• forte	Zantetsuken	• immune
Stop	• immune	Gravità	• immune		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Granpozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Thundara
|r| Thundara

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Stanza di Bahamut Furia (boss)

ATTACCHI

1. Esafusione [imbloccabile]

dall'orbita del pianeta, il Bahamut Furia colpisce la luna con una sfera di energia e dal satellite viene emesso un potente fascio luminoso che ricade sul suolo. La tecnica sottrae l'87,5% degli HP, degli MP e degli AP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Ammasso di sfere

il Bahamut Furia scaglia frontalmente tre grandi sfere luminose ad angolazioni differenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Ammasso di sfera causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.

3. Zanna maligna

il Bahamut Furia scaglia le lance che possiede sulle ali, facendole poi cadere al suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. La Zanna maligna può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Onda d'urto

il Bahamut Furia genera un'onda d'urto con il suo artiglio sinistro. La tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. L'Onda d'urto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

Il Bahamut Furia è un gigantesco drago dorato. Il boss non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Durante lo scontro, le emozioni intense influenzeranno l'OMD, aumentando la possibilità di eseguire l'attacco limite di Aerith, Onda Curativa.

Iniziate subito l'offensiva, usando la spada per ferire il boss e mettetevi in posizione di Difesa quando il Bahamut Furia starà per scagliare l'Onda d'urto: in questo modo limiterete notevolmente i danni e potrete ripartire subito all'attacco. La tecnica nemica Esafusione non può uccidervi ma è in grado di causarvi danni molto elevati, perciò usate subito un Elisir per curarvi. Al termine dello scontro riceverete la materia Thundara.

=====

BAHAMUT FURIA (M5-1-4)

=====

Liv.	>>	20	Attacco	25	TIPO
HP	>>	18.000	Difesa	111	Unico
MP	>>	312	Magia	36	
-----+-----			Spirito	118	AUTO STATUS

Esp.	>>	682	Fortuna	30	Corazza
Guil	>>	410	-----		Levitazione
SP	>>	456	Attesa	3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 46.230
Mutismo • immune	Gelo • forte	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • forte	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Granpozione	{c} Pozione
r Granpozione	r Granpozione

DOVE SI TROVA
 Missione 5-1-4 [B.] Esperimento n. 104

ATTACCHI

1. Esafusione [imbloccabile]
 dall'orbita del pianeta, il Bahamut Furia colpisce la luna con una sfera di energia e dal satellite viene emesso un potente fascio luminoso che ricade sul suolo. La tecnica sottrae l'87,5% degli HP, degli MP e degli AP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
 2. Ammasso di sfere
 il Bahamut Furia scaglia frontalmente tre grandi sfere luminose ad angolazioni differenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Ammasso di sfera causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.
 3. Zanna maligna
 il Bahamut Furia scaglia le lance che possiede sulle ali, facendole poi cadere al suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. La Zanna maligna può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.
- .. Onda d'urto
 il Bahamut Furia genera un'onda d'urto con il suo artiglio sinistro. La tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. L'Onda d'urto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Bahamut Furia possiede parametri diversi e dona oggetti diversi.

```

=====
BAHAMUT FURIA (M8-5-6)
=====

```

Liv.	>>	20	Attacco	79	TIPO
HP	>>	99.999	Difesa	117	Unico
MP	>>	1.380	Magia	38	
-----			Spirito	104	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.411	Fortuna	64	Corazza
Guil	>>	560	-----		Levitazione
SP	>>	1.184	Attesa	2,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • immune	HP difficile • 353.970
Mutismo • immune	Gelo • immune	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Granpozione
|r| Extrapozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Thundaga
|r| Thundaga x2

DOVE SI TROVA

Missione 8-5-6 [B .] Caccia al tesoro 6

ATTACCHI

1. Esafusione [imbloccabile]

dall'orbita del pianeta, il Bahamut Furia colpisce la luna con una sfera di energia e dal satellite viene emesso un potente fascio luminoso che ricade sul suolo. La tecnica sottrae l'87,5% degli HP attuali, azzerà gli MP e gli AP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Ammasso di sfere

il Bahamut Furia scaglia frontalmente tre grandi sfere luminose ad angolazioni differenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Ammasso di sfera causa danni magici e fa cadere Zack al suolo.

3. Buco nero

il Bahamut Furia scaglia tre sfere che si muovono lentamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Buco nero può colpire sino a tre volte, dimezzando gli HP di Zack.

4. Fusione

il Bahamut Furia emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

5. Giudizio di luce

il Bahamut Furia si posiziona sullo sfondo e da qui scaglia una grande sfera di luce in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Giudizio di luce causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.

6. Zanna maligna

il Bahamut Furia scaglia le lance che possiede sulle ali, facendole poi cadere al suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. La Zanna maligna può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Onda d'urto

il Bahamut Furia genera un'onda d'urto con il suo artiglio sinistro. La tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. L'Onda d'urto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del

Bahamut Furia possiede parametri diversi, dona oggetti diversi, è in grado di utilizzare le tecniche Buco nero, Fusione, Giudizio di luce mentre l'Esafusione azzerava anche gli AP e gli MP del personaggio.

=====

BAJANG

=====

Liv.	>> 35	Attacco	44	TIPO
HP	>> 10.350	Difesa	14	Chimera di Wutai
MP	>> 443	Magia	43	
-----+-----		Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>> 352	Fortuna	7	---
Guil	>> 52	-----+-----		
SP	>> 68	Attesa	1,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 39,22	Fuoco • assorbe	HP difficile • 15.370
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 19,61	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 31,37	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Fira
|r| Fascia Focum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Etere
|r| Fira

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-3 [. n] Nemici alla Shinra
Missione 4-2-4 [. n] Marcia su Wutai
Missione 4-2-5 [B/n] Testardi partigiani di Wutai
Missione 4-2-6 [. n] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Distruttore magico

il Bajang attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Distruttore magico causa danni magici non elementali e rimuove gli status positivi del personaggio.

2. Firaga

il Bajang scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

3. Zanna Drain

il Bajang attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Testata

il Bajang si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

BALO BALO

```
=====
Liv.  >>  15          Attacco   14          TIPO
HP    >>  2.180       Difesa   12          Chimera di Wutai
MP    >>  226         Magia    24
-----+-----
Esp.  >>  71          Spirito  18          AUTO STATUS
Guil  >>  31          Fortuna  4           ---
SP    >>  40          Attesa   1,9 secondi
```

```
STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 0       Fuoco   • immune       HP difficile • 15.370
Mutismo • 0       Gelo    • ---          Spazzata    • 0
Shock    • 0       Tuono   • ---          Zantetsuken • 0
Stop     • 0       Gravità • ---
Veleno   • 0
```

```
COSA SI PUÒ RUBARE • 50%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Fire          {c} Etere
|r| Fire          |r| Fire
```

DOVE SI TROVA

```
Missione 4-1-3 [. n] Inseguì i disertori
Missione 4-1-4 [B/n] Partigiani di Wutai nei bassifondi
Missione 4-3-1 [. n] Sconfiggi i ricognitori
Missione 4-3-2 [B/n] Annienta l'avanguardia
Missione 4-3-3 [. n] Nemici nella base Wutai
```

ATTACCHI

1. Fire

il Balo Balo scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Artiglio

il Balo Balo attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

.. Testata

il Balo Balo si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====
BEHEMOTH
=====

```
=====
Liv.  >>  6          Attacco   8          TIPO
HP    >>  7.870       Difesa   10          Drago terrestre blu
MP    >>  122         Magia    11
-----+-----
Esp.  >>  7          Spirito  9          AUTO STATUS
Guil  >>  0          Fortuna  7          Corazza
SP    >>  16          Attesa   0,8 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • ---	HP difficile • 9.230
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 78,43
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA
Prologo (boss)

ATTACCHI

1. Giro-coda

il Behemoth ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Giro-coda causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Singhiozzo

il Behemoth si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Coda acuminata

quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, il Behemoth oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

il Behemoth attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

Il Behemoth è un grosso drago terrestre di colore blu. Il boss rimane spesso immobile ma è piuttosto aggressivo. Nella parte iniziale del combattimento, rimanete distanti dal Behemoth ed usate ripetutamente la magia Blizzaga su di lui: per via delle sue dimensioni e del suo immobilismo, è molto probabile che il cristallo di ghiaccio lo colpisca con successo. In alternativa usate la magia Firaga.

Una volta esauriti gli MP, posizionatevi alle spalle del boss ed attaccatelo senza sosta, facendo attenzione alla Coda acuminata ed al Giro-coda. Nel caso in cui il Behemoth dovesse voltarsi verso di voi, interrompete subito l'attacco poichè potreste venire colpiti dal Singhiozzo, e riposizionatevi dietro di lui prima di riprendere l'offensiva.

BEHEMOTH MARINO

Liv. >> 36	Attacco 44	TIPO
HP >> 52.800	Difesa 22	Drago terrestre blu
MP >> 187	Magia 31	
-----+-----	Spirito 23	AUTO STATUS

Esp.	>>	1.052	Fortuna	33	Corazza
Guil	>>	78	-----		Rigene
SP	>>	220	Attesa	0,8 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 450.810
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 94,12
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Banda di ferro	{c} Granpozione
r Banda di titanio	r Banda di ferro

DOVE SI TROVA
Missione 10-4-3 [B .] È una vacanza?

ATTACCHI

1. Meteorite [imbloccabile]
il Behemoth marino richiama una serie di meteore che colpiscono il suolo.
La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.
 2. 10.000.000 volt
il Behemoth marino genera una serie di fulmini che ricadono sul suolo.
La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. I 10.000.000 volt causano danni magici di Elemento Tuono.
 3. Giro-coda
il Behemoth marino ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Il Giro-coda causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
 4. Singhiozzo
il Behemoth marino si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Coda acuminata
quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, il Behemoth marino oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.
- .. Doppio artiglio
il Behemoth marino attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori.
La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

BELIAL

=====

Liv.	>>	90	Attacco	237	TIPO
HP	>>	112.680	Difesa	33	Diavolo rosso
MP	>>	9.999	Magia	242	


```

-----+-----
Esp.  >>  4.524      Spirito   204      AUTO STATUS
Guil  >>  198      Fortuna  55      Costo MP = 0
SP    >>  408      -----+-----
                          Levitazione
                          Attesa    0,5 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco     • ---      HP difficile • 265.040
Mutismo  • immune      Gelo      • ---      Spazzata    • 0
Shock    • immune      Tuono     • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune      Gravità   • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Forcina d'oro                {c} Corona regale x2
|r| Turbo-magia SP              |r| Corona regale x2

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 9-5-6 [. n] Ancora più in profondità

```

ATTACCHI

1. Difesa

il Belial genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti.
La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.

2. Difesa magica

il Belial genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli.
La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

3. Mura

il Belial genera attorno a sè una protezione composta da poligoni
trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e
lo Status Barriera Magica.

4. Tocco Drain

il Belial attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto
rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tocco Drain causa danni
fisici e ripristina gli HP del nemico.

5. Ultima

il Belial emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto
lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

6. Vigore

il Belial scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in
direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni
magici non elementali.

```

=====
BELZECU
=====

```

```

Liv.  >>  55      Attacco  72      TIPO
HP    >>  9.180     Difesa   11      Canide blu
MP    >>  92      Magia    67
-----+-----
Esp.  >>  315     Spirito   8      AUTO STATUS
                          Fortuna  56      ---

```

Guil >> 63 -----+-----
SP >> 40 Attesa 0,8 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 58,82	Fuoco • ---	HP difficile • 64.570
Mutismo • 78,43	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 70,59	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako AP	{c} Pozione
r Pietra mako HP	r Bonus AP ++

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-5	[. n]	Test nuove armi
Missione 1-5-1	[B/n]	Armi delle truppe speciali
Missione 1-5-2	[. n]	Ancora armi delle truppe speciali
Missione 3-3-6	[. n]	Libera la struttura mako
Missione 3-4-1	[B/n]	Recupera la materia
Missione 7-3-6	[B/n]	Precognizione di P Liv. 6
Missione 7-4-2	[. n]	Secondo contatto
Missione 7-4-5	[. n]	Segni di crescita

ATTACCHI

1. Tentacolo disincantante

il Belzecu fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tentacolo disincantante colpisce due volte, sottraendo gli MP di Zack ed infliggendo lo Status Shock.

2. Zanna Ade

il Belzecu si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Ade causa danni fisici ed infligge lo Status Ade.

BERRETTO ROSSO

Liv. >> 42	Attacco 37	TIPO
HP >> 6.128	Difesa 7	Istrice rosso
MP >> 438	Magia 33	
-----+-----	Spirito 21	AUTO STATUS
Esp. >> 66	Fortuna 15	---
Guil >> 33	-----+-----	
SP >> 68	Attesa 1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • assorbe	HP difficile • 68.280
Mutismo • 47,06	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 19,61	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 58,82	Gravità • ---	
Veleno • 58,82		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Fascia di Atlante
|r| Fascia adamantina

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pietra mako MAG
|r| Firaga

DOVE SI TROVA

Missione 2-2-6 [. n] Mondo di mostri
Missione 2-3-1 [. n] Mostri non identificati
Missione 7-3-2 [B/n] Precognizione di P Liv. 2
Missione 7-3-3 [. n] Precognizione di P Liv. 3

ATTACCHI

1. Bomba in picchiata

il Berretto rosso esegue una capriola in avanti e poi colpisce con violenza il suolo. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. La Bomba in picchiata causa danni fisici, infligge lo Status Shock e lo Status Veleno e fa cadere Zack al suolo.

2. Firaga

il Berretto rosso scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire sino a tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Panciata

il Berretto rosso si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

=====

BIKORNO

=====

Liv. >> 31	Attacco 36	TIPO
HP >> 12.800	Difesa 210	Toro corazzato
MP >> 24	Magia 7	
-----+-----	Spirito 47	AUTO STATUS
Esp. >> 954	Fortuna 4	Corazza
Guil >> 77	-----+-----	Resistenza
SP >> 128	Attesa 1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • 39,22

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • forte
Tuono • forte
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 119.980
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Panacea x4
|r| Panacea x6

COSA SI PUÒ OTTENERE • 78,13%

{c} Quattro slot
|r| Mistile

DOVE SI TROVA

Missione 6-3-1 [B .] Oggetti nelle pianure
Missione 8-4-6 [B .] Porta sospetta 6

ATTACCHI

1. Cattivo odore

il Bikorno emette dalla bocca una nube tossica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Cattivo odore infligge lo Status Mutismo e lo Status Veleno.

.. Incornata

il Bikorno si lancia in avanti, colpendo con le corna. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Incornata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Spallata

il Bikorno si lancia in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Spallata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

BLINDATO VOLANTE

Liv.	>> 33	Attacco	34	TIPO
HP	>> 16.844	Difesa	177	Automa elicottero giallo
MP	>> 0	Magia	18	
-----+-----		Spirito	80	AUTO STATUS
Esp.	>> 1.236	Fortuna	32	Corazza
Guil	>> 106	-----+-----		Levitazione
SP	>> 1	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • debole
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 134.990
Spazzata • 98,04
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako DIF

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-4 [. n] Distruggi l'artiglieria mobile
Missione 1-4-5 [. n] Test nuove armi
Missione 3-3-4 [. n] Una base alla volta
Missione 3-3-5 [. n] Midgar in pericolo
Missione 7-3-4 [. n] Precognizione di P Liv. 4
Missione 7-3-5 [. n] Precognizione di P Liv. 5
Missione 9-1-2 [. n] Nel più profondo delle caverne

ATTACCHI

1. Attacco rotante

il Blindato volante si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

2. Cannone 88mm L42

il Blindato volante apre frontalmente il fuoco con i suoi cannoni.

La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
Il Cannone 88mm L42 causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

BOGGY

Liv.	>>	10	Attacco	10	TIPO
HP	>>	1.512	Difesa	6	Istrice rosso
MP	>>	55	Magia	13	
-----+-----			Spirito	18	AUTO STATUS
Esp.	>>	54	Fortuna	14	---
Guil	>>	24	-----+-----		
SP	>>	28	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • immune	HP difficile • 8.270
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Fascia di Atlante

COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%

{c} Pozione
|r| Fire

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Entrata Chiesa, assieme ad Aerith
Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Strada, dopo l'appuntamento con Aerith
Missione 2-2-1 [B/n] Bassifondi di Midgar
Missione 6-2-2 [. n] Piano sviluppo bassifondi 2
Missione 8-4-1 [B/n] Porta sospetta 1
Missione 8-4-2 [. n] Porta sospetta 2

ATTACCHI

1. Fire

il Bogy scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Panciata

il Bogy si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

BOMBA

Liv.	>>	22	Attacco	11	TIPO
HP	>>	6.608	Difesa	13	Fiamma rossa
MP	>>	132	Magia	32	
-----+-----			Spirito	25	AUTO STATUS
Esp.	>>	152	Fortuna	12	Levitazione
Guil	>>	48	-----+-----		
SP	>>	28	Attesa	1,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • assorbe	HP difficile • 34.370
Mutismo • 0	Gelo • debole	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Fascia Focum	r Pozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Nibelheim - Periferia
 Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero
 Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore
 Capitolo 09: Nibelheim - Periferia
 Capitolo 09: Monte Nibel - Sentiero
 Capitolo 09: Monte Nibel - Entrata Reattore
 Missione 2-2-3 [. n] Nibelheim
 Missione 6-3-1 [. n] Oggetti nelle pianure

ATTACCHI

1. È più grande!
 la Bomba si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.
 2. Fira
 la Bomba scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.
 3. Kamikaze
 la Bomba si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.
- .. Carica
 la Bomba si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

BOMBA GRIGIA

Liv. >> 27	Attacco 14	TIPO
HP >> 15.530	Difesa 15	Fiamma consumata rossa
MP >> 152	Magia 30	
-----+-----	Spirito 26	AUTO STATUS
Esp. >> 166	Fortuna 16	Corazza
Guil >> 73	-----+-----	Levitazione
SP >> 36	Attesa 1,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
--------	----------	-------

Ade	• 78,43	Fuoco	• assorbe	HP difficile	• 87.660
Mutismo	• immune	Gelo	• debole	Spazzata	• immune
Shock	• 39,22	Tuono	• ---	Zantetsuken	• immune
Stop	• 58,82	Gravità	• ---		
Veleno	• 39,22				

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI
|r| Pietra mako SPI

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako MAG
|r| Fire

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero, nei pressi dell'estremità di nord est
 Capitolo 09: Monte Nibel - Sentiero, nei pressi dell'estremità di nord est
 Missione 2-2-3 [B.] Nibelheim

ATTACCHI

1. Kamikaze

la Bomba grigia si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

La Bomba grigia inizia a gonfiarsi gradualmente sin dall'inizio dello scontro. Per riportarla alle sue dimensioni originali bisogna colpirla con gli attacchi fisici.

=====

BOMBA IRRITABILE

=====

Liv.	>> 27	Attacco	14	TIPO
HP	>> 15.530	Difesa	15	Fiamma consumata rossa
MP	>> 152	Magia	30	
-----+-----		Spirito	26	AUTO STATUS
Esp.	>> 166	Fortuna	16	Corazza
Guil	>> 73	-----+-----		Levitazione
SP	>> 36	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • 78,43
 Mutismo • immune
 Shock • 39,22
 Stop • 58,82
 Veleno • 39,22

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
 Gelo • debole
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 87.660
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako MAG
|r| Fire

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero, nei pressi dell'estremità di nord est
 Capitolo 09: Monte Nibel - Sentiero, nei pressi dell'estremità di nord est

ATTACCHI

1. Kamikaze

la Bomba irritable si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

La Bomba irritable inizia a gonfiarsi gradualmente sin dall'inizio dello scontro. Per riportarla alle sue dimensioni originali bisogna colpirla con gli attacchi fisici.

```
=====
      BOMBA MEDICINALE
=====
```

Liv. >> 27	Attacco	14	TIPO
HP >> 15.530	Difesa	15	Fiamma consumata rossa
MP >> 152	Magia	30	
-----+-----	Spirito	26	AUTO STATUS
Esp. >> 166	Fortuna	16	Corazza
Guil >> 73	-----+-----		Levitazione
SP >> 36	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • 78,43
 Mutismo • immune
 Shock • 39,22
 Stop • 58,82
 Veleno • 39,22

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
 Gelo • debole
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 87.660
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
 |r| Pietra mako DIF

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako MAG
 |r| Fire

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero, nei pressi dell'estremità di nord est
 Capitolo 09: Monte Nibel - Sentiero, nei pressi dell'estremità di nord est
 Missione 2-2-3 [B .] Nibelheim

ATTACCHI

1. Kamikaze

la Bomba medicinale si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

La Bomba medicinale inizia a gonfiarsi gradualmente sin dall'inizio dello scontro. Per riportarla alle sue dimensioni originali bisogna colpirla con gli attacchi fisici.

=====

BONDFAT

=====

Liv.	>>	66	Attacco	63	TIPO
HP	>>	9.545	Difesa	9	Istrice giallo
MP	>>	688	Magia	68	
-----+-----			Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>>	91	Fortuna	16	Corazza
Guil	>>	48	-----+-----		
SP	>>	96	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 98,04
 Mutismo • 94,12
 Shock • 31,37
 Stop • 78,43
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 87.750
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Fascia adamantina
 |r| Fascia di cristallo

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pietra mako MAG
 |r| Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Missione 6-3-5 [B/n] Oggetti nelle miniere di carbone
 Missione 6-3-6 [B/n] Oggetti nella landa
 Missione 6-4-1 [. n] Mostri nelle caverne
 Missione 8-3-6 [B/n] Inferno elettromagnetico nelle caverne
 Missione 8-5-5 [. n] Caccia al tesoro 5

ATTACCHI

1. Firaga

il Bondfat scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Impatto

il Bondfat esegue una capriola in avanti e poi colpisce violentemente il suolo. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Impatto causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

.. Panciata

il Bondfat si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

=====

BRAHALA

=====

Liv.	>>	72	Attacco	87	TIPO
HP	>>	11.500	Difesa	15	Chimera di Wutai
MP	>>	723	Magia	89	
-----+-----			Spirito	24	AUTO STATUS
Esp.	>>	959	Fortuna	11	---
Guil	>>	73	-----+-----		

SP >> 108 Attesa 0,9 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 98,04	Fuoco • assorbe	HP difficile • 158.650
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 39,22	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 78,43	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Vera Focum	{c} Fira
r Bracciale Focum	r Firaga

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-4	[. n]	Wutai nei bassifondi
Missione 4-4-5	[. n]	Base anti-Shinra
Missione 4-4-6	[. n]	Armi anti-SOLDIER
Missione 9-2-1	[. n]	Un terzo potere

ATTACCHI

1. Distruttore magico
il Brahala attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Distruttore magico causa danni magici non elementali e rimuove gli status positivi del personaggio.
2. Feroce
il Brahala si circonda di luce. La tecnica dona lo Status Resistenza al nemico.
3. Firaga
il Brahala scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
4. Zanna Drain
il Brahala attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

=====

CACCIATORE DI TESTE

=====

Liv. >> 21	Attacco 20	TIPO
HP >> 2.810	Difesa 13	Crostaceo verde
MP >> 33	Magia 20	
-----+-----	Spirito 9	AUTO STATUS
Esp. >> 124	Fortuna 19	---
Guil >> 38	-----+-----	
SP >> 64	Attesa 1 secondo	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 26.050
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0

Stop • 19,61 Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Panacea {c} Pozione
|r| Pietra mako FOR |r| Pietra mako ATT

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Periferia
Capitolo 09: Gongaga - Colline
Missione 2-2-5 [. n] Gongaga
Missione 7-3-1 [. n] Precognizione di P Liv. 1
Missione 7-3-2 [. n] Precognizione di P Liv. 2
Missione 8-5-2 [. n] Caccia al tesoro 2

ATTACCHI

1. Aculeo tossico
 il Cacciatore di teste colpisce in avanti con la sua coda. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Aculeo tossico causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno.

.. Doppio artiglio
 il Cacciatore di teste salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici.

=====

CACCIATORE DI UOMINI

=====

Liv. >> 72	Attacco 182	TIPO
HP >> 86.800	Difesa 17	Crostaceo verde
MP >> 255	Magia 99	
-----+-----	Spirito 15	AUTO STATUS
Esp. >> 864	Fortuna 52	Corazza
Guil >> 48	-----+-----	
SP >> 108	Attesa 0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 98,04	Fuoco • ---	HP difficile • 124.330
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 47,06
Shock • 58,82	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 98,04	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Panacea {c} Pozione
|r| Pietra AP |r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-3 [. n] Mostri insolitamente forti

ATTACCHI

1. Ago paralizzante

il Cacciatore di uomini colpisce in avanti con la sua coda. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Ago paralizzante causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

2. Ago spietato

il Cacciatore di uomini colpisce in avanti con la sua coda. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Ago spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

3. Colpo AP

il Cacciatore di uomini salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo AP sottrae gli AP di Zack.

4. Colpo MP

il Cacciatore di uomini salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo MP sottrae gli MP di Zack.

5. Colpo SP

il Cacciatore di uomini salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo SP sottrae gli SP di Zack.

.. Doppio artiglio

il Cacciatore di uomini salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici.

=====
CALABRONI
=====

Liv.	>>	27	Attacco	16	TIPO
HP	>>	2.280	Difesa	238	Sciame
MP	>>	387	Magia	5	
-----+-----			Spirito	1	AUTO STATUS
Esp.	>>	228	Fortuna	37	Levitazione
Guil	>>	72	-----+-----		
SP	>>	64	Attesa	3,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 0
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 13.240
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Cappa bianca
|r| Gran pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Ciondolo stellare
|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 6-2-3 [B/n] Luogo di estrazione mako
Missione 6-2-4 [B/n] Ingrediente del soma
Missione 6-2-6 [. n] Città sotterranea

Missione 8-2-5 [B/n] Pietra mako ATT
Missione 8-2-6 [B/n] Pietra mako FOR
Missione 8-4-5 [. n] Porta sospetta 5

ATTACCHI

1. Ago tossico

i Calabroni si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Ago tossico può colpire sino a sette volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Mutismo e lo Status Veleno.

2. Ronzio

i Calabroni si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

3. Ronzio debilitante

i Calabroni si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio debilitante può colpire sino a sette volte, sottraendo gli MP di Zack.

=====

CANE DA CACCIA

=====

Liv.	>>	42	Attacco	44	TIPO
HP	>>	6.689	Difesa	8	Canide rosso
MP	>>	61	Magia	17	
-----+-----			Spirito	5	AUTO STATUS
Esp.	>>	146	Fortuna	32	---
Guil	>>	52	-----+-----		
SP	>>	36	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 23,53
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 96.330
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako AP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Bonus AP ++

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-1 [. n] Operazioni di lotta urbana
Missione 1-4-3 [. n] Armi Shinra rubate
Missione 3-3-1 [. n] Allarme rosso!
Missione 3-3-2 [. n] Base nelle caverne
Missione 9-1-2 [B/n] Nel più profondo delle caverne

ATTACCHI

1. Tentacolo

il Cane da caccia fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tentacolo colpisce

due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Shock.

2. Zanne Novox

il Cane da caccia si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Le Zanne Novox causano danni fisici ed infliggono lo Status Mutismo.

.. Carica

il Cane da caccia si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

CANE DA GUARDIA

Liv.	>> 17	Attacco	17	TIPO
HP	>> 2.060	Difesa	6	Canide blu
MP	>> 56	Magia	11	
-----+-----		Spirito	4	AUTO STATUS
Esp.	>> 23	Fortuna	23	---
Guil	>> 48	-----+-----		
SP	>> 86	Attesa	1,2 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 15,69
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 15.201
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako MAG

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Bonus AP ++

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-1 [B/n] Armi della prossima generazione
Missione 1-3-2 [. n] Nuove armi meccaniche
Missione 1-3-4 [. n] Esperimento andato male
Missione 7-1-5 [B/n] Incarico da vice
Missione 8-4-4 [. n] Porta sospetta 4

ATTACCHI

1. Tentacolo

il Cane da guardia fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tentacolo colpisce due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Shock.

.. Carica

il Cane da guardia si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

CAPITANO

Liv.	>> 25	Attacco	23	TIPO
------	-------	---------	----	------

```

HP    >>  4.980          Difesa    13          Soldato con bandana rossa
MP    >>  16             Magia     4
-----+-----
Esp.  >>  202           Fortuna   11          AUTO STATUS
Guil  >>  80             ----+----
SP    >>  12             Attesa    1,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 0          Fuoco    • ---          HP difficile • 48.170
Mutismo • 0          Gelo     • ---          Spazzata    • 0
Shock    • 0          Tuono    • ---          Zantetsuken • 0
Stop     • 0          Gravità  • ---
Veleno   • 0

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pozione                          {c} Pozione
|r| Granpozione                       |r| Granpozione

```

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Nibelheim - Città
 Missione 1-1-2 [B.] Addestramento avanzato Shinra

ATTACCHI

1. Granata

il Capitano lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Granpozione

il Capitano utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

.. Manganello

il Capitano esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Capitano apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

```

=====
CAPITANO (Epilogo)
=====

```

```

Liv.  >>  31          Attacco   49          TIPO
HP    >>  8.280       Difesa    24          Soldato con bandana rossa
MP    >>  28          Magia     8
-----+-----
Esp.  >>  0           Fortuna   24          AUTO STATUS
Guil  >>  0             ----+----
SP    >>  24          Attesa    1 secondo

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO

```

Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile	• 78.990
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata	• 0
Shock	• immune	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• immune	Gravità	• ---		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Epilogo

ATTACCHI

1. Granata

il Capitano lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Granpozione

il Capitano utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

3. Missile

dallo sfondo viene scagliato un razzo in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

il Capitano esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Capitano apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====
CAPITANO WUTAI
=====

Liv.	>> 34	Attacco	38	TIPO
HP	>> 4.654	Difesa	16	Soldato di Wutai giallo
MP	>> 17	Magia	12	
-----+-----		Spirito	9	AUTO STATUS
Esp.	>> 242	Fortuna	27	---
Guil	>> 56	-----+-----		
SP	>> 36	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • 19,61
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • 98,04

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 64.910
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pozione
|r| Energira

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-4 [. n] Marcia su Wutai
Missione 4-2-5 [. n] Testardi partigiani di Wutai
Missione 4-2-6 [. n] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Affondo critico

il Capitano Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
L'Affondo critico causa sempre danni critici.

2. Raffica anestetica

il Capitano Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Fendente

il Capitano Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
Il Fendente causa danni fisici.

=====

CAPO SAHAGIN

=====

Liv. >> 63	Attacco 101	TIPO
HP >> 9.875	Difesa 22	Uomo lucertola verde
MP >> 263	Magia 101	
-----+-----	Spirito 16	AUTO STATUS
Esp. >> 1.119	Fortuna 48	Corazza
Guil >> 97	-----+-----	
SP >> 124	Attesa 1,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • immune
Tuono • assorbe
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 161.450
Spazzata • 58,82
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Salto
|r| Bracciale Gelum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Blizzaga
|r| Bracciale Gelum

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-5 [B/n] La caverna inaccessibile
Missione 2-3-6 [B/n] Operazione: isola desertica

Missione 2-4-1 [. n] Un'isola solitaria
 Missione 6-4-2 [B/n] Nelle miniere di carbone chiuse
 Missione 6-4-3 [B/n] Nella struttura segreta
 Missione 6-4-4 [B/n] Nascondiglio desolato
 Missione 7-4-1 [B/n] Primo contatto
 Missione 7-4-6 [B/n] Progresso
 Missione 7-5-1 [. n] Ragazzo nelle caverne
 Missione 8-6-2 [. n] Un altro avviso

ATTACCHI

1. Diluvio

il Capo sahadin emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Diluvio causa danni magici non elementali.

2. Drain

il Capo sahadin estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al Capo sahadin.

3. Penetrazione

il Capo sahadin compie un notevole balzo, per poi colpire violentemente il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. La Penetrazione causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Affondo

il Capo sahadin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

=====

CAPORALE

=====

Liv. >> 13	Attacco	10	TIPO
HP >> 782	Difesa	8	Soldato con bandana rossa
MP >> 14	Magia	3	
-----+-----	Spirito	8	AUTO STATUS
Esp. >> 16	Fortuna	10	---
Guil >> 40	-----+-----		
SP >> 8	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • 0
 Shock • 0
 Stop • 0
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 6.400
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
 |r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
 |r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-2-1 [B.] Sfida dalla Sicurezza

Missione 1-2-2 [B/n] Seconda sfida
 Missione 1-2-3 [B/n] Terza sfida
 Missione 1-2-4 [B/n] Si fa sul serio
 Missione 1-2-5 [. n] Sfida armata
 Missione 1-2-6 [. n] Ultima sfida

ATTACCHI

1. Granata

il Caporale lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Granpozione

il Caporale utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

.. Manganello

il Caporale esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Caporale apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

CAPORALE WUTAI

=====

Liv. >> 24	Attacco	25	TIPO
HP >> 4.280	Difesa	14	Soldato di Wutai giallo
MP >> 15	Magia	7	
-----+-----	Spirito	6	AUTO STATUS
Esp. >> 172	Fortuna	18	---
Guil >> 44	-----+-----		
SP >> 32	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • immune
 Shock • 0
 Stop • 47,06
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 22.900
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
 |r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Blizzard

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-5 [B/n] Ferma gli intrusi

ATTACCHI

.. Affondo

il Caporale Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile.

La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
L'Affondo causa danni fisici.

.. Fendente

il Caporale Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Caporale Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

CARRO ARMATO DECORATO

=====

Liv.	>>	26	Attacco	32	TIPO
HP	>>	26.860	Difesa	175	Carrarmato marrone
MP	>>	0	Magia	18	
-----+-----			Spirito	40	AUTO STATUS
Esp.	>>	918	Fortuna	20	Corazza
Guil	>>	336	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 50.330
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako HP
|r| Attacco potente

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Shinra Beta
|r| Shinra Beta

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Junon, Tunnel Centrale - Livello 6 (mini boss)

ATTACCHI

1. Lancio! [imbloccabile]
dopo essere rimasto solo, il Carro armato decorato rilascia sul campo di battaglia cinque Macchine di supporto. La tecnica non causa alcun tipo di danno al personaggio.
2. Automitraglia
il Carro armato decorato apre il fuoco con la sua mitragliatrice. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. L'Automitraglia può colpire sino a sette volte, causando danni fisici, ed ignora il parametro Difesa del personaggio.
3. Cannone 203mm
il Carro armato decorato spara frontalmente un grosso proiettile. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone 203mm causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Carica

il Carro armato decorato si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Il Carro armato decorato è un grosso cingolato che combatte accompagnato da cinque droni volanti, le Macchine di supporto. Il mini boss non è molto rapido nel muoversi ma è piuttosto aggressivo. All'inizio dello scontro concentratevi sui droni, evitando intanto gli assalti del Carro armato decorato. Lasciate in vita una sola Macchina di supporto, in modo tale che il mini boss non ne produca altre, nel caso in cui rimanga da solo. Colpite il Carro armato decorato lateralmente, per evitare di essere investiti dalla sua Carica e per schivare con facilità anche gli attacchi dell'unico drone rimasto. Una volta sconfitto il mini boss, le rimanenti Macchine di supporto svaniranno e riceverete lo Shinra Beta.

=====

CARRO ARMATO DECORATO (M3-2-3)

=====

Liv.	>> 26	Attacco	32	TIPO
HP	>> 26.860	Difesa	175	Carrarmato marrone
MP	>> 0	Magia	18	
-----+-----		Spirito	40	AUTO STATUS
Esp.	>> 918	Fortuna	20	Corazza
Guil	>> 336	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 50.330
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako HP
|r| Attacco potente

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Banda di bronzo
|r| Veste antiproiettile

DOVE SI TROVA

Missione 3-2-3 [B.] Attacca il covo del nemico

ATTACCHI

1. Lancio! [imbloccabile]

dopo essere rimasto solo, il Carro armato decorato rilascia sul campo di battaglia cinque Macchine di supporto. La tecnica non causa alcun tipo di danno al personaggio.

2. Automitraglia

il Carro armato decorato apre il fuoco con la sua mitragliatrice. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. L'Automitraglia può colpire sino a sette volte, causando danni fisici, ed ignora il parametro Difesa del personaggio.

3. Cannone 203mm

il Carro armato decorato spara frontalmente un grosso proiettile. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone 203mm causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

.. Carica

il Carro armato decorato si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Carro armato decorato dona oggetti diversi.

=====

CARRO ARMATO MARZIALE

=====

Liv.	>> 77	Attacco	98	TIPO
HP	>> 108.770	Difesa	183	Carrarmato marrone
MP	>> 0	Magia	24	
-----+-----		Spirito	44	AUTO STATUS
Esp.	>> 4.980	Fortuna	24	Corazza
Guil	>> 486	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 142.420
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Spazzata
|r| Lama esplosiva

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Banda di carbonio
|r| Shinra Alfa

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-4 [B.] Distruggi l'artiglieria mobile
Missione 7-4-4 [B.] Quarto contatto

ATTACCHI

1. Lancio! [imbloccabile]
il Carro armato marziale rilascia sul campo di battaglia cinque Macchine di supporto +. La tecnica non causa alcun tipo di danno al personaggio.
2. Automitraglia
il Carro armato marziale apre il fuoco con la sua mitragliatrice. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. L'Automitraglia può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.
3. Cannone Shinra
il Carro armato marziale spara frontalmente un grosso proiettile. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Carica

il Carro armato marziale si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

CERBERUS

Liv.	>>	89	Attacco	152	TIPO
HP	>>	88.680	Difesa	19	Canide nero
MP	>>	3.380	Magia	207	
-----+-----			Spirito	11	AUTO STATUS
Esp.	>>	788	Fortuna	93	---
Guil	>>	72	-----+-----		
SP	>>	80	Attesa	0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • immune
Gelo • ---
Tuono • immune
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 231.740
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra della magia
|r| Pietra HP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-5 [B/n] Un viaggio solitario

ATTACCHI

1. Firaga

il Cerberus scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

2. Tentacolo disincantante (AP)

il Cerberus fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tentacolo disincantante colpisce due volte, sottraendo gli AP di Zack ed infliggendo lo Status Shock.

3. Tentacolo disincantante (MP)

il Cerberus fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tentacolo disincantante colpisce due volte, sottraendo gli MP di Zack ed infliggendo lo Status Shock.

.. Carica

il Cerberus si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

CHIACTUS (alpha)

```

Liv.  >> 18          Attacco    6          TIPO
HP    >> 99          Difesa    248         Cactus
MP    >> 38          Magia     96
-----+-----
Esp.  >> 1          Fortuna   99          AUTO STATUS
Guil  >> 0          -----+----
SP    >> 200         Attesa    3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco    • ---      HP difficile • 1.460
Mutismo • immune   Gelo     • ---      Spazzata    • immune
Shock    • immune   Tuono    • ---      Zantetsuken • 99,61
Stop     • immune   Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Bracciale di bronzo          {c} Pietra mako AP
|r| Bracciale d'argento          |r| Bracciale di bronzo

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 3-1-3 [. n] Elimina le copie
Missione 10-1-1 [B .] Dov'è il kyactus?
Missione 10-1-2 [B/n] Chiactus?
Missione 10-1-3 [. n] Kyactus trovato?

```

ATTACCHI

1. Fuga

il Chiactus fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Carica

il Chiactus si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

```

=====
CHIACTUS (M9-4-3)
=====

```

```

Liv.  >> 83          Attacco    12          TIPO
HP    >> 99.999       Difesa    251         Cactus
MP    >> 999         Magia     130
-----+-----
Esp.  >> 2          Fortuna   155         AUTO STATUS
Guil  >> 0          -----+----
SP    >> 12.000      Attesa    1 secondo

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco    • ---      HP difficile • 100.000
Mutismo • immune   Gelo     • ---      Spazzata    • immune
Shock    • immune   Tuono    • ---      Zantetsuken • 99,61
Stop     • immune   Gravità  • ---
Veleno   • immune

```


COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Erba Ghisal
|r| Erba Ghisal x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della fortuna
|r| Erba Ghisal

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-3 [B .] Un nuovo inizio

ATTACCHI

1. 1.000 aghi

il Chiactus scaglia una serie di spine contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I 1.000 aghi causano danni fisici ed infliggono sempre 1.000 HP di danno.

2. 10.000 aghi

il Chiactus scaglia una serie di spine attorno a sè. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. I 10.000 aghi causano danni fisici ed infliggono sempre 10.000 HP di danno.

.. Carica

il Chiactus si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

=====
CHIACTUS (M9-6-1)
=====

Liv.	>>	99	Attacco	255	TIPO
HP	>>	399.999	Difesa	249	Cactus
MP	>>	999	Magia	96	
-----+-----			Spirito	255	AUTO STATUS
Esp.	>>	1	Fortuna	255	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	24.000	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 549.996
Spazzata • immune
Zantetsuken • 99,61

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Arte del medico
|r| Arte del medico

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della fortuna
|r| Erba Ghisal

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-1 [B/n] I mostri più forti

ATTACCHI

1. 1.000 aghi

il Chiactus scaglia una serie di spine contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I 1.000 aghi causano danni fisici ed infliggono sempre 1.000 HP di danno.

2. 10.000 aghi

il Chiactus scaglia una serie di spine attorno a sè. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. I 10.000 aghi causano danni fisici ed infliggono sempre 10.000 HP di danno.

3. 100.000 aghi

il Chiactus scaglia una serie di spine attorno a sè. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. I 100.000 aghi causano danni fisici ed infliggono sempre 100.000 HP di danno.

4. Fuga

il Chiactus fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Carica

il Chiactus si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

=====
CHIACTUS (M10-1-3)
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Guil, SP), Value, Skill (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), and Effect (TIPO, Cactus, AUTO STATUS, Corazza). Includes a separator line '-----+-----'.

Table with 3 columns: STATUS (Ade, Mutismo, Shock, Stop, Veleno), ELEMENTI (Fuoco, Gelo, Tuono, Gravità), and ALTRO (HP difficile, Spazzata, Zantetsuken).

Table with 2 columns: COSA SI PUÒ RUBARE • 25% (Bracciale d'argento, Bracciale d'oro) and COSA SI PUÒ OTTENERE • 25% (Pietra mako FOR, Bracciale d'argento).

DOVE SI TROVA
Missione 10-1-3 [B .] Kyactus trovato?

ATTACCHI

1. 1.000 aghi

il Chiactus scaglia una serie di spine contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I 1.000 aghi causano danni fisici ed infliggono sempre 1.000 HP di danno.

.. Carica

il Chiactus si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

=====

CINGOLATO

=====

Liv. >> 63	Attacco 97	TIPO
HP >> 6.879	Difesa 14	Mini cingolato marrone
MP >> 0	Magia 97	
-----+-----	Spirito 1	AUTO STATUS
Esp. >> 478	Fortuna 14	Corazza
Guil >> 50	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • immune
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 109.210
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-1 [. n] Armi delle truppe speciali
Missione 1-5-2 [. n] Ancora armi delle truppe speciali
Missione 9-2-2 [B/n] Armi fuori controllo

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

il Cingolato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

2. Missile anti-azione

il Cingolato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli AP di Zack ed infligge lo Status Stop.

3. Missile anti-magia

il Cingolato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Mutismo.

.. Carica

il Cingolato si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====

CINGOLATO ARMATO

=====

Liv. >> 71	Attacco 93	TIPO
HP >> 8.785	Difesa 64	Mini cingolato verde

MP	>>	0	Magia	93	
-----+-----			Spirito	1	AUTO STATUS
Esp.	>>	538	Fortuna	16	---
Guil	>>	60	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 148.260
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-3	[. n]	Test della tarantola
Missione 1-5-4	[. n]	Unità meccanica Shinra
Missione 1-5-5	[. n]	Macchine letali migliori
Missione 9-2-2	[B/n]	Armi fuori controllo

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

il Cingolato armato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

2. Missile anti-azione

il Cingolato armato un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli AP di Zack ed infligge lo Status Stop.

3. Missile anti-magia

il Cingolato armato un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Mutismo.

.. Carica

il Cingolato armato si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

CINGOLATO AVANZATO

Liv.	>>	72	Attacco	198	TIPO
HP	>>	18.620	Difesa	82	Mini cingolato verde
MP	>>	0	Magia	198	
-----+-----			Spirito	33	AUTO STATUS
Esp.	>>	674	Fortuna	18	---
Guil	>>	70	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 185.460
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-3 [. n] La nuova arma di Genesis
 Missione 9-3-4 [. n] La super arma di Genesis

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

il Cingolato avanzato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

2. Missile anti-azione

il Cingolato avanzato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli AP di Zack ed infligge lo Status Stop.

3. Missile anti-magia

il Cingolato avanzato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-magia sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Mutismo.

.. Carica

il Cingolato avanzato si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

CINGOLATO CANNONE

Liv. >> 75	Attacco 219	TIPO
HP >> 88.888	Difesa 101	Mini cingolato verde
MP >> 0	Magia 239	
-----+-----	Spirito 77	AUTO STATUS
Esp. >> 875	Fortuna 22	Corazza
Guil >> 100	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 0,8 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 206.240
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-4 [. n] Macchine fuori controllo
Missione 9-5-1 [B/n] I mostri di Hojo

ATTACCHI

1. Palla di cannone 128mm
il Cingolato cannone spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Palla di cannone 128mm causa danni fisici.
2. Palla di cannone 155mm
il Cingolato cannone spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Palla di cannone 155mm causa danni fisici.
- .. Carica
il Cingolato cannone si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====

CINGOLATO GUARDIANO

=====

Liv. >> 24	Attacco 25	TIPO
HP >> 4.970	Difesa 14	Mini cingolato nero
MP >> 0	Magia 25	
-----+-----	Spirito 1	AUTO STATUS
Esp. >> 213	Fortuna 10	---
Guil >> 25	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • forte
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 22.570
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Pianure di Nibel
Missione 1-1-2 [B.] Addestramento avanzato Shinra

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

il Cingolato guardiano spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici.

.. Carica

il Cingolato guardiano si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====

CINGOLATO HAUSER

=====

Liv.	>>	75	Attacco	219	TIPO
HP	>>	88.888	Difesa	101	Mini cingolato nero
MP	>>	0	Magia	239	
-----+-----			Spirito	77	AUTO STATUS
Esp.	>>	875	Fortuna	22	---
Guil	>>	100	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • immune
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 137.490
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
 |r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
 |r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-4 [. n] Macchine fuori controllo
 Missione 9-5-1 [. n] I mostri di Hojo

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

il Cingolato Hauser spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici.

2. Palla di cannone 128mm

il Cingolato Hauser spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Palla di cannone 128mm causa danni fisici.

3. Sovraccarico

il Cingolato Hauser genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0 e lo Status Magico = 0.

.. Carica

il Cingolato Hauser si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici,

ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====
CINGOLATO SCORTA
=====

Liv.	>> 39	Attacco	52	TIPO
HP	>> 8.313	Difesa	14	Mini cingolato nero
MP	>> 0	Magia	52	
-----+-----		Spirito	1	AUTO STATUS
Esp.	>> 292	Fortuna	12	---
Guil	>> 40	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • immune
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 77.440
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-6 [B/n] Una richiesta della direttrice
Missione 1-4-1 [. n] Operazioni di lotta urbana

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo
il Cingolato scorta spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.
 2. Missile anti-azione
il Cingolato scorta spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli AP di Zack ed infligge lo Status Stop.
 3. Missile anti-magia
il Cingolato scorta spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Mutismo.
- .. Carica
il Cingolato scorta si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====
CODA SCARLATTA
=====

Liv.	>> 88	Attacco	222	TIPO
HP	>> 657.450	Difesa	72	Scorpione robot

MP	>>	0	Magia	82	
-----+-----			Spirito	20	AUTO STATUS
Esp.	>>	9.854	Fortuna	52	Corazza
Guil	>>	703	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 758.490
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Shinra Beta +	{c} Adamantite
r Barriera SP x2	r Adamantite x2

DOVE SI TROVA
 Missione 9-3-4 [B .] La super arma di Genesis

ATTACCHI

1. Iper laser [imbloccabile]
 la Coda scarlatta emette un potente fascio luminoso dalla sua coda.
 La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.
 2. Campo anti-AP
 la Coda scarlatta genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area.
 Il Campo anti-AP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli AP di Zack.
 3. Campo anti-MP
 la Coda scarlatta genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area.
 Il Campo anti-MP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli MP di Zack.
 4. Cannone Shinra Tipo 100
 la Coda scarlatta apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra Tipo 100 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.
- .. Doppio artiglio
 la Coda scarlatta attacca frontalmente con due artigli anteriori. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

COLIBRÌ

Liv.	>>	19	Attacco	18	TIPO
HP	>>	2.650	Difesa	5	Aquila viola
MP	>>	232	Magia	24	
-----+-----			Spirito	8	AUTO STATUS
Esp.	>>	196	Fortuna	18	Levitazione
Guil	>>	59	-----+-----		

SP >> 100 Attesa 1,5 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • debole	HP difficile • 22.800
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • assorbe	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Thunder	{c} Thunder
r Vera Tonum	r Thundara

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Nibelheim - Periferia
Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero
Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore
Capitolo 09: Nibelheim - Periferia
Capitolo 09: Monte Nibel - Sentiero
Capitolo 09: Monte Nibel - Entrata Reattore
Missione 2-2-3 [. n] Nibelheim
Missione 6-2-4 [B/n] Ingrediente del soma
Missione 6-2-5 [. n] Creare code di fenice

ATTACCHI

1. Thundara

il Colibrì emette una discreta scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa moderati danni di Elemento Tuono.

.. Artigli

il Colibrì si lancia in picchiata attaccando con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Gli Artigli possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Colpo di becco

il Colibrì colpisce verso il basso con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di becco causa danni fisici.

=====

COLONNELLO WUTAI

=====

Liv. >> 59	Attacco 121	TIPO
HP >> 29.330	Difesa 20	Soldato di Wutai giallo
MP >> 29	Magia 15	
-----+-----	Spirito 17	AUTO STATUS
Esp. >> 724	Fortuna 3	---
Guil >> 80	-----+-----	
SP >> 48	Attesa 0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 146.980
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pozione
|r| Thundaga

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-2 [B .] L'ultima base

ATTACCHI

1. Ferma-cuore

il Colonnello Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Ferma-cuore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

2. Raffica anestetica

il Colonnello Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Fendente

il Colonnello Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

COMBATTENTE

=====

Liv. >> 28	Attacco 30	TIPO
HP >> 5.928	Difesa 2	Soldato con bandana verde
MP >> 10	Magia 3	
-----+-----	Spirito 6	AUTO STATUS
Esp. >> 63	Fortuna 10	---
Guil >> 50	-----+-----	
SP >> 16	Attesa 1 secondo	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 58.830
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-5 [B .] 200 uomini della Shinra

ATTACCHI

1. Dinamite

il Combattente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Dinamite riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Granata AP

il Combattente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata AP sottrae il 6,25% degli AP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Granata MP

il Combattente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata MP sottrae il 6,25% degli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

4. Granpozione

il Combattente utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

5. Plesso solare

il Combattente esegue un affondo in avanti con il suo manganello. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Plesso solare sottrae il 18,75% degli HP di Zack.

6. Raffica Novox

il Combattente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Novox può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Mutismo.

7. Raffica Stop

il Combattente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Stop può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Stop.

8. Raffica Veleno

il Combattente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Veleno può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Veleno.

9. Super Granata

il Combattente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Super Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Granata

il Combattente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

il Combattente esegue un affondo in avanti con il suo manganello. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Combattente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino

a cinque volte, causando danni fisici.

=====

DEMONE

=====

Liv.	>>	41	Attacco	41	TIPO
HP	>>	19.182	Difesa	25	Diavolo rosso
MP	>>	999	Magia	48	
-----+-----			Spirito	158	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.095	Fortuna	44	Levitazione
Guil	>>	133	-----+-----		
SP	>>	308	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 62,75
Stop • 19,61
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 89.840
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Corona Ipnos
|r| Bonus MAG ++

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Bonus MAG +
|r| Atroh

DOVE SI TROVA

Missione 2-2-6 [. n] Mondo di mostri
Missione 2-3-1 [. n] Mostri non identificati
Missione 2-3-2 [. n] Eliminazione di massa
Missione 6-3-4 [. n] Oggetto nelle caverne
Missione 6-3-5 [. n] Oggetti nelle miniere di carbone
Missione 7-3-2 [B/n] Precognizione di P Liv. 2
Missione 7-3-3 [B/n] Precognizione di P Liv. 3
Missione 7-4-1 [. n] Primo contatto
Missione 8-3-4 [B .] Inferno elettromagnetico nelle miniere
Missione 9-1-1 [. n] Caverne sotterranee

ATTACCHI

1. Ade

il Demone genera due comete viola attorno al personaggio, le quali si muovono a spirale per poi colpirlo. La magia causa lo Status Ade.

2. Antiga

il Demone lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio.

3. Aspir

il Demone estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Demone.

4. Energiga

il Demone emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

5. Mura

il Demone genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

6. Sisma

il Demone genera un breve terremoto. Il Sisma causa danni magici non elementali al personaggio.

7. Tocco Drain

il Demone attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tocco Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

```
=====
DEMONO CORNUTO
=====
```

```
Liv.  >> 63           Attacco  153           TIPO
HP    >> 72.800        Difesa   31            Diavolo verde
MP    >> 9.999         Magia    202
-----+-----
Esp.  >> 3.996        Fortuna  52            AUTO STATUS
Guil  >> 172          -----+-----
SP    >> 372          Attesa   1,3 secondi    Costo MP = 0
                                           Levitazione
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 227.540
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Corona Ipnos
|r| Corona regale

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Corona regale
|r| Atroh

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-4 [B/n] Una nuova caverna
Missione 6-6-2 [. n] Il secondo segreto di Don
Missione 6-6-3 [. n] Segreto nelle caverne
Missione 9-3-6 [B .] La fine di Wutai

ATTACCHI

1. Difesa

il Demone cornuto genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.

2. Difesa magica

il Demone cornuto genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

3. Tocco Drain

il Demone cornuto attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tocco Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

4. Ultima

il Demone cornuto emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

5. Vigore

il Demone cornuto scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte e causare danni magici non elementali.

```
=====
DEMONE GRANATA
=====
```

```
Liv.  >> 66           Attacco   88           TIPO
HP    >> 5.735        Difesa    16           Crostaceo azzurro
MP    >> 127          Magia     43
-----+-----      Spirito   12           AUTO STATUS
Esp.  >> 290          Fortuna   38           ---
Guil  >> 42          -----+-----
SP    >> 92           Attesa    0,8 secondi
```

STATUS

Ade • 78,43
Mutismo • immune
Shock • 39,22
Stop • 98,04
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 54.160
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Panacea
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Pietra mako AP

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-6 [. n] Operazione: isola desertica
Missione 2-4-1 [. n] Un'isola solitaria
Missione 6-4-4 [. n] Nascondiglio desolato
Missione 6-4-5 [. n] Sottoterra nelle pianure
Missione 6-4-6 [. n] Antico e nascosto
Missione 7-4-1 [. n] Primo contatto
Missione 7-5-1 [B/n] Ragazzo nelle caverne
Missione 8-6-3 [. n] Ultimo avviso
Missione 8-6-4 [. n] S.O.S. ?

ATTACCHI

1. Ago spietato

il Demone granata colpisce in avanti con la sua coda. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Ago spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

.. Doppio artiglio

il Demone granata salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici.

```
=====
```

DEMONI MINORE

```

=====
Liv.  >>  84          Attacco  172          TIPO
HP    >>  115.800      Difesa   15          Istrice giallo
MP    >>  7.220        Magia    178
-----+-----
Esp.  >>  726          Spirito  230          AUTO STATUS
Guil  >>  283          Fortuna  22          Corazza
SP    >>  136          Attesa   0,5 secondi
    
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 241.710
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%
{c} Fascia di cristallo x3	{c} Pietra della magia
r Scippo	r Arpa lunare

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-4 [. n] Minacce bio-meccaniche

ATTACCHI

1. Bomba in picchiata

il Demone minore esegue una capriola in avanti e poi colpisce violentemente il suolo. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. La Bomba in picchiata causa danni fisici.
2. Vigore

il Demone minore scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte e causare danni magici non elementali.
- .. Panciata

il Demone minore si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

DETONATORE

```

=====
Liv.  >>  80          Attacco  133          TIPO
HP    >>  20.340        Difesa   24          Fiamma consumata rossa
MP    >>  2.240        Magia    99
-----+-----
Esp.  >>  1.632        Spirito  36          AUTO STATUS
Guil  >>  118          Fortuna  34          Corazza
SP    >>  96          Attesa   1,3 secondi Levitazione
    
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 168.890
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako MAG
|r| Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-3 [B .] Un'isola sconosciuta
Missione 2-4-4 [. n] Ispezione dell'area di scavi
Missione 7-5-5 [. n] Gemelli nelle caverne
Missione 9-2-6 [. n] Segni di materia

ATTACCHI

1. Feroce

il Detonatore si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica rende il nemico più aggressivo.

2. Firaja

il Detonatore scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Firaja può colpire sino a tre volte, causa danni magici di Elemento Fuoco ed infligge lo Status Veleno.

.. Carica

il Detonatore si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

Una volta gonfiatosi, il Detonatore attaccherà cinque volte Zack per poi tornare alle sue dimensioni normali.

=====

DIATRYMA

=====

Liv. >> 71	Attacco 222	TIPO
HP >> 188.770	Difesa 16	Struzzo viola
MP >> 897	Magia 133	
-----+-----	Spirito 9	AUTO STATUS
Esp. >> 1.340	Fortuna 46	Corazza
Guil >> 102	-----+-----	
SP >> 228	Attesa 0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 370.350
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Noce Zeio
|r| Cappuccio nero

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Bracciale chocobo celeste
|r| Corona d'alloro

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-4 [. n] Minacce bio-meccaniche

ATTACCHI

1. Calcio finale

il Diatryma attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio finale causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Carica

il Diatryma si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Beccata

il Diatryma attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

=====
DICERATOPO
=====

Table with 3 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, and Attribute (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa, TIPO, Toró corazzato, AUTO STATUS, Corazza, Magico = 0, Resistenza).

Table with 3 columns: STATUS, ELEMENTI, ALTRO. Lists various status effects like immune, Fuoco, Gelo, Tuono, Gravitá, and other stats like HP difficile, Spazzata, Zantetsuken.

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
{c} Pietra mako ATT x2
|r| Collana di perle
COSA SI PUÒ OTTENERE • 78,13%
{c} Mistile
|r| Bracciale Aegis

DOVE SI TROVA

Missione 2-2-6 [B .] Mondo di mostri
Missione 2-3-1 [B .] Mostri non identificati

ATTACCHI

1. Cattivo odore

il Diceratopo emette dalla bocca una nube tossica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Cattivo odore infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

2. Tremore

il Diceratopo colpisce violentemente il suolo generando un'onda d'urto.

La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Il Tremore colpisce due volte, causando danni magici non elementali, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Incornata

il Diceratopo si lancia in avanti, colpendo con le corna. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Incornata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Spallata

il Diceratopo si lancia in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Spallata sottrae il 93,75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

=====

DINORNIS

=====

Liv.	>>	60	Attacco	218	TIPO
HP	>>	265.400	Difesa	15	Struzzo marrone
MP	>>	783	Magia	17	
-----+-----			Spirito	7	AUTO STATUS
Esp.	>>	965	Fortuna	42	Corazza
Guil	>>	93	-----+-----		
SP	>>	164	Attesa	0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 317.810
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Noce Zeio
{r} Pietra della forza

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Bracciale chocobo celeste
{r} Bracciale chocobo marino

DOVE SI TROVA

Missione 7-6-6 [B/n] Il reclutatore determinato
Missione 9-4-3 [B/n] Un nuovo inizio

ATTACCHI

1. Fuga

il Dinornis fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Beccata

il Dinornis attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Calcio

il Dinornis attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici.

.. Carica

il Dinornis si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

=====

DISTRUTTORE

=====

Liv.	>>	91	Attacco	179	TIPO
HP	>>	52.500	Difesa	28	Fiamma rossa
MP	>>	5.622	Magia	158	
-----+-----			Spirito	44	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.381	Fortuna	44	Corazza
Guil	>>	147	-----+-----		Levitazione
SP	>>	116	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 200.630
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra dello spirito
|r| Pietra dello spirito

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra della magia
|r| Pietra della magia

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-6 [. n] La Grande bestia
Missione 6-6-4 [. n] Segreto nella pianura
Missione 6-6-5 [. n] Il Don malinconico
Missione 7-6-5 [B/n] Il reclutatore frustrato

ATTACCHI

1. Feroce

il Distruttore si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.

2. Firaja

il Distruttore scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Firaja può colpire sino a tre volte, causa danni magici di Elemento Fuoco ed infligge lo Status Veleno.

3. Kamikaze

il Distruttore si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Carica

il Distruttore si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

Una volta gonfiatosi, il Distruttore attaccherà otto volte Zack per poi aumentare ulteriormente di dimensioni ed infine autodistruggersi con la tecnica Kamikaze.

ELIMITRAGLIA

Liv.	>>	8	Attacco	13	TIPO
HP	>>	1.850	Difesa	163	Automa elicottero rosso
MP	>>	0	Magia	2	
-----+-----			Spirito	72	AUTO STATUS
Esp.	>>	51	Fortuna	12	Corazza
Guil	>>	91	-----+-----		Levitazione
SP	>>	1	Attesa	2,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • debole
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 3.170
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 02: Banora - Fabbrica
Missione 3-1-2 [. n] Macchine enormi
Missione 7-1-1 [B/n] Recupera il carico
Missione 7-1-3 [B .] Recupera il cargo

ATTACCHI

1. Attacco rotante

l'Elimitraglia si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Cannoni

l'Elimitraglia apre frontalmente il fuoco con i suoi cannoni. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I Cannoni causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fanno cadere Zack al suolo.

EPIORNIS

Liv.	>>	21	Attacco	20	TIPO
HP	>>	4.987	Difesa	8	Struzzo marrone
MP	>>	103	Magia	10	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	144	Fortuna	24	Corazza
Guil	>>	55	-----+-----		

SP >> 32 Attesa 1,7 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 35.190
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 19,61	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako AP	{c} Bracciale chocobo
r Pietra mako ATT	r Bracciale chocobo

DOVE SI TROVA
Missione 8-1-5 [B .] Fuga dal laboratorio di Hojo

ATTACCHI

.. Beccata

l'Epiornis attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Calcio

l'Epiornis attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

.. Carica

l'Epiornis si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

=====

ERBA CIPOLLINA

=====

Liv. >> 92	Attacco 198	TIPO
HP >> 98.980	Difesa 7	Erba verde
MP >> 9.753	Magia 173	
-----+-----	Spirito 10	AUTO STATUS
Esp. >> 977	Fortuna 20	Corazza
Guil >> 34	-----+-----	
SP >> 280	Attesa 0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • debole	HP difficile • 121.630
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Barriera	{c} Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-6 [B/n] Ancora più in profondità
 Missione 9-6-1 [. n] I mostri più forti

ATTACCHI

1. Vigore

l'Erba cipollina scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte e causare danni magici non elementali.

2. Voci isteriche

l'Erba cipollina emette onde sonore in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Le Voci isteriche possono colpire sino a cinque volte, sottraendo gli SP di Zack ed infliggendo lo Status Shock.

.. Assalto

l'Erba cipollina attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

.. Assalto Ade

l'Erba cipollina attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto Ade può colpire sino a sette volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Ade.

=====

ERBA VERDE

```
=====
Liv.  >>  41          Attacco   30          TIPO
HP    >>  5.872       Difesa    6           Erba verde
MP    >>  593        Magia    35
-----+-----      Spirito   8          AUTO STATUS
Esp.  >>  228       Fortuna  16         Corazza
Guil  >>  24        -----+----
SP    >>  180        Attesa   1,3 secondi
```

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 44.400
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Esna
 |r| Rigene

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pietra mako SPI
 |r| Energiga

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-2 [. n] Eliminazione di massa
 Missione 2-3-3 [. n] Mostri volanti
 Missione 2-3-4 [. n] Sottospecie

Missione 6-4-2 [. n] Nelle miniere di carbone chiuse
Missione 7-4-3 [B/n] Terzo contatto

ATTACCHI

1. Firaga

l'Erba verde scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte, causa notevoli danni di Elemento Fuoco ed infligge lo Status Maledizione.

2. Voci isteriche

l'Erba verde emette onde sonore in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le Voci isteriche possono colpire sino a cinque volte, sottraendo gli AP di Zack ed infliggendo lo Status Shock.

.. Assalto

l'Erba verde attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a sette volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Mutismo.

ERBACCIA TAGLIENTE

Liv. >> 37	Attacco 26	TIPO
HP >> 4.692	Difesa 5	Erba gialla
MP >> 458	Magia 31	
-----+-----	Spirito 7	AUTO STATUS
Esp. >> 149	Fortuna 12	---
Guil >> 20	-----+-----	
SP >> 148	Attesa 1,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 54.420
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Esna
|r| Energiga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pietra mako SPI
|r| Energira

DOVE SI TROVA

Missione 8-3-5 [B/n] Inferno elettromagnetico nella pianura
Missione 8-3-6 [. n] Inferno elettromagnetico nelle caverne
Missione 8-5-3 [. n] Caccia al tesoro 3
Missione 8-5-4 [B/n] Caccia al tesoro 4
Missione 8-5-5 [. n] Caccia al tesoro 5

ATTACCHI

1. Blizzaga

l'Erbaccia tagliente genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock e lo Status Mutismo.

2. Voci isteriche

l'Erbaccia tagliente emette onde sonore in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le Voci isteriche possono colpire sino a cinque volte, sottraendo gli MP di Zack ed infliggendo lo Status Shock.

.. Assalto rotante

l'Erbaccia tagliente attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto rotante può colpire sino a sette volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Veleno.

ESPERIMENTO N. 088

Liv.	>> 18	Attacco	25	TIPO
HP	>> 9.999	Difesa	150	Drago terrestre blu
MP	>> 172	Magia	24	
-----+-----		Spirito	205	AUTO STATUS
Esp.	>> 58	Fortuna	43	Corazza
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 56	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • forte
Tuono • debole
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 10.950
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Extrapozione
|r| Extrapozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Granpozione
|r| Banda di bronzo

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento, iniziando il quarto scontro proposto da Hojo.

ATTACCHI

1. Giro-coda

l'Esperimento n. 088 ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Il Giro-coda causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Singhiozzo

l'Esperimento n. 088 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Coda acuminata

quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, l'Esperimento n. 088 oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

l'Esperimento n. 088 attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori.
La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

ESPERIMENTO N. 097

=====

Liv.	>>	13	Attacco	18	TIPO
HP	>>	2.203	Difesa	53	Canide rosso
MP	>>	48	Magia	13	
-----+-----			Spirito	44	AUTO STATUS
Esp.	>>	48	Fortuna	11	---
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	92	Attesa	0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 9.960
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Chiave della cella
|r| Chiave della cella

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Veleno
|r| Veleno

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano, dopo aver premuto l'interruttore situato nella Sala di fusione.

ATTACCHI

1. Frusta scioccante

l'Esperimento n. 097 fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. L'attacco è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Frusta scioccante colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Carica

l'Esperimento n. 097 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

ESPERIMENTO N. 110

=====

Liv.	>>	52	Attacco	64	TIPO
HP	>>	48.509	Difesa	18	Drago terrestre blu
MP	>>	483	Magia	55	
-----+-----			Spirito	17	AUTO STATUS
Esp.	>>	5.769	Fortuna	72	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	468	Attesa	0,8 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • ---	HP difficile • 476.330
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 94,12
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Banda di titanio

|r| Extrapozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Granpozione

|r| Banda di titanio

DOVE SI TROVA

Missione 5-2-4 [B.] Esperimento n. 110

ATTACCHI

1. 10.000.000 volt

l'Esperimento n. 110 genera una serie di fulmini che ricadono sul suolo. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. I 10.000.000 volt causano danni magici di Elemento Tuono ed infliggono lo Status Shock.

2. Giro-coda

l'Esperimento n. 110 ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Giro-coda causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack, e fa cadere il personaggio al suolo.

3. Singhiozzo

l'Esperimento n. 110 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Coda acuminata

quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, l'Esperimento n. 110 oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

l'Esperimento n. 110 attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Shock.

=====

ESPERIMENTO N. 111

=====

Liv. >> 62	Attacco 51	TIPO
HP >> 11.007	Difesa 21	Ciclope volante verde
MP >> 876	Magia 58	
-----+-----	Spirito 49	AUTO STATUS
Esp. >> 956	Fortuna 27	Levitazione
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 176	Attesa 0,7 secondi	

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade	• 0	Fuoco	• assorbe	HP difficile	• 423.720
Mutismo	• 0	Gelo	• assorbe	Spazzata	• 0
Shock	• 0	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• 0	Gravità	• ---		
Veleno	• 0				

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Bracciale di bronzo
|r| Bracciale d'argento

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Bracciale di bronzo
|r| Bracciale d'argento

DOVE SI TROVA

Missione 5-2-5 [B.] Esperimento n. 111

ATTACCHI

1. 1.000.000 volt

l'Esperimento n. 111 genera una serie di fulmini che ricadono sul suolo. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Il 1.000.000 volt causa danni magici di Elemento Tuono ed infligge lo Status Shock.

2. Ade

l'Esperimento n. 111 genera due comete viola attorno al personaggio, che si muovono a spirale per poi colpirlo. La magia causa lo Status Ade.

3. Bimagia

l'Esperimento n. 111 diventa in grado di scagliare temporaneamente due magie in rapida successione.

4. Blizzaga

l'Esperimento n. 111 genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

5. Firaga

l'Esperimento n. 111 scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

6. Sguardo

l'Esperimento n. 111 emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

7. Thundaga

l'Esperimento n. 111 emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

=====

ESPERIMENTO N. 112

=====

Liv.	>> 68	Attacco	75	TIPO
HP	>> 68.350	Difesa	16	Uomo lucertola giallo
MP	>> 372	Magia	92	
-----+-----		Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>> 957	Fortuna	41	Corazza
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 336	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 527.630
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Fascia Gelum	{c} Blizzara
r Bracciale Gelum	r Blizzaga

DOVE SI TROVA
 Missione 5-2-6 [B .] Esperimento n. 112

ATTACCHI

1. Idro

l'Esperimento n. 112 emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Idro causa danni fisici.

2. Multisalto

l'Esperimento n. 112 compie un notevole balzo, per poi colpire con violenza il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Multisalto causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Salto

l'Esperimento n. 112 compie un notevole balzo, per poi colpire con violenza il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Salto causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Sposatezza

dopo aver compiuto cinque balzi, l'Esperimento n. 112 rimane immobile per qualche istante prima di tornare all'attacco.

=====

ESPERIMENTO N. 113

=====

Liv. >> 48	Attacco 62	TIPO
HP >> 43.500	Difesa 33	Ifrit
MP >> 1.738	Magia 93	
-----+-----	Spirito 36	AUTO STATUS
Esp. >> 1.155	Fortuna 72	Corazza
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 772	Attesa 0,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 542.900
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Bonus ATT +
|r| Bonus ATT ++

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pietra mako MAG x2
|r| Gala iper

DOVE SI TROVA

Missione 5-3-1 [B .] Esperimento n. 113

ATTACCHI

1. Fiamme infernali [imbloccabile]

l'Esperimento n. 113 colpisce violentemente il suolo poi si lancia contro il personaggio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo.

2. Colpo termico

l'Esperimento n. 113 scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

3. Ustioni 30% / 60% / 90% / 120%

questa tecnica è un semplice conto alla rovescia: dopo aver raggiunto il valore 120%, l'Esperimento n. 113 userà le Fiamme infernali.

.. Calcio

l'Esperimento n. 113 attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici, infligge lo Status Mutismo e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

l'Esperimento n. 113 attacca con un montante seguito da un colpo a due mani. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

ESPERIMENTO N. 114

=====

Liv. >> 43	Attacco 67	TIPO
HP >> 105.000	Difesa 58	Clone di Zack
MP >> 9.999	Magia 103	
-----+-----	Spirito 28	AUTO STATUS
Esp. >> 1.698	Fortuna 10	Corazza
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 176	Attesa 2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 78,43
Stop • 78,43
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 483.060
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • 74,90

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pietra mako MAG

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako DIF

DOVE SI TROVA

Missione 5-3-2 [B .] Esperimento n. 114

ATTACCHI

1. Energiga

l'Esperimento n. 114 emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

2. Fusione

l'Esperimento n. 114 emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

3. Lama esplosiva

l'Esperimento n. 114 appoggia la sua spada dietro di sè per poi eseguire un potente fendente verticale che genera un'onda d'urto. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. La Lama esplosiva causa danni fisici.

4. Mura

l'Esperimento n. 114 genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

5. Tornado d'assalto

l'Esperimento n. 114 ruota su sè stesso, colpendo due volte il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tornado d'assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Capriola

l'Esperimento n. 114 esegue una capriola in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Capriola consente al nemico di schivare gli assalti di Zack.

.. Difesa

l'Esperimento n. 114 si mette in posizione di difesa, dietro la sua spada. La tecnica consente al nemico di subire una quantità inferiore di danni, fisici e magici, rimanendo immobile. La Difesa non protegge il nemico dalle tecniche che infliggono status negativi e dagli attacchi alle spalle.

.. Fendenti

l'Esperimento n. 114 esegue una serie di fendenti con la sua spada. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. I Fendenti possono colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

=====

ESPERIMENTO N. 115

```
=====
Liv.  >> 46          Attacco 121          TIPO
HP    >> 82.240      Difesa 13          Lombrico striato
MP    >> 2.270      Magia 81
-----+-----      Spirito 29          AUTO STATUS
Esp.  >> 511        Fortuna 15          ---
Guil  >> 0          -----+-----
SP    >> 304        Attesa 1 secondo
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 316.100
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 39,22
Shock • 39,22	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 39,22	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako SPI	{c} Pozione
r Pietra mako MP	r Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA
 Missione 5-3-3 [B .] Esperimento n. 115

ATTACCHI

1. Allarme

l'Esperimento n. 115 genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Invincibile.

2. Filo

l'Esperimento n. 115 emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

3. Sisma

l'Esperimento n. 115 genera un breve terremoto. Il Sisma causa danni magici non elementali al personaggio.

.. Morso

l'Esperimento n. 115 morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno.

ESPERIMENTO N. 116

Liv. >> 93	Attacco 143	TIPO
HP >> 223.760	Difesa 34	Uomo ragno marrone
MP >> 5.440	Magia 102	
-----+-----	Spirito 27	AUTO STATUS
Esp. >> 4.052	Fortuna 28	Corazza
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 900	Attesa 1 secondo	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 680.860
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 58,82	Gravità • ---	
Veleno • 98,04		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Guanti adamantini	{c} Pietra mako ATT

DOVE SI TROVA

Missione 5-3-4 [B .] Esperimento n. 116

ATTACCHI

1. Onda del caos

l'Esperimento n. 116 genera un'onda sismica. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. L'Onda del caos infligge lo Status Maledizione.

2. Forbice paralizzante

l'Esperimento n. 116 compie un salto per poi colpire con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forbice paralizzante causa danni fisici, ripristina gli HP del nemico ed infligge lo Status Stop.

.. Affondo

l'Esperimento n. 116 esegue un affondo frontale con i suoi artigli destri. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

l'Esperimento n. 116 attacca frontalmente con tutti i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici.

=====
ESPERIMENTO N. 117
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, Skill (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), Value, and Type (TIPO, Struzzo marrone, AUTO STATUS, Corazza, Rigene). Includes a separator line '-----+-----' between Spirito and Fortuna.

Table with 3 columns: STATUS, ELEMENTI, ALTRO. STATUS: Ade (62,75), Mutismo (0), Shock (78,43), Stop (58,82), Veleno (0). ELEMENTI: Fuoco (---), Gelo (---), Tuono (---), Gravità (---). ALTRO: HP difficile (590.930), Spazzata (0), Zantetsuken (0).

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

- {c} Noce Zeio
|r| Noce Zeio

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

- {c} Bracciale chocobo marino
|r| Bracciale chocobo fluviale

DOVE SI TROVA

Missione 5-3-5 [B .] Esperimento n. 117

ATTACCHI

.. Beccata

l'Esperimento n. 117 attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici, e ripristina gli HP del nemico.

.. Calcio

l'Esperimento n. 117 attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Carica

l'Esperimento n. 117 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock, ripristina gli HP del nemico e fa cadere Zack al suolo.

=====

ESPERIMENTO N. 118

=====

Liv.	>> 90	Attacco	106	TIPO
HP	>> 132.500	Difesa	9	Zucca volante marrone
MP	>> 1.111	Magia	124	
-----+-----		Spirito	172	AUTO STATUS
Esp.	>> 1.374	Fortuna	23	Levitazione
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 460	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 58,82
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 641.980
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Scarabillo x2
|r| Pietra mako MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Novox
|r| Ade

DOVE SI TROVA

Missione 5-3-6 [B.] Esperimento n. 118

ATTACCHI

1. Conto alla rovescia / 3 / 2 / 1

questa tecnica è un semplice conto alla rovescia: dopo aver raggiunto il valore 1, l'Esperimento n. 118 userà La mia Megafusione oppure Il mio Zantetsuken.

2. Foschia oscura

l'Esperimento n. 118 emette frontalmente un getto viola di gas. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Foschia oscura causa danni fisici ed infligge lo Status Maledizione.

3. Il mio Zantetsuken

l'Esperimento n. 118 attacca il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il mio Zantetsuken causa danni fisici ed infligge lo Status Ade.

4. La mia Megafusione

l'Esperimento n. 118 scaglia una sfera infuocata che si muove in automatico in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La mia Megafusione causa danni magici non elementali.

ESPERIMENTO N. 119

Liv.	>>	91	Attacco	99	TIPO
HP	>>	188.500	Difesa	28	Diavolo verde
MP	>>	9.999	Magia	107	
-----+-----			Spirito	166	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.022	Fortuna	48	Costo MP = 0
Guil	>>	0	-----+-----		Levitazione
SP	>>	892	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 757.950
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Drainra
|r| Drainga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Drainra
|r| Drainga

DOVE SI TROVA

Missione 5-4-1 [B.] Esperimento n. 119

ATTACCHI

1. Barriera

l'Esperimento n. 119 genera attorno a sé uno scudo composto da esagoni celesti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Invincibile.

2. Elettroshock

l'Esperimento n. 119 richiama una serie di fulmini che ricadono nell'area circostante. L'Elettroshock causa danni magici non elementali.

3. Tri-Fire

l'Esperimento n. 119 scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

4. Vigore

l'Esperimento n. 119 scaglia una sfera di energia che si muove in automatico in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.

ESPERIMENTO N. 120

```

Liv.  >>  92           Attacco  141           TIPO
HP    >>  162.850      Difesa   26           Fiamma consumata rossa
MP    >>  7.750        Magia   104
-----+-----
Esp.  >>  1.720       Spirito  37           AUTO STATUS
Guil  >>  0           Fortuna  38           Levitazione
SP    >>  180        -----+-----
Attesa  0,7 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco  • assorbe     HP difficile • 935.750
Mutismo • immune   Gelo   • ---         Spazzata    • immune
Shock   • immune   Tuono  • ---         Zantetsuken • immune
Stop    • immune   Gravità • ---
Veleno  • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%           COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Pietra mako MAG                 {c} Pietra mako MAG
|r| Pietra mako MAG                 |r| Pietra della magia

```

DOVE SI TROVA
 Missione 5-4-2 [B.] Esperimento n. 120

ATTACCHI

1. Firaga
 l'Esperimento n. 120 scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
2. Fusione
 l'Esperimento n. 120 emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.
- .. Carica
 l'Esperimento n. 120 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

ESPERIMENTO N. 121

=====

```

Liv.  >>  95           Attacco  202           TIPO
HP    >>  278.500      Difesa   33           Uomo mako blu
MP    >>  8.520        Magia   10
-----+-----
Esp.  >>  8.756       Spirito  162          AUTO STATUS
Guil  >>  0           Fortuna  64           Corazza
SP    >>  216        -----+-----
Attesa  0,7 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco  • ---         HP difficile • 977.070
Mutismo • immune   Gelo   • ---         Spazzata    • immune
Shock   • immune   Tuono  • ---         Zantetsuken • immune
Stop    • immune   Gravità • ---
Veleno  • immune

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra della magia
|r| Pietra dello spirito

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra della forza
|r| Pietra della vitalità

DOVE SI TROVA

Missione 5-4-3 [B .] Esperimento n. 121

ATTACCHI

1. Adattamento

l'Esperimento n. 121 si circonda di luce. La tecnica dona per un breve periodo di tempo al nemico lo Status Fisico = 0.

2. Apprendimento

questo messaggio indica solamente che l'Esperimento n. 121 inizierà ad usare anche le magie per attaccare.

3. Blizzaga

l'Esperimento n. 121 genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

4. Blizzard

l'Esperimento n. 121 genera sul personaggio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

5. Bomba in picchiata

l'Esperimento n. 121 si lancia sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. La Bomba in picchiata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

6. Firaga

l'Esperimento n. 121 scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

7. Fire

l'Esperimento n. 121 scaglia una sfera infuocata che si muove in automatico in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

8. Lacerazione

l'Esperimento n. 121 si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

9. Missile a ricerca

l'Esperimento n. 121 genera tre sfere luminose che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile a ricerca può colpire sino a tre volte, causando danni magici non elementali.

10. Thundaga

l'Esperimento n. 121 emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

11. Thunder

l'Esperimento n. 121 emette una piccola scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono.

.. Artiglio

l'Esperimento n. 121 attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

ESPERIMENTO N. 122

=====

Liv.	>> 77	Attacco	131	TIPO
HP	>> 106.500	Difesa	14	Canide nero
MP	>> 1.458	Magia	171	
-----+-----		Spirito	36	AUTO STATUS
Esp.	>> 626	Fortuna	77	---
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 464	Attesa	0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 628.890
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra AP
|r| Pietra della fortuna

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 5-4-4 [B.] Esperimento n. 122

ATTACCHI

1. Forza liv. 1

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 1 causa 1.000 HP di danno.

2. Forza liv. 2

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 2 causa 2.000 HP di danno.

3. Forza liv. 3

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 3 causa 4.000 HP di danno.

4. Forza liv. 4

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 4 causa 8.000 HP di danno.

5. Forza liv. 5

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 5 causa 16.000 HP di danno.

6. Forza liv. 6

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 6 causa 32.000 HP di danno.

7. Forza liv. 7

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 7 causa 64.000 HP di danno.

8. Forza liv. 8

l'Esperimento n. 122 si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Forza liv. 8 causa 99.999 HP di danno.

=====

ESPERIMENTO N. 123

=====

Liv.	>> 72	Attacco	124	TIPO
HP	>> 435.850	Difesa	102	Clone di Zack
MP	>> 999	Magia	185	
-----+-----		Spirito	29	AUTO STATUS
Esp.	>> 4.797	Fortuna	10	Corazza
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 630.600
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pietra della vitalità
|r| Pietra della magia

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra della forza
|r| Pietra HP

DOVE SI TROVA

Missione 5-4-5 [B.] Esperimento n. 123

ATTACCHI

1. Coda di fenice

l'Esperimento n. 123 si circonda di luce gialla. La tecnica dona al nemico lo Status Risveglio.

2. Drain potente

l'Esperimento n. 123 appoggia la sua spada dietro di sé per poi eseguire un potente fendente verticale. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Drain potente causa danni fisici, infligge lo Status Shock e ripristina gli HP del nemico.

3. Energiga

l'Esperimento n. 123 emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

4. Lama esplosiva

l'Esperimento n. 123 appoggia la sua spada dietro di sè per poi eseguire un potente fendente verticale che genera un'onda d'urto. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. La Lama esplosiva causa danni fisici.

5. Mura

l'Esperimento n. 123 genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

6. Rigene

l'Esperimento n. 123 genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene.

7. Tornado d'assalto

l'Esperimento n. 123 ruota su sè stesso, colpendo due volte il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tornado d'assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

8. Ultima

l'Esperimento n. 123 emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

9. Vigore

l'Esperimento n. 123 scaglia una sfera di energia che si muove in automatico in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.

.. Capriola

l'Esperimento n. 123 esegue una capriola in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Capriola consente al nemico di schivare gli assalti di Zack.

.. Difesa

l'Esperimento n. 123 si mette in posizione di difesa, dietro la sua spada. La tecnica consente al nemico di subire una quantità inferiore di danni, fisici e magici, rimanendo immobile. La Difesa non protegge il nemico dalle tecniche che infliggono status negativi e dagli attacchi alle spalle.

.. Fendenti

l'Esperimento n. 123 esegue una serie di fendenti con la sua spada. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. I Fendenti possono colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

=====
ESPERIMENTO N. 124
=====

Table with 5 columns: Stat, Value, Stat, Value, Type. Rows include Liv. (88), HP (428.750), MP (9.999), Esp. (9.264), Guil (0), SP (1.000), Attacco (140), Difesa (128), Magia (140), Spirito (60), Fortuna (10), Attesa (1 secondo), TIPO (Sephiroth), AUTO STATUS, ---.

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 811.580
Mutismo • immune	Gelo • forte	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • forte	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra della magia

|r| Pietra della magia

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della forza

|r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 5-4-6 [B .] Esperimento n. 124

ATTACCHI

1. Angelo spietato

L'Esperimento n. 124 genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Fendente a sorpresa

L'Esperimento n. 124 si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Fusione

L'Esperimento n. 124 emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

4. Mura

L'Esperimento n. 124 genera attorno a sé una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

5. Rigene

L'Esperimento n. 124 genera attorno a sé una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene.

6. Vigore

L'Esperimento n. 124 scaglia una sfera di energia che si muove in automatico in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.

.. Assalto

L'Esperimento n. 124 esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

L'Esperimento n. 124 esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Teletrasporto

l'Esperimento n. 124 svanisce per poi ricomparire in un altro punto della stanza.

=====

ESPLOSIVO

=====

Liv.	>>	95	Attacco	254	TIPO
HP	>>	89.800	Difesa	30	Fiamma azzurra
MP	>>	6.890	Magia	254	
-----+-----			Spirito	48	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.870	Fortuna	48	Levitazione
Guil	>>	180	-----+-----		
SP	>>	128	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • immune
Gelo • assorbe
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 268.540
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra dello spirito
|r| Vigore

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra della magia
|r| Pietra della magia x2

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-6 [. n] Ancora più in profondità
Missione 9-6-2 [. n] Il livello più basso

ATTACCHI

1. Antiga

l'Esplosivo lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio.

2. Kamikaze

l'Esplosivo si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

3. Sussurro glaciale

l'Esplosivo genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Sussurro glaciale causa danni magici di Elemento Gelo ed infligge gli Status Mutismo, Stop e Veleno.

.. Carica

l'Esplosivo si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

EXODON

```
=====
Liv.  >>  76           Attacco  141           TIPO
HP    >>  168.500       Difesa   19           Coleottero nero
MP    >>  6.680         Magia   207
-----+-----
Esp.  >>  507           Spirito  90           AUTO STATUS
Guil  >>  68           Fortuna  23           ---
SP    >>  32           Attesa  0,3 secondi
```

```
STATUS                ELEMENTI                ALTRO
Ade      • immune      Fuoco    • ---          HP difficile • 112.890
Mutismo • 98,04          Gelo     • ---          Spazzata    • 98,04
Shock    • immune      Tuono    • ---          Zantetsuken • 0
Stop     • 98,04          Gravità  • ---
Veleno   • immune
```

```
COSA SI PUÒ RUBARE • 100%           COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pozione                       {c} Pietra dello spirito
|r| Pozione                         |r| Panacea
```

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-5 [. n] Un viaggio solitario
Missione 9-5-6 [. n] Ancora più in profondità

ATTACCHI

1. Acido

l'Exodon emette dalla bocca un liquido verde. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Acido causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno.

2. Energiga

l'Exodon emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

3. Mura

l'Exodon genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

4. Shock mentale

l'Exodon emette dall'addome una serie di onde sonore. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Shock mentale può colpire sino a quattro volte, sottraendo gli MP di Zack.

.. Carica

l'Exodon si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

FACCIA BUFFA

```
=====
Liv.  >>  29           Attacco  12           TIPO
HP    >>  4.668         Difesa   7           Zucca volante marrone
MP    >>  777         Magia   39
```

```

-----+-----
Esp.  >> 131          Spirito  132          AUTO STATUS
Guil  >> 41          Fortuna  13          Levitazione
SP    >> 68          -----+-----
                          Attesa    1 secondo

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco    • ---      HP difficile • 26.120
Mutismo  • immune      Gelo    • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 31,37         Tuono   • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune      Gravità • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Etere          {c} Etere
|r| Scarabillo    |r| Veleno

```

DOVE SI TROVA

```

Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore
Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona superiore
Capitolo 09: Residenza Shinra - 1° Piano
Capitolo 09: Residenza Shinra - Piano terra
Missione 2-2-4 [B/n] Nibelheim II
Missione 6-3-2 [. n] Le sorprese dell'isola desertica
Missione 6-3-3 [. n] Un oggetto da fondere
Missione 8-3-3 [B/n] Inferno elettromagnetico nella landa
Missione 8-4-5 [B/n] Porta sospetta 5

```

ATTACCHI

1. Alito stupido

la Faccia buffa emette frontalmente un getto viola di gas. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Alito stupido causa danni fisici ed infligge lo Status Maledizione.

2. Blizzaga

la Faccia buffa genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

.. Assalto rotante

la Faccia buffa attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto rotante può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

```

=====
FOLLETTO
=====

```

```

Liv.  >> 70          Attacco  124          TIPO
HP    >> 58.770      Difesa   11          Istrice giallo
MP    >> 3.380      Magia    157
-----+-----
Esp.  >> 359          Spirito  24          AUTO STATUS
Guil  >> 59          Fortuna  18          Corazza
SP    >> 108          Attesa   1 secondo

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 215.330
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Fascia di cristallo
|r| Ruba x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pietra della magia
|r| Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-5	[B/n]	Un'altra caverna
Missione 2-5-6	[. n]	La Grande bestia
Missione 6-6-4	[B/n]	Segreto nella pianura
Missione 6-6-5	[. n]	Il Don malinconico
Missione 6-6-6	[. n]	Il crepuscolo di Don
Missione 7-6-6	[. n]	Il reclutatore determinato
Missione 9-4-3	[. n]	Un nuovo inizio

ATTACCHI

1. Fusione

il Folletto emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

2. Tri-Fire

il Folletto scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Panciata

il Folletto si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

FORBICE ARTIGLIO

Liv. >> 64	Attacco 151	TIPO
HP >> 57.580	Difesa 37	Uomo ragno rosso
MP >> 1.240	Magia 10	
-----+-----	Spirito 33	AUTO STATUS
Esp. >> 6.446	Fortuna 33	Corazza
Guil >> 106	-----+-----	
SP >> 228	Attesa 0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 262.700
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 98,04	Gravità • ---	
Veleno • 98,04		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Lama Veleno

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della magia

DOVE SI TROVA

Missione 6-5-3 [B/n] Il reparto Cronaca
Missione 7-5-5 [B/n] Gemelli nelle caverne

ATTACCHI

1. Artigli gemelli

la Forbice artiglio attacca frontalmente con tutti i suoi artigli.
La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione.
Gli Artigli gemelli colpiscono due volte, causando danni fisici,
ignorando il parametro Difesa del personaggio ed infliggendo lo Status
Stop.

2. Tri-Fire

la Forbice artiglio scaglia tre sfere infuocate che si muovono in
automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e
causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

3. Tri-Thundaga

la Forbice artiglio scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in
direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore. La magia
può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Affondo

la Forbice artiglio esegue un affondo frontale con i suoi artigli destri.
La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo
causa danni fisici, sottrae gli SP del personaggio, infligge lo Status
Mutismo e fa cadere Zack al suolo.

=====

FORBICE CHETINA

=====

Liv. >> 62	Attacco 111	TIPO
HP >> 33.850	Difesa 36	Uomo ragno rosso
MP >> 1.028	Magia 112	
-----+-----	Spirito 30	AUTO STATUS
Esp. >> 5.460	Fortuna 31	Corazza
Guil >> 94	-----+-----	
SP >> 180	Attesa 1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 78,43
Veleno • 98,04

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 209.790
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Guanti di cristallo
|r| Bonus ATT ++

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra mako MAG
|r| Guanti di cristallo

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-2 [. n] Indagini nella landa

Missione 2-4-3 [B/n] Un'isola sconosciuta
 Missione 6-4-5 [B .] Sottoterra nelle pianure
 Missione 6-4-6 [B/n] Antico e nascosto
 Missione 6-5-1 [B/n] Reparto Urbanistica
 Missione 8-6-4 [B/n] S.O.S. ?
 Missione 8-6-5 [B/n] S.O.S.
 Missione 9-2-4 [B/n] Un nuovo passaggio

ATTACCHI

1. Artigli gemelli

la Forbice chetina attacca frontalmente con tutti i suoi artigli.
 La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione.
 Gli Artigli gemelli colpiscono due volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Stop.

2. Elettroshock

la Forbice chetina richiama una serie di fulmini che ricadono nell'area circostante. L'Elettroshock causa danni magici non elementali.

3. Tri-Thundaga

la Forbice chetina scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Affondo

la Forbice chetina esegue un affondo frontale con i suoi artigli destri.
 La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici, infligge lo Status Mutismo e fa cadere Zack al suolo.

=====

FORBICE MALIGNA

=====

Liv.	>>	82	Attacco	196	TIPO
HP	>>	78.500	Difesa	43	Uomo ragno rosso
MP	>>	2.080	Magia	196	
-----+-----			Spirito	41	AUTO STATUS
Esp.	>>	11.281	Fortuna	68	Corazza
Guil	>>	134	-----+-----		Resistenza
SP	>>	396	Attesa	0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 367.740
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Lama Stop
 |r| Elemosina

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Lama Ade
 |r| Lama Stop

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-2 [. n] Ancora più in basso
 Missione 9-5-3 [. n] Mostri insolitamente forti

ATTACCHI

1. Artigli gemelli

la Forbice maligna attacca frontalmente con tutti i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Gli Artigli gemelli colpiscono due volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Stop.

2. Ultima

la Forbice maligna emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Affondo

la Forbice maligna esegue un affondo frontale con i suoi artigli destri. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo sottrae gli SP di Zack.

=====
FOULANDER
=====

Table with 3 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value (5, 482, 124, 22, 22, 12), and Skill/Type (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa). Includes 'TIPO' (Chimera di Wutai) and 'AUTO STATUS' (---).

Table with 3 columns: STATUS (Ade, Mutismo, Shock, Stop, Veleno), ELEMENTI (Fuoco, Gelo, Tuono, Gravità), and ALTRO (HP difficile, Spazzata, Zantetsuken).

Table with 2 columns: COSA SI PUÒ RUBARE (50%) and COSA SI PUÒ OTTENERE (12,5%). Both list {c} Etere and |r| Fire.

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio
Capitolo 01: Forte Tamblin - Cortile
Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento, iniziando il primo scontro proposto da Hojo.
Missione 4-1-1 [B/n] Scoperte unità di Wutai

ATTACCHI

1. Fire

il Foulander scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Artiglio

il Foulander attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

.. Testata

il Foulancer si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

G AGGRESSORE

=====

Liv.	>>	15	Attacco	11	TIPO
HP	>>	1.680	Difesa	14	Soldato grigio di Genesis
MP	>>	89	Magia	22	
-----+-----			Spirito	18	AUTO STATUS
Esp.	>>	86	Fortuna	6	---
Guil	>>	46	-----+-----		
SP	>>	40	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 7,84
Mutismo • immune
Shock • 7,84
Stop • immune
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 10.600
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Bonus SPI
|r| Soma

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Amuleto

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord
Capitolo 05: Impianto estrazione mako
Missione 3-2-1 [. n] Nemici nei bassifondi

ATTACCHI

1. Fire

il G Aggressore scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Calci rotanti

il G Aggressore attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. I Calci rotanti possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Aggressore apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica possono colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

G ANNULLATORE

=====

Liv.	>>	27	Attacco	26	TIPO
HP	>>	16.610	Difesa	76	Diavolo di Genesis
MP	>>	589	Magia	43	

```

-----+-----
Esp.  >> 798      Spirito   34      AUTO STATUS
Guil  >> 130      Fortuna  33      Corazza
SP    >> 188      -----+-----
                        Attesa   0,8 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 91.880
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 39,22	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Impatto Mutismo	{c} Antima
r Impatto Morte	r Antima

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore (mini boss)
 Missione 3-2-5 [B .] Inseguì i nemici

ATTACCHI

1. Vortice [imbloccabile]
 il G Annullatore genera un tornado con la sua falce e lo scaglia contro il personaggio. La tecnica sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
2. Antima
 il G Annullatore lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di Zack.
3. Aspir
 il G Annullatore estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al G Annullatore.
4. Drain
 il G Annullatore estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Annullatore.
5. Falce nefasta
 il G Annullatore esegue un fendente orizzontale con la sua falce. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
- .. Pugno
 il G Annullatore attacca con un pugno, usando la mano disarmata. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Pugno causa danni fisici.
- .. Triplo fendente
 il G Annullatore attacca con la sua arma, eseguendo tre fendenti in rapida successione. La tecnica è molto veloce e possiede un discreto raggio d'azione. Il Triplo fendente può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e ripristinando gli

HP del nemico.

Il G Annullatore è una copia di Genesis che combatte con una grande falce. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è piuttosto aggressivo. Durante la battaglia saranno presenti anche due G Legionari. Eliminate subito quest'ultimi ed attaccate il G Annullatore dalla distanza con le magie: i suoi attacchi fisici sono in grado di assorbire HP perciò non dovrete mai affrontarlo nel corpo a corpo. Una volta eliminato riceverete la materia Antima.

=====

G ANTENORA

=====

Liv.	>>	36	Attacco	49	TIPO
HP	>>	68.460	Difesa	16	Uomo mako grigio
MP	>>	885	Magia	21	
-----+-----			Spirito	144	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.430	Fortuna	38	Barriera
Guil	>>	44	-----+-----		Corazza
SP	>>	1.600	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 419.140
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 19,61		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Adamantite

|r| Adamantite x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Bracciale chocobo fluviale

|r| Bracciale chocobo fluviale

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Lago dell'oblio, esaminando la colonna di luce più a nord.

ATTACCHI

1. Elettroshock

il G Antenora richiama una serie di fulmini che ricadono nell'area circostante. L'Elettroshock causa danni magici non elementali.

2. Lacerazione

il G Antenora si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

il G Antenora attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

G ASSALITORE

=====

Liv.	>>	12	Attacco	12	TIPO
------	----	----	---------	----	------

HP	>>	2.040	Difesa	18	Fante alato di Genesis
MP	>>	102	Magia	16	
-----+-----			Spirito	28	AUTO STATUS
Esp.	>>	72	Fortuna	16	---
Guil	>>	77	-----+-----		
SP	>>	60	Attesa	2,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 13.410
Mutismo • 39,22	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 39,22		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pietra mako MAG	{c} Soma
r Etere	r Pozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Settore 0 - Autostrada
 Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano
 Missione 3-1-6 [B .] Operazioni difensive a Midgar
 Missione 7-1-3 [. n] Recupera il cargo

ATTACCHI

1. Coltellata

il G Assalitore scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Coltellata colpisce due volte, causando danni fisici.

2. Fire

il G Assalitore scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Doppio fendente

il G Assalitore esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G ASSASSINO

=====

Liv.	>>	6	Attacco	8	TIPO
HP	>>	720	Difesa	13	Fante nero di Genesis
MP	>>	55	Magia	10	
-----+-----			Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>>	18	Fortuna	8	---
Guil	>>	58	-----+-----		
SP	>>	24	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 3.110
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0

DOVE SI TROVA

- Missione 3-3-4 [B/n] Una base alla volta
- Missione 3-3-5 [. n] Midgar in pericolo
- Missione 3-3-6 [. n] Libera la struttura mako
- Missione 9-1-3 [B/n] I segni di un intruso

ATTACCHI

1. Attacco combo
il G Baldor esegue una serie di fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco Combo può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.
 2. Dispel
il G Baldor estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.
 3. Energiga
il G Baldor emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.
 4. Gunblade
il G Baldor apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Gunblade causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.
 5. Mura
il G Baldor genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.
 6. Vigore
il G Baldor scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.
- .. Doppio fendente
il G Baldor esegue due fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G CAINA

=====

Liv.	>>	36	Attacco	49	TIPO
HP	>>	68.460	Difesa	16	Uomo mako grigio
MP	>>	885	Magia	21	
-----+-----			Spirito	144	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.430	Fortuna	38	Corazza
Guil	>>	44	-----+-----		Barriera Magica
SP	>>	1.600	Attesa	2 secondi	

STATUS

- Ade • 19,61
- Mutismo • immune
- Shock • immune
- Stop • immune

ELEMENTI

- Fuoco • ---
- Gelo • ---
- Tuono • ---
- Gravità • ---

ALTRO

- HP difficile • 419.140
- Spazzata • immune
- Zantetsuken • 0

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Medicina dell'eroe
|r| Medicina dell'eroe x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Bracciale d'oro
|r| Bracciale d'oro

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Lago dell'oblio, esaminando la colonna di luce più ad ovest.

ATTACCHI

1. Firaga

il G Caina scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

2. Lacerazione

il G Caina si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

il G Caina attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

G CAVALIERE OSCURO

=====

Liv.	>>	36	Attacco	33	TIPO
HP	>>	5.500	Difesa	64	Unico
MP	>>	61	Magia	29	
-----+-----			Spirito	70	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	46	Levitazione
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	24	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 78,43
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 40.530
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Soma
|r| Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Soma
|r| Elisir

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Luce della rovina (evocato dalla Materia)

ATTACCHI

1. Drain

il G Cavaliere oscuro estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Cavaliere oscuro.

2. Tuono nero

il G Cavaliere oscuro scaglia frontalmente un fulmine. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Tuono nero sottrae gli MP di Zack.

.. Fendente

il G Cavaliere oscuro esegue un fendente verticale con la sua spada. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

G CENTURIONE

=====

Liv.	>>	73	Attacco	102	TIPO
HP	>>	18.435	Difesa	25	Soldato grigio di Genesis
MP	>>	2.246	Magia	105	
-----+-----			Spirito	31	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.282	Fortuna	19	---
Guil	>>	156	-----+-----		
SP	>>	164	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • 98,04
 Mutismo • immune
 Shock • 7,84
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 118.710
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MAG
 |r| Pietra mako SPI

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Pietra mako ATT

DOVE SI TROVA

Missione 3-4-5 [B/n] Distruggi la fabbrica
 Missione 3-4-6 [. n] Copie ancora più forti
 Missione 3-5-1 [B/n] Intercetta le copie

ATTACCHI

1. Drain

il G Centurione estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Centurione.

.. Calci rotanti

il G Centurione attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. I Calci rotanti possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Centurione apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto

rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Raffica Ade

il G Centurione apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

=====

G COMBATTENTE

=====

Liv.	>> 16	Attacco	18	TIPO
HP	>> 8.300	Difesa	62	Monaco di Genesis
MP	>> 472	Magia	27	
-----+-----		Spirito	33	AUTO STATUS
Esp.	>> 577	Fortuna	22	Corazza
Guil	>> 112	-----+-----		
SP	>> 176	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 39,22
Stop • 47,06
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 22.750
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Impatto Veleno
|r| Impatto Mutismo

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Fascia da polso
|r| Gala del potere

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Gola di Modeo - Nord
Capitolo 05: Impianto estrazione mako
Missione 3-2-1 [B/n] Nemici nei bassifondi

ATTACCHI

1. Calcio gemello

appoggiandosi sulla sua arma, il G Combattente attacca con due calci. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio gemello colpisce due volte, causando danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

2. Energia

il G Combattente emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una piccola quantità di HP del nemico.

3. Stop

il G Combattente genera un orologio azzurro sulla testa del personaggio. La magia causa temporaneamente lo Status Stop.

4. Thundara

il G Combattente emette una discreta scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa moderati danni di Elemento Tuono.

.. Doppio fendente

il G Combattente attacca con la sua arma, eseguendo un fendente orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G COMMANDO

=====

Liv.	>>	17	Attacco	13	TIPO
HP	>>	2.448	Difesa	20	Fante rosso di Genesis
MP	>>	221	Magia	11	
-----+-----			Spirito	32	AUTO STATUS
Esp.	>>	106	Fortuna	20	---
Guil	>>	207	-----+-----		
SP	>>	76	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • 23,53
Mutismo • 39,22
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 39,22

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 14.780
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Etere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Soma
|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 7-1-4 [B/n] Recupero delle scorte

ATTACCHI

1. Coltello demoniaco

il G Commando scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Coltello demoniaco colpisce due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Mutismo e lo Status Veleno.

2. Energira

il G Commando emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

3. Thunder

il G Commando emette una piccola scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono.

.. Capriola

il G Commando esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Commando esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G DEVASTATORE

=====

Liv.	>> 43	Attacco	52	TIPO
HP	>> 88.287	Difesa	80	Diavolo di Genesis
MP	>> 973	Magia	54	
-----+-----		Spirito	38	AUTO STATUS
Esp.	>> 1.478	Fortuna	42	Corazza
Guil	>> 161	-----+-----		
SP	>> 264	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 54,90
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 161.820
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Impatto Stop
|r| Impatto Shock

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Gala del potere
|r| Gala iper

DOVE SI TROVA

Missione 3-3-3 [B .] Attacco a sorpresa su Midgar
Missione 3-3-4 [B .] Una base alla volta
Missione 3-3-5 [B/n] Midgar in pericolo
Missione 7-3-4 [B .] Precognizione di P Liv. 4
Missione 7-3-5 [. n] Precognizione di P Liv. 5
Missione 7-3-6 [. n] Precognizione di P Liv. 6
Missione 7-4-2 [B .] Secondo contatto

ATTACCHI

1. Tifone [imbloccabile]
il G Devastatore genera un tornado con la sua falce e lo scaglia contro il personaggio. La tecnica sottrae il 62% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
2. Aspir
il G Devastatore estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al G Devastatore.
3. Drain
il G Devastatore estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Devastatore.
4. Falce nefasta
il G Devastatore esegue un fendente orizzontale con la sua falce. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
5. Falciavite
il G Devastatore attacca con la sua arma, eseguendo un fendente

orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Falciavite colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e ripristinando gli HP del nemico.

.. Pugno

il G Devastatore attacca con un pugno, usando la mano disarmata. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Pugno causa danni fisici.

.. Triplo fendente

il G Devastatore attacca con la sua arma, eseguendo tre fendenti in rapida successione. La tecnica è molto veloce e possiede un discreto raggio d'azione. Il Triplo fendente può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e ripristinando gli HP del nemico.

=====

G DISTRUTTORE

=====

Liv. >> 17	Attacco	23	TIPO
HP >> 8.800	Difesa	23	Clone di Genesis
MP >> 175	Magia	21	
-----+-----	Spirito	59	AUTO STATUS
Esp. >> 375	Fortuna	22	Corazza
Guil >> 640	-----+-----		
SP >> 144	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 58,82
Shock • 11,76
Stop • immune
Veleno • 19,61

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 40.820
Spazzata • 58,82
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Drain
|r| Guanti adamantini

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Impianto estrazione mako
Missione 3-2-1 [B .] Nemici nei bassifondi

ATTACCHI

1. Attacco combo

il G Distruttore esegue una coppia di attacchi con il suo bastone.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
L'Attacco combo colpisce due volte, causando danni fisici.

2. Fira

il G Distruttore scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

.. Bastonata

il G Distruttore esegue un fendente verticale con il suo bastone. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La Bastonata causa danni fisici.

.. Colpo di fucile

il G Distruttore apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco colpisce due volte, causando un totale di otto danni fisici.

=====

G DOMINATORE

=====

Liv.	>> 51	Attacco	72	TIPO
HP	>> 125.200	Difesa	26	Mutante rosso di Genesis
MP	>> 2.380	Magia	99	
-----+-----		Spirito	14	AUTO STATUS
Esp.	>> 7.770	Fortuna	44	Corazza
Guil	>> 189	-----+-----		
SP	>> 1.040	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 339.150
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Bracciale chocobo marino
|r| Banda di carbonio

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Tornado d'assalto +

DOVE SI TROVA

Missione 3-3-6 [B.] Libera la struttura mako
Missione 7-4-5 [B.] Segni di crescita

ATTACCHI

1. Morsa d'artigli [imbloccabile]

il G Dominatore afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Attacco artigliato

il G Dominatore esegue una capriola per poi attaccare con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Attacco artigliato colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

3. Basta pazzia

il G Dominatore esegue un salto in avanti. La tecnica rimuove dal nemico lo Status Critico e lo Status Resistenza.

4. Firaga

il G Dominatore scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa danni notevoli di Elemento Fuoco.

5. Pazzia

il G Dominatore esegue una capriola sul posto. La tecnica dona al nemico lo Status Critico e lo Status Resistenza.

.. Artiglio destro

il G Dominatore attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio sinistro

il G Dominatore attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Dominatore esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

G ELIMINATORE

Liv.	>>	15	Attacco	14	TIPO
HP	>>	8.400	Difesa	22	Clone di Genesis
MP	>>	170	Magia	21	
-----+-----			Spirito	58	AUTO STATUS
Esp.	>>	161	Fortuna	17	Corazza
Guil	>>	560	-----+-----		
SP	>>	112	Attesa	1,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • 7,84
Stop • immune
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 29.730
Spazzata • 58,82
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Etere
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Barriera
|r| Barriera

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless, durante l'attacco delle truppe di Genesis (mini boss)

ATTACCHI

1. Radioso [imbloccabile]

il G Eliminator esegue una serie di attacchi usando sia il bastone che il fucile. La tecnica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

2. Attacco combo

il G Eliminatore esegue una coppia di attacchi con il suo bastone.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
L'Attacco combo colpisce due volte, causando danni fisici.

3. Fire

il G Eliminatore scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente
in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Bastonata

il G Eliminatore esegue un fendente verticale con il suo bastone. L'attacco
è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La Bastonata
causa danni fisici.

.. Colpo di fucile

il G Eliminatore apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida
e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco colpisce due volte,
causando un totale di otto danni fisici.

Il G Eliminatore è una copia di Genesis, armata con un bastone ed un fucile.
Il mini boss non si sposta rapidamente ma è piuttosto aggressivo.
Avvicinatevi a lui, evitando il Colpo di fucile, e poi lanciatevi subito
all'attacco, senza dargli la possibilità di reagire. Se riuscite a farlo,
infliggetegli lo Status Veleno oppure lo Status Mutismo, in modo tale da
indebolirlo, e sarete in grado di sconfiggerlo in pochi secondi. Al termine
dello scontro riceverete la materia Barriera.

```
=====
G ELIMINATORE (Bis)
=====
```

```
Liv.  >> 15          Attacco  14          TIPO
HP    >> 8.400       Difesa   22          Clone di Genesis
MP    >> 170         Magia   21
-----+-----
Esp.  >> 161        Spirito  58          AUTO STATUS
Guil  >> 560        Fortuna  17          Corazza
SP    >> 112        Attesa  1,8 secondi
```

```
STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco    • ---      HP difficile • 29.730
Mutismo  • 0           Gelo     • ---      Spazzata    • 58,82
Shock    • 7,84        Tuono    • ---      Zantetsuken • immune
Stop     • immune     Gravità  • ---
Veleno   • 0
```

```
COSA SI PUÒ RUBARE • 50%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Etere                {c} Pozione
|r| Granpozione          |r| Pietra mako MAG
```

DOVE SI TROVA

Missione 3-1-3 [B .] Elimina le copie
Missione 7-2-1 [B .] Cerca e distruggi

ATTACCHI

1. Attacco combo

il G Eliminatore esegue una coppia di attacchi con il suo bastone.

La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
L'Attacco combo colpisce due volte, causando danni fisici.

2. Fire

il G Eliminator scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Bastonata

il G Eliminator esegue un fendente verticale con il suo bastone. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La Bastonata causa danni fisici.

.. Colpo di fucile

il G Eliminator apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco colpisce due volte, causando un totale di otto danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del G Eliminator dona oggetti diversi e non esegue la tecnica imblocabile Radioso.

=====

G EQUITES

=====

Liv.	>>	64	Attacco	121	TIPO
HP	>>	218.560	Difesa	29	Mutante blu di Genesis
MP	>>	3.057	Magia	112	
-----+-----			Spirito	17	AUTO STATUS
Esp.	>>	9.726	Fortuna	46	Corazza
Guil	>>	207	-----+-----		
SP	>>	1.268	Attesa	0,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 391.080
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Bracciale chocobo celeste	{c} Pietra mako ATT
r Banda di platino	r Pietra mako AP

DOVE SI TROVA

Missione 9-2-3 [B.] Addentrati nelle caverne

ATTACCHI

1. Morsa d'artigli [imblocabile]

il G Equites afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Attacco artigliato

il G Equites esegue una capriola per poi attaccare con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.

L'Attacco artigliato colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Pazzia

il G Equites esegue una capriola sul posto. La tecnica dona al nemico lo Status Critico e lo Status Resistenza.

.. Artiglio destro

il G Equites attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio sinistro

il G Equites attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Equites esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G FALCE OSCURA

=====

Liv.	>> 36	Attacco	43	TIPO
HP	>> 5.072	Difesa	180	Unico
MP	>> 24	Magia	17	
-----+-----		Spirito	30	AUTO STATUS
Esp.	>> 0	Fortuna	44	Corazza
Guil	>> 0	----+----		Levitazione
SP	>> 24	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 78,43
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 13.380
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Granpozione
|r| Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Granpozione
|r| Elisir

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Luce della rovina (evocato dalla Materia)

ATTACCHI

.. Doppio fendente

il G Falce oscura esegue due fendenti con la falce. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G FANTE

=====

Liv.	>>	16	Attacco	12	TIPO
HP	>>	2.030	Difesa	17	Soldato rosso di Genesis
MP	>>	121	Magia	31	
-----+-----			Spirito	21	AUTO STATUS
Esp.	>>	98	Fortuna	8	---
Guil	>>	86	-----+-----		
SP	>>	80	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 15,69
 Mutismo • immune
 Shock • 7,84
 Stop • immune
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 14.540
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Bonus SPI +
 |r| Guanti di mithril

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Guanti di mithril

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 3
 Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 6
 Missione 3-2-3 [. n] Attacca il covo del nemico

ATTACCHI

.. Calci rotanti

il G Fante attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. I Calci rotanti possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Fante apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

G FINE

=====

Liv.	>>	71	Attacco	144	TIPO
HP	>>	378.500	Difesa	42	Uomo mako grigio
MP	>>	5.886	Magia	254	
-----+-----			Spirito	171	AUTO STATUS
Esp.	>>	9.039	Fortuna	153	Corazza
Guil	>>	144	-----+-----		
SP	>>	848	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---

ALTRO

HP difficile • 632.900
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 49,80

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Materioscura
|r| Materioscura x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra della forza
|r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-2 [B/n] La passione di Genesis

ATTACCHI

1. Artiglio Drain

il G Fine attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio Drain causa danni fisici, ripristina gli HP del nemico e fa cadere Zack al suolo.

2. Bomba in picchiata

il G Fine si lancia sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. La Bomba in picchiata sottrae il 93,75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Lacerazione

il G Fine si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Missile a ricerca

il G Fine genera tre sfere luminose che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile a ricerca può colpire sino a tre volte, causando danni magici non elementali, ignorando il parametro Spirito del personaggio.

=====

G GENERALE

=====

Liv.	>> 63	Attacco	92	TIPO
HP	>> 164.430	Difesa	35	Fuciliere di Genesis
MP	>> 2.210	Magia	101	
-----+-----		Spirito	78	AUTO STATUS
Esp.	>> 4.004	Fortuna	48	Corazza
Guil	>> 1.560	-----+-----		
SP	>> 308	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 31,37
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 340.410
Spazzata • 98,04
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pugno di ferro

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Arpia lunare

DOVE SI TROVA

Missione 3-4-3 [B .] Copie rinforzate

Missione 3-4-4 [B/n] Ritorno a Midgar

ATTACCHI

1. Attacco combo

il G Generale esegue una serie di fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco Combo può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

2. Blitz

il G Generale emette una potente scarica elettrica in direzione di Zack. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Blitz causa danni magici non elementali.

3. Difesa

il G Generale genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.

4. Difesa magica

il G Generale genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

5. Energiga

il G Generale emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

6. Gunblade

il G Generale apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Gunblade causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Generale esegue due fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G GUARDIANO

```
=====
Liv.  >>  72           Attacco  174           TIPO
HP    >>  60.245       Difesa   82           Diavolo di Genesis
MP    >>  1.355       Magia   127
-----+-----
Esp.  >>  4.455       Spirito  33           AUTO STATUS
Guil  >>  173         Fortuna  46           Corazza
SP    >>  288         Attesa   0,7 secondi
=====
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 54,90
Stop • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 269.740
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Impatto Stop
|r| Impatto Shock

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Nocche Kaiser
|r| Nocche Kaiser

DOVE SI TROVA

Missione 3-4-4 [B .] Ritorno a Midgar
Missione 3-4-5 [B .] Distruggi la fabbrica
Missione 3-4-6 [. n] Copie ancora più forti
Missione 3-5-1 [. n] Intercetta le copie
Missione 7-5-4 [B .] Un altro ragazzino nella landa
Missione 8-6-6 [. n] S.O.S....?

ATTACCHI

1. Tempesta [imbloccabile]
il G Guardiano genera un tornado con la sua falce e lo scaglia contro il personaggio. La tecnica sottrae il 70% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
2. Falce nefasta
il G Guardiano esegue un fendente orizzontale con la sua falce. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e ripristinando gli HP del nemico.
3. Falciavite
il G Guardiano attacca con la sua arma, eseguendo un fendente orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Falciavite colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
4. Fusione
il G Guardiano emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.
- .. Pugno
il G Guardiano attacca con un pugno, usando la mano disarmata. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Pugno causa danni fisici.
- .. Triplo fendente
il G Guardiano attacca con la sua arma, eseguendo tre fendenti consecutivi. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Triplo fendente può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e ripristinando gli HP del nemico.

=====

G GUERRIERO

=====

Liv.	>>	15	Attacco	15	TIPO
HP	>>	8.290	Difesa	61	Monaco di Genesis
MP	>>	256	Magia	26	
-----+-----			Spirito	31	AUTO STATUS
Esp.	>>	469	Fortuna	13	Corazza

Guil >> 98 -----+-----
SP >> 144 Attesa 0,8 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 32.195
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 39,22	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Impatto Veleno	{c} Rigene
r Impatto Mutismo	r Rigene

DOVE SI TROVA
Capitolo 04: Settore 0 - Autostrada (mini boss)

ATTACCHI

1. Calcio gemello
appoggiandosi sulla sua arma, il G Guerriero attacca con due calci.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio gemello colpisce due volte, causando danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.
 2. Fira
il G Guerriero scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa danni moderati di Elemento Fuoco.
 3. Novox
il G Guerriero genera attorno al personaggio una serie di onde sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.
- .. Doppio fendente
il G Guerriero attacca con la sua arma, eseguendo un fendente orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Il G Guerriero è un mostro umanoide armato di bastone. Il mini boss non è molto rapido nel muoversi, nè è particolarmente aggressivo. State attenti al suo Novox e sfruttate i momenti in cui il G Guerriero prepara la magia Fira per posizionarvi alle sue spalle e colpirlo ripetutamente. Dopo averlo sconfitto, otterrete la materia Rigene.

```
=====
G GUERRIERO (M3-1-6)
=====
Liv. >> 15 Attacco 15 TIPO
HP >> 8.290 Difesa 61 Monaco di Genesis
MP >> 256 Magia 26
-----+----- Spirito 31 AUTO STATUS
Esp. >> 469 Fortuna 13 Corazza
Guil >> 98 -----+-----
SP >> 144 Attesa 0,8 secondi
```

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile • 32.195
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata • immune
Shock	• 39,22	Tuono	• ---	Zantetsuken • immune
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Impatto Veleno	{c} Fascia da polso
r Impatto Mutismo	r Gala del potere

DOVE SI TROVA

Missione 3-1-6 [B .] Operazioni difensive a Midgar

ATTACCHI

1. Calcio gemello

appoggiandosi sulla sua arma, il G Guerriero attacca con due calci.

La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio gemello colpisce due volte, causando danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

2. Fira

il G Guerriero scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa danni moderati di Elemento Fuoco.

3. Novox

il G Guerriero genera attorno al personaggio una serie di onde sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.

.. Doppio fendente

il G Guerriero attacca con la sua arma, eseguendo un fendente orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del G Guerriero dona oggetti diversi.

G HETAIROS

Liv.	>> 72	Attacco	131	TIPO
HP	>> 418.750	Difesa	38	Mutante blu di Genesis
MP	>> 7.380	Magia	135	
-----+-----		Spirito	19	AUTO STATUS
Esp.	>> 14.398	Fortuna	48	Corazza
Guil	>> 233	-----+-----		
SP	>> 1.424	Attesa	0,1 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile • 555.305
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata • immune

Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

Tuono • ---
Gravità • ---

Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Gala iper
|r| Nocche Kaiser

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Mithril
|r| Mithril

DOVE SI TROVA

Missione 3-5-3 [B .] Unità speciale di Genesis
Missione 3-5-5 [. n] Sconfiggi le copie

ATTACCHI

1. Morsa d'artigli [imbloccabile]

il G Hetairos afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Attacco artigliato

il G Hetairos esegue una capriola per poi attaccare con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Attacco artigliato colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Basta pazzia

il G Hetairos esegue un salto in avanti. La tecnica rimuove dal nemico lo Status Critico e lo Status Resistenza.

4. Firaga

il G Hetairos scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

5. Pazzia

il G Hetairos esegue una capriola sul posto. La tecnica dona al nemico lo Status Critico e lo Status Resistenza.

.. Artiglio destro

il G Hetairos attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio sinistro

il G Hetairos attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Hetairos esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.


```

=====
Liv.  >>  84          Attacco  157          TIPO
HP    >>  27.850       Difesa   28          Fante alato di Genesis
MP    >>  408          Magia   144
-----+-----
Esp.  >>  1.075       Fortuna  33          AUTO STATUS
Guil  >>  133         -----+-----
SP    >>  240          Attesa  1,2 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco    • ---      HP difficile • 196.160
Mutismo  • immune   Gelo     • ---      Spazzata    • 39,22
Shock    • immune   Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune   Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pozione                          {c} Soma
|r| Etere                             |r| Pietra AP

```

DOVE SI TROVA

```

Missione 3-5-2 [B/n] Attacca la base delle copie
Missione 3-5-3 [. n] Unità speciale di Genesis
Missione 3-5-4 [B/n] Inseguì le copie
Missione 9-3-2 [. n] La sfida di Genesis

```

ATTACCHI

1. Coltellata

il G Intruso scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Coltellata colpisce due volte, causando danni fisici.

2. Fira

il G Intruso scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

3. Reiki

il G Intruso emette una luce attorno a sè. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Critico e lo Status Resistenza.

.. Doppio fendente

il G Intruso esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

G JUDECCA

```

=====
Liv.  >>  36          Attacco  49          TIPO
HP    >>  68.460       Difesa   16          Uomo mako grigio
MP    >>  885          Magia   21
-----+-----
Esp.  >>  3.430       Fortuna  38          AUTO STATUS
Guil  >>  44         -----+-----

```

SP >> 1.600 Attesa 2 sec. Corazza

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 419.140
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 19,61	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Mithril	{c} Bracciale di Rah
r Mithril x2	r Bracciale di Rah

DOVE SI TROVA
Capitolo 10: Lago dell'oblio, esaminando la colonna di luce più ad est.

ATTACCHI

1. Fusione

il G Judecca emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

2. Lacerazione

il G Judecca si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

il G Judecca attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

G LEGIONARIO

=====

Liv. >> 18	Attacco 16	TIPO
HP >> 3.040	Difesa 20	Soldato grigio di Genesis
MP >> 256	Magia 35	
-----+-----	Spirito 23	AUTO STATUS
Esp. >> 188	Fortuna 10	---
Guil >> 93	-----+-----	
SP >> 92	Attesa 1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 31,37	Fuoco • ---	HP difficile • 28.620
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 7,84	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Bonus MAG +	{c} Pozione
r Talismano	r Fascia di Atlante

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Monte Nibel - Entrata Reattore, dopo l'incontro con Genesis
Capitolo 08: Monte Nibel - Sentiero, dopo l'incontro con Genesis
Missione 3-2-5 [. n] Inseguì i nemici
Missione 7-1-6 [. n] Secondo incarico da vice
Missione 8-3-1 [. n] Inferno elettromagnetico nel palazzo
Missione 8-3-2 [. n] Inferno elettromagnetico sull'isola

ATTACCHI

1. Barriera

il G Legionario genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti.
La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera.

.. Calci rotanti

il G Legionario attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. I Calci rotanti possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Legionario apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

G LUCIFERO

=====

Liv. >> 36	Attacco 49	TIPO
HP >> 68.460	Difesa 16	Uomo mako grigio
MP >> 885	Magia 21	
-----+-----	Spirito 144	AUTO STATUS
Esp. >> 3.430	Fortuna 38	Corazza
Guil >> 44	-----+-----	Resistenza
SP >> 1.600	Attesa 2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 19,61
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 419.140
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Penna chocobo ciccio
|r| Penna chocobo ciccio

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Collana di perle
|r| Collana di perle

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Lago dell'oblio, esaminando la colonna di luce più a sud.

ATTACCHI

1. Bomba in picchiata

il G Lucifero si lancia sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. La Bomba in picchiata sottrae il 25% degli HP

attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Lacerazione

il G Lucifero si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. L'attacco è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

il G Lucifero attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

G MAGO OSCURO

Liv.	>> 36	Attacco	17	TIPO
HP	>> 4.463	Difesa	29	Unico
MP	>> 124	Magia	40	
-----+-----		Spirito	180	AUTO STATUS
Esp.	>> 0	Fortuna	42	Levitazione
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 24	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 78,43
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 31.840
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Etere
|r| Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Etere
|r| Elisir

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Luce della rovina (evocato dalla Materia)

ATTACCHI

1. Blizzaga

il G Mago oscuro genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Firaga

il G Mago oscuro scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa danni notevoli di Elemento Fuoco.

.. Affondo

il G Mago oscuro esegue un affondo frontale con il suo bastone. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

=====

G MARINE

=====

Liv.	>>	34	Attacco	27	TIPO
HP	>>	8.350	Difesa	28	Subacqueo di Genesis
MP	>>	106	Magia	36	
-----+-----			Spirito	42	AUTO STATUS
Esp.	>>	224	Fortuna	22	Rigene
Guil	>>	131	-----+-----		
SP	>>	100	Attesa	0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 47,06	Fuoco • ---	HP difficile • 39.920
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 31,37
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 23,53		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pietra mako ATT	{c} Shinra Alfa
r Pietra mako MAG	r Blizzara

DOVE SI TROVA

Missione 10-3-1 [B .] Tempo di vacanze

ATTACCHI

1. Calcio pinnato

il G Marine attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio pinnato può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Marine apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

G OPLITA

=====

Liv.	>>	85	Attacco	217	TIPO
HP	>>	48.580	Difesa	30	Fante rosso di Genesis
MP	>>	446	Magia	194	
-----+-----			Spirito	42	AUTO STATUS
Esp.	>>	891	Fortuna	38	---
Guil	>>	136	-----+-----		
SP	>>	344	Attesa	1,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 161.320
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 58,82
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra dello spirito
|r| Etere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Soma
|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 3-5-5 [B/n] Sconfiggi le copie
Missione 3-5-6 [. n] Le ultime truppe di Genesis
Missione 7-6-4 [B/n] Il reclutatore irritato

ATTACCHI

1. Ricamo oscuro

il G Oplita scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Ricamo oscuro colpisce due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Capriola

il G Oplita esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Doppio fendente

il G Oplita esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G PALADINO

=====

Liv.	>>	52	Attacco	51	TIPO
HP	>>	87.540	Difesa	34	Fuciliere di Genesis
MP	>>	890	Magia	99	
-----+-----			Spirito	74	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.558	Fortuna	46	Corazza
Guil	>>	1.240	-----+-----		
SP	>>	264	Attesa	0,8 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile • 234.430
Mutismo	• 98,04	Gelo	• ---	Spazzata • 98,04
Shock	• 27,45	Tuono	• ---	Zantetsuken • 0
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• 98,04			

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Drainga
|r| Mithril

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Pietra mako ATT

DOVE SI TROVA

Missione 7-3-5 [B .] Precognizione di P Liv. 5
Missione 7-3-6 [B .] Precognizione di P Liv. 6
Missione 9-1-4 [B/n] L'intercettazione di Genesis
Missione 9-1-5 [. n] Dietro le quinte

ATTACCHI

1. Attacco combo

il G Paladino esegue una serie di fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco Combo può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

2. Dispel

il G Paladino estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.

3. Energiga

il G Paladino emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

4. Gunblade

il G Paladino apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Gunblade causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

5. Mura

il G Paladino genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

6. Vigore

il G Paladino scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.

.. Doppio fendente

il G Paladino esegue due fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G PELTAST

=====

Liv.	>>	87	Attacco	203	TIPO
HP	>>	52.580	Difesa	34	Fante rosso di Genesis
MP	>>	475	Magia	134	
-----+-----			Spirito	45	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.026	Fortuna	44	Rigene
Guil	>>	182	-----+-----		
SP	>>	488	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 162.984
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-2 [. n] La passione di Genesis

ATTACCHI

1. Coltello anti-limite

il G Peltast scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Coltello anti-limite colpisce due volte, causando danni fisici, ed abbassa di un livello lo stato emotivo del personaggio

.. Capriola

il G Peltast esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Doppio fendente

il G Peltast esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====
G PREDATORE
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, Stat (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), Value (28, 78, 44, 36, 36, 0,8 secondi), and TIPO (TIPO, Diavolo di Genesis, AUTO STATUS, Corazza).

Table with 3 columns: STATUS (Ade, Mutismo, Shock, Stop, Veleno), ELEMENTI (Fuoco, Gelo, Tuono, Gravità), and ALTRO (HP difficile, Spazzata, Zantetsuken).

Table with 2 columns: COSA SI PUÒ RUBARE • 100% (Impatto Mutismo, Impatto Morte) and COSA SI PUÒ OTTENERE • 50% (Fascia da polso, Gala del potere).

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Colline (mini boss)
Missione 3-2-6 [. n] Nemici nella landa
Missione 3-3-1 [B/n] Allarme rosso!

ATTACCHI

1. Maelstrom [imbloccabile]

il G Predatore genera un tornado con la sua falce e lo scaglia contro il personaggio. La tecnica sottrae il 56% degli HP attuali del personaggio e

fa cadere Zack al suolo.

2. Antiga

il G Predatore lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 50% degli HP attuali di Zack.

3. Aspir

il G Predatore estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al G Predatore.

4. Drain

il G Predatore estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al G Predatore.

4. Falce nefasta

il G Predatore esegue un fendente orizzontale con la sua falce. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.

5. Falciavite

il G Predatore attacca con la sua arma, eseguendo un fendente orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Falciavite colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.

.. Pugno

il G Predatore attacca con un pugno, usando la mano disarmata. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Pugno causa danni fisici.

.. Triplo fendente

il G Predatore attacca con la sua arma, eseguendo tre fendenti consecutivi. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Triplo fendente può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.

Il G Predatore è un guerriero armato di falce e lotterà assieme al G Uccisore, che impugna un grosso fucile. Questa coppia di nemici è molto pericolosa assieme: il primo possiede principalmente attacchi a corto raggio, in grado di assorbire i vostri HP, mentre il secondo è rapido nei movimenti e può colpirvi anche dalla lunga distanza. Per questo motivo, concentratevi prima sul G Uccisore, attaccandolo con la spada mentre rimanete lontani dall'altro nemico, poi usate le magie dalla lunga distanza per eliminare il G Predatore.

=====
G PROTETTORE
=====

Liv.	>>	82	Attacco	181	TIPO
HP	>>	112.850	Difesa	83	Diavolo di Genesis
MP	>>	2.248	Magia	133	
-----+-----			Spirito	37	AUTO STATUS
Esp.	>>	5.644	Fortuna	47	Corazza
Guil	>>	182	-----+-----		
SP	>>	320	Attesa	0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 362.080
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 54,90	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Impatto Stop
|r| Forza della natura

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Nocche Kaiser
|r| Nocche Kaiser

DOVE SI TROVA

Missione 3-5-4 [B/n] Inseguì le copie
Missione 3-5-5 [. n] Sconfiggi le copie
Missione 3-5-6 [. n] Le ultime truppe di Genesis

ATTACCHI

1. Tornado [imbloccabile]
il G Protettore genera un tornado con la sua falce e lo scaglia contro il personaggio. La tecnica sottrae il 75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
 2. Falce nefasta
il G Protettore esegue un fendente orizzontale con la sua falce. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Falce nefasta causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
 3. Falciavite
il G Protettore attacca con la sua arma, eseguendo un fendente orizzontale, seguito poi da uno verticale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Falciavite colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.
 4. Ultima
il G Protettore emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.
- .. Pugno
il G Protettore attacca con un pugno, usando la mano disarmata. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Pugno causa danni fisici.
- .. Triplo fendente
il G Protettore attacca con la sua arma, eseguendo tre fendenti in rapida successione. La tecnica è molto veloce e possiede un discreto raggio d'azione. Il Triplo fendente può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e ripristina gli HP del nemico.

=====

G PTOLOMEA

=====

HP	>>	68.460	Difesa	16	Uomo mako grigio
MP	>>	885	Magia	21	
-----+-----			Spirito	144	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.430	Fortuna	38	Barriera
Guil	>>	44	-----+-----		Corazza
SP	>>	1.600	Attesa	2 sec.	Resistenza

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 419.140
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 19,61
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Materioscura x2	{c} Banda di carbonio
r Materioscura	r Banda di carbonio

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Lago dell'oblio, esaminando la colonna di luce centrale.

ATTACCHI

1. Lacerazione

il G Ptolomea si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Missile a ricerca

il G Ptolomea genera tre sfere luminose che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile a ricerca può colpire sino a tre volte, causando danni magici non elementali.

.. Artiglio

il G Ptolomea attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

G PURGATORIO

=====

Liv.	>>	65	Attacco	122	TIPO
HP	>>	102.850	Difesa	38	Uomo mako grigio
MP	>>	4.980	Magia	171	
-----+-----			Spirito	166	AUTO STATUS
Esp.	>>	6.672	Fortuna	124	Corazza
Guil	>>	99	-----+-----		
SP	>>	408	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 503.320
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Mithril
|r| Mithril x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra della forza
|r| Mithril

DOVE SI TROVA

Missione 3-4-6 [B .] Copie ancora più forti
Missione 3-5-1 [B .] Intercetta le copie
Missione 3-5-2 [. n] Attacca la base delle copie
Missione 3-5-3 [. n] Unità speciale di Genesis
Missione 8-6-6 [B .] S.O.S....?

ATTACCHI

1. Artiglio Drain

il G Purgatorio attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio Drain causa danni fisici, ripristina gli HP del nemico e fa cadere Zack al suolo.

2. Bomba in picchiata

il G Purgatorio si lancia sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. La Bomba in picchiata sottrae il 75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Lacerazione

il G Purgatorio si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Missile a ricerca

il G Purgatorio genera tre sfere luminose che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile a ricerca può colpire sino a tre volte, causando danni magici non elementali.

5. Vigore

il G Purgatorio scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte e causare danni magici non elementali.

=====

G REGICIDA

=====

Liv.	>>	40	Attacco	58	TIPO
HP	>>	95.800	Difesa	22	Mutante blu di Genesis
MP	>>	1.830	Magia	66	
-----+-----			Spirito	12	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.718	Fortuna	38	Corazza
Guil	>>	154	-----+-----		
SP	>>	648	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---

ALTRO

HP difficile • 445.260

Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Bracciale chocobo fluviale
|r| Banda di titanio

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako MP
|r| Pietra mako AP

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Portale della separazione (mini boss)

ATTACCHI

1. Morsa d'artigli [imbloccabile]

il G Regicida afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Attacco artigliato

il G Regicida esegue una capriola per poi attaccare con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Attacco artigliato colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

3. Firaga

il G Regicida scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

4. Tri-Thundaga

il G Regicida scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Artiglio destro

il G Regicida attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio sinistro

il G Regicida attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Regicida esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Il G Regicida è un soldato armato di spada e con due grandi ali dotate di artigli. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è piuttosto aggressivo. Se avete equipaggiato in precedenza protezioni contro gli Elementi Fuoco e Tuono, questa battaglia sarà molto semplice perchè il G Regicida userà spesso Firaga e Tri-Thundaga. Siate molto aggressivi e fate attenzione specialmente ai colpi d'artiglio del mini boss, che sono piuttosto rapidi.

=====

G RINNEGATO

=====

Liv.	>>	82	Attacco	142	TIPO
HP	>>	232.400	Difesa	36	Fuciliere di Genesis
MP	>>	3.440	Magia	203	
-----+-----			Spirito	82	AUTO STATUS
Esp.	>>	6.029	Fortuna	52	Corazza
Guil	>>	1.660	-----+-----		
SP	>>	348	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 35,29
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 581.110
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Briglia
|r| Cappa bianca

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Noce Zeio

DOVE SI TROVA

Missione 3-5-6 [B .] Le ultime truppe di Genesis
Missione 9-4-1 [B .] L'ambizione di Genesis

ATTACCHI

1. Attacco combo

il G Rinnegato esegue una serie di fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco Combo può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

2. Danno +

il G Rinnegato emette una luce attorno a sè. La tecnica dona per un breve periodo di tempo lo Status Critico al nemico.

3. Energiga

il G Rinnegato emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

4. Gunblade

il G Rinnegato apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Gunblade causa danni fisici, infligge Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

5. Invincibile

il G Rinnegato emette una luce attorno a sè. La tecnica dona per un breve periodo di tempo lo Status Invincibile al nemico.

.. Doppio fendente

il G Rinnegato esegue due fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G SCUTATUS

=====

Liv. >> 77	Attacco 131	TIPO
HP >> 17.570	Difesa 27	Fante rosso di Genesis
MP >> 397	Magia 122	
-----+-----	Spirito 38	AUTO STATUS
Esp. >> 416	Fortuna 30	---
Guil >> 116	-----+-----	
SP >> 200	Attesa 1,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 70,59	Fuoco • ---	HP difficile • 110.050
Mutismo • 78,43	Gelo • ---	Spazzata • 31,37
Shock • 98,04	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 78,43	Gravità • ---	
Veleno • 78,43		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pietra mako SPI	{c} Soma
r Etere	r Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 7-5-3 [. n] Ragazza sull'isola desertica
Missione 7-5-4 [. n] Un altro ragazzino nella landa
Missione 7-5-6 [. n] Il più piccolo nella landa
Missione 8-6-6 [. n] S.O.S....?

ATTACCHI

1. Ricamo oscuro
il G Scutatus scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Ricamo oscuro colpisce due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.
 2. Tri-Fire
il G Scutatus scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
- .. Capriola
il G Scutatus esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.
- .. Coltellata
il G Scutatus scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Coltellata colpisce due volte, causando danni fisici.
- .. Doppio fendente
il G Scutatus esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G SPADACCINO

=====

Liv.	>>	19	Attacco	24	TIPO
HP	>>	9.780	Difesa	25	Fuciliere di Genesis
MP	>>	381	Magia	26	
-----+-----			Spirito	58	AUTO STATUS
Esp.	>>	665	Fortuna	23	Corazza
Guil	>>	720	-----+-----		
SP	>>	180	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • 58,82
 Shock • 15,69
 Stop • immune
 Veleno • 19,61

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 56.260
 Spazzata • 58,82
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Drainra
 |r| Aspir

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
 |r| Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Junon inferiore - Livello 6
 Missione 3-2-2 [B .] Recupera il trasporto
 Missione 3-2-3 [. n] Attacca il covo del nemico

ATTACCHI

1. Fira

il G Spadaccino scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa danni moderati di Elemento Fuoco.

2. Gunblade

il G Spadaccino apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Gunblade causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Spadaccino esegue due fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G SPARTANO

=====

Liv.	>>	65	Attacco	68	TIPO
HP	>>	8.240	Difesa	24	Soldato grigio di Genesis
MP	>>	638	Magia	31	
-----+-----			Spirito	29	AUTO STATUS
Esp.	>>	612	Fortuna	16	---
Guil	>>	135	-----+-----		
SP	>>	148	Attesa	0,8 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• 62,75	Fuoco	• ---	HP difficile • 73.780
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata • 0
Shock	• 7,84	Tuono	• ---	Zantetsuken • 0
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• 0			

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako ATT	{c} Pozione
r Pietra mako SPI	r Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Missione 3-3-5	[. n]	Midgar in pericolo
Missione 3-3-6	[. n]	Libera la struttura mako
Missione 3-4-1	[. n]	Recupera la materia
Missione 7-3-6	[. n]	Precognizione di P Liv. 6
Missione 7-4-4	[. n]	Quarto contatto
Missione 9-1-3	[B/n]	I segni di un intruso
Missione 9-1-4	[. n]	L'intercettazione di Genesis
Missione 9-1-5	[B/n]	Dietro le quinte
Missione 9-1-6	[. n]	La minaccia di Genesis

ATTACCHI

1. Fira

il G Spartano scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa danni moderati di Elemento Fuoco.

.. Calci rotanti

il G Spartano attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. I Calci rotanti possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Spartano apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Raffica Stop

il G Spartano apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Stop può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, e infligge lo Status Stop.

=====

G SPIETATO

=====

Liv.	>> 38	Attacco	41	TIPO
HP	>> 65.300	Difesa	18	Mutante rosso di Genesis
MP	>> 999	Magia	39	
-----+-----		Spirito	11	AUTO STATUS
Esp.	>> 2.180	Fortuna	36	Corazza
Guil	>> 113	-----+-----		
SP	>> 420	Attesa	0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 345.810
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Bracciale chocobo montano
|r| Banda di ferro

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Spazzata
|r| Spazzata

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Fuga in sidecar (mini boss)

ATTACCHI

1. Morsa d'artigli [imbloccabile]

il G Spietato afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Firaga

il G Spietato scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

3. Thundaga

il G Spietato emette una potente scarica elettrica in direzione di Zack. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Artiglio destro

il G Spietato attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio sinistro

il G Spietato attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Spietato esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Il G Spietato è un soldato armato di spada e con due grandi ali dotate di artigli. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è piuttosto aggressivo. Durante lo scontro, le emozioni intense ora renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Cissnei. Se avete equipaggiato protezioni contro gli Elementi Fuoco e Tuono, questa battaglia sarà molto semplice perchè il G Spietato userà spesso Firaga e Thundaga. Siate molto aggressivi e fate attenzione specialmente ai colpi d'artiglio del mini boss, che sono piuttosto rapidi. Dopo aver eliminato il G Spietato riceverete la materia Spazzata.

=====

G SPIETATO (M3-2-6)

=====

Liv. >> 38	Attacco 41	TIPO
HP >> 65.300	Difesa 18	Mutante rosso di Genesis
MP >> 999	Magia 39	
-----+-----	Spirito 11	AUTO STATUS
Esp. >> 2.180	Fortuna 36	Corazza
Guil >> 113	-----+-----	
SP >> 420	Attesa 0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 345.810
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Bracciale chocobo montano
 |r| Banda di ferro

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako MP
 |r| Pietra mako AP

DOVE SI TROVA

Missione 3-2-6 [B.] Nemici nella landa

ATTACCHI

1. Morsa d'artigli [imbloccabile]
 il G Spietato afferra Zack tra i suoi artigli e lo colpisce con una scarica elettrica, seguita da un fendente. La tecnica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
2. Firaga
 il G Spietato scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
3. Thundaga
 il G Spietato emette una potente scarica elettrica in direzione di Zack. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.
- .. Artiglio destro
 il G Spietato attacca usando il suo artiglio destro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio destro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
- .. Artiglio sinistro
 il G Spietato attacca usando il suo artiglio sinistro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio sinistro causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
- .. Doppio fendente
 il G Spietato esegue due fendenti con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del G Spietato dona oggetti diversi.

=====

G SUB

=====

Liv.	>>	17	Attacco	16	TIPO
HP	>>	3.440	Difesa	21	Subacqueo di Genesis
MP	>>	97	Magia	31	
-----+-----			Spirito	33	AUTO STATUS
Esp.	>>	136	Fortuna	20	---
Guil	>>	122	-----+-----		
SP	>>	88	Attesa	1,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 47,06	Fuoco • ---	HP difficile • 19.060
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 23,53
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pietra mako SPI	{c} Granpozione
r Pietra mako SPI	r Blizzard

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Costa del Sol

Missione 3-2-2 [. n] Recupera il trasporto

Missione 7-1-5 [. n] Incarico da vice

Missione 8-4-4 [B/n] Porta sospetta 4

ATTACCHI

1. Calcio pinnato

il G Sub attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio pinnato può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Sub apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

G UCCISORE

=====

Liv.	>>	32	Attacco	31	TIPO
HP	>>	27.590	Difesa	29	Fuciliere di Genesis
MP	>>	462	Magia	29	
-----+-----			Spirito	66	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.011	Fortuna	43	Corazza
Guil	>>	830	-----+-----		
SP	>>	200	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 163.600
Mutismo • 78,43	Gelo • ---	Spazzata • 98,04
Shock • 19,61	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 58,82		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Aspir
|r| Drainga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Pietra mako ATT

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Colline (mini boss)
Missione 3-3-1 [B/n] Allarme rosso!

ATTACCHI

1. Attacco combo

il G Uccisore esegue una serie di fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco Combo può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

2. Dispel

il G Uccisore estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.

3. Gunblade

il G Uccisore apre il fuoco con il suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Gunblade causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

4. Mura

il G Uccisore genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

.. Doppio fendente

il G Uccisore esegue due fendenti con la lama del suo fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Il G Uccisore è un soldato armato con un grosso fucile e combatterà assieme al G Predatore, che impugna una lunga falce. Questa coppia di nemici è molto pericolosa assieme: il primo possiede principalmente attacchi a corto raggio, in grado di assorbire i vostri HP, mentre il secondo è rapido nei movimenti e può colpirvi anche dalla lunga distanza. Per questo motivo, concentratevi prima sul G Uccisore, attaccandolo con la spada mentre rimanete lontani dall'altro nemico, poi usate le magie dalla lunga distanza per eliminare il G Predatore.

=====
G VAGABONDO
=====

Liv.	>> 71	Attacco	96	TIPO
HP	>> 7.675	Difesa	26	Fante alato di Genesis
MP	>> 385	Magia	77	

```

-----+-----
Esp.  >> 729          Spirito   37          AUTO STATUS
Guil  >> 108         Fortuna  27          Corazza
SP    >> 160         -----+-----
                          Attesa   1,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 62,75    Fuoco   • ---      HP difficile • 134.580
Mutismo • 39,22    Gelo    • ---      Spazzata    • 19,61
Shock    • 27,45    Tuono   • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • 39,22    Gravità • ---
Veleno   • 39,22

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pietra mako SPI                {c} Soma
|r| Etere                           |r| Pozione

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 3-4-2 [B/n] Copie potenziata
Missione 3-4-3 [. n] Copie rinforzate
Missione 3-4-4 [. n] Ritorno a Midgar
Missione 9-2-3 [. n] Addentrati nelle caverne

```

ATTACCHI

1. Coltellata

il G Vagabondo scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Coltellata colpisce due volte, causando danni fisici.

2. Fire

il G Vagabondo scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Doppio fendente

il G Vagabondo esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

```

=====
G VALOROSO
=====

```

```

Liv.  >> 39          Attacco  39          TIPO
HP    >> 6.845       Difesa   24          Fante nero di Genesis
MP    >> 275         Magia    38
-----+-----
Esp.  >> 144        Spirito   35          AUTO STATUS
Guil  >> 102       Fortuna  22          ---
SP    >> 108       -----+-----
                          Attesa   1,5 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 54,90    Fuoco   • ---      HP difficile • 53.820
Mutismo • 39,22    Gelo    • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 27,45    Tuono   • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • 39,22    Gravità • ---
Veleno   • 39,22

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI

|r| Etere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Soma

|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 3-3-1 [. n] Allarme rosso!

Missione 3-3-2 [. n] Base nelle caverne

ATTACCHI

1. Coltello maledetto

il G Valoroso scaglia le sue lame contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Coltello maledetto colpisce due volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Maledizione.

2. Energira

il G Valoroso emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

.. Capriola

il G Valoroso esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Valoroso esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====
G VENDICATORE
=====

Liv. >> 8 Attacco 10 TIPO
HP >> 1.230 Difesa 17 Fante rosso di Genesis
MP >> 82 Magia 12
-----+----- Spirito 26 AUTO STATUS
Esp. >> 34 Fortuna 12 ---
Guil >> 68 ----+----
SP >> 48 Attesa 1,8 secondi

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 39,22
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 31,37

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 5.060
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione

|r| Etere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Soma

|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Palazzo Shinra - Entrata, durante l'attivazione dell'allarme
 Capitolo 03: Settore 8 - Fontana, durante l'attacco delle truppe di Genesis
 Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless, durante l'attacco delle truppe di Genesis
 Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Interno del piatto
 Missione 3-1-3 [B/n] Elimina le copie
 Missione 7-1-2 [. n] Mercato nero
 Missione 7-2-2 [. n] Cerca e distruggi 2
 Missione 8-1-3 [B/n] Scontro con le truppe di Genesis

ATTACCHI

1. Blizzard

il G Vendicatore genera sul personaggio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Fire

il G Vendicatore scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Capriola

il G Vendicatore esegue una capriola in avanti, attaccando poi con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Capriola causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

il G Vendicatore esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

G VERITAS

=====

Liv.	>>	52	Attacco	47	TIPO
HP	>>	6.771	Difesa	22	Soldato grigio di Genesis
MP	>>	522	Magia	31	
-----+-----			Spirito	27	AUTO STATUS
Esp.	>>	501	Fortuna	13	---
Guil	>>	122	-----+-----		
SP	>>	108	Attesa	1 secondo	

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade	•	47,06	Fuoco	•	---	HP difficile	•	67.720
Mutismo	•	immune	Gelo	•	---	Spazzata	•	0
Shock	•	7,84	Tuono	•	---	Zantetsuken	•	0
Stop	•	immune	Gravità	•	---			
Veleno	•	0						

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pietra mako ATT
 |r| Pietra mako MP

{c} Pozione
 |r| Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Missione 3-3-3 [. n] Attacco a sorpresa su Midgar
 Missione 3-3-4 [. n] Una base alla volta

ATTACCHI

1. Blizzaga

il G Veritas genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Firaga

il G Veritas scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Calci rotanti

il G Veritas attacca con una serie di tre calci rotanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. I Calci rotanti possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Raffica

il G Veritas apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

GARGOYLE

=====

Liv.	>>	34	Attacco	13	TIPO
HP	>>	6.668	Difesa	21	Diavolo rosso
MP	>>	999	Magia	41	
-----+-----			Spirito	152	AUTO STATUS
Esp.	>>	378	Fortuna	40	Levitazione
Guil	>>	56	-----+-----		
SP	>>	240	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 11,76
Stop • 0
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 46.610
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pietra mako MAG
|r| Scarpe alate

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Orecchino
|r| Cerchietto

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore
Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona superiore
Capitolo 09: Residenza Shinra - Piano Terra
Missione 2-2-4 [B/n] Nibelheim II
Missione 6-2-6 [B.] Città sotterranea
Missione 7-2-4 [B/n] Operazione: reattore mako II
Missione 7-2-5 [B/n] Operazione: reattore mako III

ATTACCHI

1. Aspir

il Gargoyle estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Gargoyle.

2. Barriera

il Gargoyle genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera.

3. Drain

il Gargoyle estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al Gargoyle.

4. Energira

il Gargoyle emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

5. Firaga

il Gargoyle scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

6. Thundaga

il Gargoyle emette una potente scarica elettrica in direzione di Zack. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Artiglio

il Gargoyle attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

=====
GARUDA
=====

Liv. >> 81 Attacco 207 TIPO
HP >> 114.680 Difesa 14 Aquila viola
MP >> 1.520 Magia 232
-----+----- Spirito 17 AUTO STATUS
Esp. >> 2.021 Fortuna 42 Costo MP = 0
Guil >> 138 ----+---- Levitazione
SP >> 320 Attesa 0,6 secondi

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 7,84
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • assorbe
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 224.470
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Gala Tonum
|r| Elettroshock

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Gala Tonum
|r| Vera Tonum

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-6 [. n] Solo per 1a Classe

ATTACCHI

1. Rigene

il Garuda genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene.

2. Tri-Thundaga

il Garuda scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Artigli

il Garuda si lancia in picchiata attaccando con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Gli Artigli possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

=====

GENESIS AVATAR

=====

Liv.	>>	53	Attacco	57	TIPO
HP	>>	600.000	Difesa	26	Unico
MP	>>	2.301	Magia	48	
-----+-----			Spirito	20	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	36	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		Fisico = 0
SP	>>	0	Attesa	3 secondi	Levitazione

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 986.110
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Luce della rovina (boss)

ATTACCHI

1. Onda purificante [imbloccabile]

Genesis Avatar genera una serie di colonne esplosive nei dintorni del personaggio. La tecnica sottrae il 75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Antima

Genesis Avatar lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack. La magia sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio.

3. Frenesia

Genesis Avatar estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo.

La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
La Frenesia azzerà gli AP e gli MP di Zack e rimuove gli status positivi del personaggio.

4. Fusione

Genesis Avatar emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

5. Fusione oscura

Genesis Avatar genera dal suolo una serie di comete di energia in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Fusione oscura può colpire sino a quattro volte, causando danni magici non elementali.

Genesis Avatar è un gigantesco cavaliere in armatura rossa che combatte impugnando la sua spada Materia. Il boss non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Genesis Avatar si trova oltre la portata della vostra arma perciò per danneggiarlo dovrete necessariamente utilizzare le magie a lungo raggio. In alternativa potete sconfiggere il boss azzerando gli HP della sua spada Materia.

Durante lo scontro, Genesis Avatar alternerà momenti in cui conficcherà la sua arma nel terreno ad altri in cui rimarrà immobile. Nel primo caso, la spada Materia evocherà alcuni guerrieri oscuri: eliminateli subito e poi attaccate ripetutamente l'arma. Quando invece il boss resterà fermo, sfruttate questi periodi di tempo per curarvi e per scagliare magie contro Genesis Avatar.

```
=====
GENESIS (1° scontro)
=====
Liv.  >> 20           Attacco  39           TIPO
HP    >> 14.800        Difesa   74           Genesis
MP    >> 525          Magia    38
-----+-----      Spirito  88           AUTO STATUS
Esp.  >> 3.318        Fortuna  32           Corazza
Guil  >> 5.000        ----+----
SP    >> 2.004        Attesa   0,4 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 79.265
Mutismo • 31,37	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 11,76	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • 11,76		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Elisir
|r| Elisir x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Barriera Magica
|r| Barriera Magica

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Reattore sotterraneo (mini boss)

ATTACCHI

1. Turbine nero [imbloccabile]

Genesis scaglia un gran numero di piume nere. La tecnica sottrae il 25%

degli MP attuali di Zack ed infligge lo Status Maledizione.

2. Aspir

Genesis estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona a Genesis.

3. Difesa

Genesis si circonda di simboli mistici. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.

4. Difesa magica

Genesis si circonda di simboli mistici. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

5. Energia oscura

Genesis scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Energia oscura può colpire sino a tre volte, causando danni magici non elementali.

6. Penna nera

Genesis scaglia una serie di piume che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Penna nera può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Veleno.

7. Rigene

Genesis genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene.

.. Assalto

Genesis attacca con una serie di fendenti della sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

Genesis è il Soldier disertore, armato di una lunga spada rossa. Il mini boss non si sposta rapidamente ma è piuttosto aggressivo. La prima tecnica usata da Genesis durante lo scontro è sempre il Turbine nero, perciò usate subito una Panacea per curarvi e poi passate all'attacco. Infliggete al mini boss lo Status Veleno, al quale è piuttosto vulnerabile, e state attenti al suo Assalto.

I momenti migliori per attaccare Genesis sono al termine della sua serie di fendenti e subito dopo che ha scagliato le sfere dell'Energia oscura. Fate attenzione anche alle tecniche difensive del boss perchè può rendersi temporaneamente invulnerabile alle magie oppure agli attacchi fisici. Una volta sconfitto riceverete la materia Barriera Magica.

```

=====
GENESIS (2° scontro)
=====
Liv.  >> 46          Attacco  51          TIPO
HP    >> 99.999       Difesa   37          Genesis
MP    >> 9.999        Magia   43
-----+-----      Spirito  48          AUTO STATUS
Esp.  >> 0           Fortuna  61          Corazza
Guil  >> 0           -----+----
SP    >> 0           Attesa  0,3 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 623.520
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Luce della rovina (boss)

ATTACCHI

1. Apocalisse [imbloccabile]

Genesis colpisce il personaggio con una pioggia di scintille. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. A ricerca

Genesis scaglia una serie di sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. A ricerca può colpire sino a sino a quattro volte, causando danni magici non elementali.

3. Colpo rotante

Genesis ruota su sè stesso, colpendo con la sua spada. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

4. Flash

Genesis scaglia frontalmente una serie di dardi luminosi. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Il Flash può colpire sino a sei volte, causando danni magici.

5. Lama danzante

Genesis esegue una serie di attacchi con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lama danzante può colpire sino a sino a sette volte, causando danni fisici. L'ultimo attacco ignora il parametro Difesa del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

6. Spada magica

Genesis genera quattro spade che si incrociano in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Spada magica può colpire sino a quattro volte, causando danni magici, ignorando il parametro Spirito del personaggio.

.. Calcio destro

Genesis attacca con un calcio destro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio destro causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Calcio sinistro

Genesis attacca con un calcio sinistro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio sinistro causa danni fisici

e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Genesis esegue un fendente ed un affondo con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

Genesis è il Soldier disertore, armato di una lunga spada rossa. Il boss non si sposta rapidamente ma è piuttosto aggressivo. In questa battaglia finale Genesis attaccherà spesso con la sua spada, perciò proteggetevi subito con la magia Barriera oppure con la magia Mura. Lo scontro tuttavia è molto semplice poichè il boss possiede una quantità di HP non troppo elevata ed i suoi parametri sono piuttosto bassi. Per questo motivo vi saranno sufficienti pochi colpi per sconfiggerlo.

```

=====
GENESIS (M5-1-5)
=====
Liv.  >> 20          Attacco  39          TIPO
HP    >> 14.800       Difesa   74          Genesis
MP    >> 525          Magia    38
-----+-----      Spirito  88          AUTO STATUS
Esp.  >> 785         Fortuna  32          Corazza
Guil  >> 0           -----+-----
SP    >> 420         Attesa   0,4 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 102.670
Mutismo • 31,37	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 11,76	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • 11,76		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Pietra mako MAG	{c} Pietra mako ATT
r Pietra mako MAG	r Pietra mako ATT

DOVE SI TROVA
Missione 5-1-5 [B.] Esperimento n. 105

ATTACCHI

1. Aspir

Genesis estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona a Genesis.

2. Difesa

Genesis si circonda di simboli mistici. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.

3. Difesa magica

Genesis si circonda di simboli mistici. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

4. Energia oscura

Genesis scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Energia oscura può colpire sino a tre volte, causando danni magici non elementali.

5. Penna nera

Genesis scaglia una serie di piume che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Penna nera può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Veleno.

6. Rigene

Genesis genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene.

7. Turbine nero

Genesis scaglia un gran numero di piume nere. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Turbine nero può colpire sino a sei volte, sottraendo gli MP di Zack, ed infligge lo Status Maledizione.

.. Assalto

Genesis attacca con una serie di fendenti della sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante di Genesis possiede parametri diversi, dona oggetti diversi, inoltre la tecnica Turbine nero non è più imblocabile.

=====

GIARA MAGICA 1

=====

Liv.	>>	99	Attacco	1	TIPO
HP	>>	999.999	Difesa	255	Giara
MP	>>	9.999	Magia	1	
-----+-----			Spirito	255	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	255	---
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	0	Attesa	2,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 999.999
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 99,61
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 2-2-6 [. n] Mondo di mostri

RICHIESTE

1. Usa Blizzaga!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Blizzaga.
2. Usa Firaga!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Firaga.
3. Usa Thundaga!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Thundaga.
4. Usa Antima!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Antima.

REAZIONI NEGATIVE

1. Contro di me!
la Giara magica usa questa espressione dopo che sono passati alcuni secondi dalla sua richiesta.
2. Che noia!
la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si impieghi troppo tempo per soddisfare la sua richiesta.
3. Che delusione!
la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si utilizzi una tecnica diversa da quella appena richiesta.

REAZIONI POSITIVE

1. E vai!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua prima richiesta.
2. Così! Così!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua seconda richiesta.
3. Bene! Molto bene!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua terza richiesta.
4. Ora sono felice...
la Giara magica fugge dalla battaglia, dopo che viene soddisfatta la sua quarta ed ultima richiesta, donando al personaggio il premio.

La Giara magica è una creatura viola che vive all'interno di un vaso. Il nemico non possiede tecniche offensive e non può danneggiare il personaggio in alcun modo. Una volta incontrata, la creatura chiederà a Zack di colpirla con determinate tecniche in un preciso ordine. Usando una tecnica diversa da quella necessaria, oppure facendo passare troppo tempo dal momento della richiesta, la creatura fuggirà via.

Nel caso della Giara magica 1 bisognerà usare in ordine:

- .la magia Blizzaga
- .la magia Firaga
- .la magia Thundaga
- .la magia Antima

Soddisfacendo per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, si riceverà in premio l'attacco limite Scippatore. Dalla seconda volta in poi, l'oggetto ottenuto cambierà a seconda della creatura. Nel caso della Giara magica 1 si potrà ricevere l'Anello maledetto oppure l'Orologio prezioso.

=====

GIARA MAGICA 2

=====

Liv.	>> 96	Attacco	1	TIPO
HP	>> 999.999	Difesa	255	Giara
MP	>> 9.999	Magia	1	
-----+-----		Spirito	255	AUTO STATUS
Esp.	>> 0	Fortuna	255	---
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 0	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 999.999
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 99,61

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
 |r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
 |r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-4 [. n] Una nuova caverna
 Missione 2-5-5 [. n] Un'altra caverna
 Missione 2-5-6 [. n] La Grande bestia

RICHIESTE

- Usa Ultima!
 la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Ultima.
- Usa Tri-Fire!
 la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Tri-Fire.
- Usa Pugno di ferro!
 la Giara magica chiede di essere colpita dalla tecnica Pugno di ferro.
- Usa Elettroshock!
 la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Elettroshock.

REAZIONI NEGATIVE

- Contro di me!
 la Giara magica usa questa espressione dopo che sono passati alcuni secondi dalla sua richiesta.
- Che noia!
 la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si impieghi troppo tempo per soddisfare la sua richiesta.
- Che delusione!
 la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si utilizzi una tecnica diversa da quella appena richiesta.

REAZIONI POSITIVE

1. E vai!

la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua prima richiesta.

2. Così! Così!

la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua seconda richiesta.

3. Bene! Molto bene!

la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua terza richiesta.

4. Ora sono felice...

la Giara magica fugge dalla battaglia, dopo che viene soddisfatta la sua quarta ed ultima richiesta, donando al personaggio il premio.

La Giara magica è una creatura viola che vive all'interno di un vaso. Il nemico non possiede tecniche offensive e non può danneggiare il personaggio in alcun modo. Una volta incontrata, la creatura chiederà a Zack di colpirla con determinate tecniche in un preciso ordine. Usando una tecnica diversa da quella necessaria, oppure facendo passare troppo tempo dal momento della richiesta, la creatura fuggirà via.

Nel caso della Giara magica 2 bisognerà usare in ordine:

- .la magia Ultima
- .la magia Tri-Fire
- .la tecnica Pugno di ferro
- .la magia Elettroshock

Soddisfacendo per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, si riceverà in premio l'attacco limite Scippatore. Dalla seconda volta in poi, l'oggetto ottenuto cambierà a seconda della creatura. Nel caso della Giara magica 2 si potrà ricevere l'Anello prezioso oppure la Targa Anadema.

=====

GIARA MAGICA 3

=====

Liv.	>>	97	Attacco	1	TIPO
HP	>>	999.999	Difesa	255	Giara
MP	>>	9.999	Magia	1	
-----+-----			Spirito	255	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	255	---
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	0	Attesa	2,3 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile • 999.999
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata • immune
Shock	• immune	Tuono	• ---	Zantetsuken • 99,61
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

RICHIESTE

1. Usa Elemosina!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla tecnica Elemosina.
2. Usa Pugno costoso!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla tecnica Pugno costoso.
3. 99.999 danni!
la Giara magica chiede di essere colpita da un attacco qualsiasi che causi 99.999 HP di danno.
4. Usa Ottacolpo!
la Giara magica chiede di essere colpita dall'attacco limite Ottacolpo.

REAZIONI NEGATIVE

1. Contro di me!
la Giara magica usa questa espressione dopo che sono passati alcuni secondi dalla sua richiesta.
2. Che noia!
la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si impieghi troppo tempo per soddisfare la sua richiesta.
3. Che delusione!
la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si utilizzi una tecnica diversa da quella appena richiesta.

REAZIONI POSITIVE

1. E vai!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua prima richiesta.
2. Così! Così!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua seconda richiesta.
3. Bene! Molto bene!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua terza richiesta.
4. Ora sono felice...
la Giara magica fugge dalla battaglia, dopo che viene soddisfatta la sua quarta ed ultima richiesta, donando al personaggio il premio.

La Giara magica è una creatura viola che vive all'interno di un vaso. Il nemico non possiede tecniche offensive e non può danneggiare il personaggio in alcun modo. Una volta incontrata, la creatura chiederà a Zack di colpirla con determinate tecniche in un preciso ordine. Usando una tecnica diversa da quella necessaria, oppure facendo passare troppo tempo dal momento della richiesta, la creatura fuggirà via.

Nel caso della Giara magica 3 bisognerà usare in ordine:

- .la tecnica Elemosina
- .la tecnica Pugno costoso
- .un attacco qualsiasi che causi 99.999 HP di danno
- .l'attacco limite Ottacolpo

A differenza di quelle delle altre varietà, le richieste della Giara magica 3 non sono semplici da soddisfare. Per poterlo fare è consigliato possedere:

- una Panacea
- la materia Elemosina
- la materia Pugno costoso
- la materia Buone stelle, possibilmente di Livello Master
- quattro esemplari di materia Ottacolpo, possibilmente di Livello Master
- un Accessorio che infligga a Zack lo Status Maledizione
(Anello maledetto oppure Anima di Heike)
- un Accessorio con l'abilità Danni apeiron
(Anima di Heike, Guanti di Genji, Guerriero Divino oppure Invincibile)

Equipaggiare la materia Buone stelle ed iniziare la Missione 7-6-6. Durante lo svolgimento dell'incarico, combattere diverse battaglie, sino a quando non verrà eseguito l'attacco limite di Cissnei. Una volta ottenuto lo stato emotivo Divino, terminare subito lo scontro, prima che si attivi nuovamente l'OMD. Rimuovere la materia Buone stelle ed equipaggiare: le materie Elemosina, Pugno costoso ed i quattro esemplari di Ottacolpo; come Accessori indossare quello con l'abilità Danni apeiron e quello che infligge lo Status Maledizione.

Svolgere un altro combattimento, rimuovere quest'ultimo Accessorio, non curare lo status negativo ed esplorare la località sino a quando non si incontrerà la Giara magica 3. Una volta trovata la creatura, attaccarla prima con l'Elemosina poi due volte con il Pugno costoso. Subito dopo il secondo colpo del Pugno costoso, usare una Panacea per rimuovere lo Status Maledizione e, con un po' di fortuna, l'attacco limite Ottacolpo verrà eseguito nel giro di pochi secondi.

Soddisfacendo per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara magica, si riceverà in premio l'attacco limite Scippatore. Dalla seconda volta in poi, l'oggetto ottenuto cambierà a seconda della creatura. Nel caso della Giara magica 3 si potrà ricevere lo Scudo di Genji e, dopo averlo ottenuto, il Marshal Davout oppure la materia Megaene.

=====

GIARA MAGICA 4

=====

Liv.	>>	98	Attacco	1	TIPO
HP	>>	999.999	Difesa	255	Giara
MP	>>	9.999	Magia	1	
-----+-----			Spirito	255	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	255	---
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	0	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 999.999
Spazzata • immune
Zantetsuken • 99,61

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

RICHIESTE

1. Usa Salto!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla tecnica Salto.
2. Usa Fira!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Fira.
3. Usa Antima!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla magia Antima.
4. Usa Tornado d'assalto!
la Giara magica chiede di essere colpita dalla tecnica Tornado d'assalto.

REAZIONI NEGATIVE

1. Contro di me!
la Giara magica usa questa espressione dopo che sono passati alcuni secondi dalla sua richiesta.
2. Che noia!
la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si impieghi troppo tempo per soddisfare la sua richiesta.
3. Che delusione!
la Giara magica fugge dalla battaglia nel caso in cui si utilizzi una tecnica diversa da quella appena richiesta.

REAZIONI POSITIVE

1. E vai!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua prima richiesta.
2. Così! Così!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua seconda richiesta.
3. Bene! Molto bene!
la Giara magica esulta dopo che viene soddisfatta la sua terza richiesta.
4. Ora sono felice...
la Giara magica fugge dalla battaglia, dopo che viene soddisfatta la sua quarta ed ultima richiesta, donando al personaggio il premio.

La Giara magica è una creatura viola che vive all'interno di un vaso. Il nemico non possiede tecniche offensive e non può danneggiare il personaggio in alcun modo. Una volta incontrata, la creatura chiederà a Zack di colpirla con determinate tecniche in un preciso ordine. Usando una tecnica diversa da quella necessaria, oppure facendo passare troppo tempo dal momento della richiesta, la creatura fuggirà via.

Nel caso della Giara magica 4 bisognerà usare in ordine:

- .la tecnica Salto
- .la magia Fira
- .la magia Antima
- .la tecnica Tornado d'assalto

Soddisfacendo per la prima volta tutte le richieste di una qualsiasi Giara

magica, si riceverà in premio l'attacco limite Scippatore. Dalla seconda volta in poi, l'oggetto ottenuto cambierà a seconda della creatura. Nel caso della Giara magica 4 si potrà ricevere l'Arte del medico oppure il Cappello piumato.

=====

GOLIA

=====

Liv.	>>	99	Attacco	255	TIPO
HP	>>	880.000	Difesa	192	Carrarmato grigio
MP	>>	0	Magia	28	
-----+-----			Spirito	48	AUTO STATUS
Esp.	>>	23.264	Fortuna	31	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 1.056.000
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 99,61
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Adamantite	{c} Adamantite x2
r Megaene	r Adamantite x4

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-5 [B .] Forme di vita di energia

ATTACCHI

1. Automitraglia
il Golia apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Automitraglia può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.
 2. Frantuma
il Golia si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Frantuma causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
 3. Mega cannone Shinra
il Golia spara frontalmente un grosso proiettile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Mega cannone Shinra causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.
- .. Carica
il Golia si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

GRAN CORNO

=====

Liv.	>>	98	Attacco	224	TIPO
------	----	----	---------	-----	------

HP	>>	65.040	Difesa	248	Toro corazzato
MP	>>	33	Magia	9	
-----+-----			Spirito	49	AUTO STATUS
Esp.	>>	8.673	Fortuna	10	Corazza Resistenza
Guil	>>	297	-----+-----		Fisico = 0
SP	>>	308	Attesa	1 sec.	Magia = 0

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• immune	Fuoco	• forte	HP difficile • 856.110
Mutismo	• immune	Gelo	• forte	Spazzata • immune
Shock	• immune	Tuono	• forte	Zantetsuken • 0
Stop	• immune	Gravità	• immune	
Veleno	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 78,13%
{c} Collana di perle	{c} Bracciale Aegis x2
r Sisma	r Collana di perle x2

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-6	[B .]	Ostacoli
Missione 2-5-1	[B/n]	Indagini nelle caverne
Missione 6-5-4	[B/n]	Dipartimento Sicurezza
Missione 7-6-2	[. n]	Il rischio di un reclutatore

ATTACCHI

1. Ira di Gaia

il Gran corno colpisce violentemente il suolo generando un'ondata d'urto. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. L'Ira di Gaia colpisce due volte, causando danni magici non elementali, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

2. Odore insopportabile

il Gran corno emette dalla bocca una nube tossica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Odore insopportabile infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock e Veleno.

.. Incornata

il Gran corno si lancia in avanti, colpendo con le corna. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Incornata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Spallata

il Gran corno si lancia in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Spallata sottrae il 93,75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

GRAN MOLBORO

Liv.	>>	99	Attacco	182	TIPO
HP	>>	3.385.000	Difesa	202	Pianta carnivora
MP	>>	9.950	Magia	199	
-----+-----			Spirito	208	AUTO STATUS
Esp.	>>	31.936	Fortuna	88	Corazza
Guil	>>	293	-----+-----		

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 3.385.000
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 99,61
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Super fiocco	{c} Tarocchi
r Super fiocco	r Sfera di cristallo

DOVE SI TROVA
 Missione 9-6-4 [B .] Minacce bio-meccaniche

ATTACCHI

1. Alito super fetido

il Gran Molboro emette una nube di gas. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. L'Alito super fetido può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici, infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock, Stop e Veleno e rimuove gli status positivi del personaggio.

2. Succhi gastrici

il Gran Molboro emette getti di acido che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I Succhi gastrici causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infliggono lo Status Veleno.

.. Morso

il Gran Molboro attacca con un potente morso. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

GRANATA

=====

Liv. >> 35	Attacco 27	TIPO
HP >> 6.870	Difesa 17	Fiamma azzurra
MP >> 304	Magia 54	
-----+-----	Spirito 28	AUTO STATUS
Esp. >> 487	Fortuna 22	Levitazione
Guil >> 83	-----+-----	
SP >> 64	Attesa 1,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 58,82	Fuoco • ---	HP difficile • 81.340
Mutismo • immune	Gelo • assorbe	Spazzata • 0
Shock • 58,82	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 78,43	Gravità • ---	
Veleno • 39,22		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pietra mako SPI	{c} Blizzara

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Zanna ululante

Capitolo 10: Portale della separazione

ATTACCHI

1. Blizzaga

la Granata genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. È più grande!

la Granata si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per lo Zero assoluto.

3. Zero assoluto

la Granata si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Lo Zero assoluto causa danni fisici di Elemento Gelo e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Carica

la Granata si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

GRANATIERE

=====					
Liv.	>>	23	Attacco	20	TIPO
HP	>>	2.840	Difesa	3	Soldato con bandana verde
MP	>>	4	Magia	2	
-----+-----			Spirito	3	AUTO STATUS
Esp.	>>	133	Fortuna	7	---
Guil	>>	30	-----+-----		
SP	>>	12	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • 0
 Shock • 0
 Stop • 0
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 26.540
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
 |r| Pozione x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Nibelheim - Città

Missione 1-1-2 [B.] Addestramento avanzato Shinra

ATTACCHI

1. Granata

il Granatiere lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

2. Pozione

il Granatiere utilizza una medicina per ripristinare il 31,25% dei suoi HP massimi.

.. Manganello

il Granatiere esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Granatiere apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

GRANCOTTERO

```
=====
Liv.  >>  82                Attacco  201                TIPO
HP    >>  380.486           Difesa   186                Carrarmato grigio
MP    >>  0                 Magia    26
-----+-----           Spirito  46                AUTO STATUS
Esp.  >>  11.011           Fortuna  26                Corazza
Guil  >>  596             -----+-----
SP    >>  1                 Attesa   1 secondo
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 405.610
Spazzata • immune
Zantetsuken • 74,90

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Adamantite
|r| Banda eterna

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra HP
|r| Pietra HP

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-3 [B .] La nuova arma di Genesis

ATTACCHI

1. Lancio! [imbloccabile]

dopo essere rimasto solo, il Grancottero rilascia sul campo di battaglia cinque Minicotteri +. La tecnica non causa alcun tipo di danno al personaggio.

2. Automitraglia

il Grancottero apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto

rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Automitraglia può colpire sino a sette volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Cannone Shinra

il Grancottero spara frontalmente un grosso proiettile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Carica

il Grancottero si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

GRANGALAN

Liv.	>>	34	Attacco	32	TIPO
HP	>>	12.050	Difesa	148	Matrioska grande
MP	>>	999	Magia	34	
-----+-----			Spirito	223	AUTO STATUS
Esp.	>>	970	Fortuna	33	Levitazione
Guil	>>	300	-----+-----		
SP	>>	200	Attesa	3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 60.750
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Granpozione
|r| Extrapozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Abisso del giudizio

ATTACCHI

1. Sisma

il Grangalan genera un breve terremoto. Il Sisma causa danni magici non elementali al personaggio.

.. Evocazione Grangalan Jr.

il Grangalan genera dalla sua bocca un Grangalan Jr.

.. Morso

il Grangalan morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici.

GRANGALAN Jr.

```

=====
Liv.  >>  32          Attacco   30          TIPO
HP    >>  7.880       Difesa   147          Matrioska media
MP    >>  999          Magia    29
-----+-----
Esp.  >>  668          Fortuna  37          AUTO STATUS
Guil  >>  100         -----+-----
SP    >>  24          Attesa   0,7 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco    • ---      HP difficile • 36.770
Mutismo  • immune   Gelo     • ---      Spazzata    • immune
Shock    • immune   Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune   Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE
{c}  ---                    {c}  ---
|r|  ---                    |r|  ---

```

DOVE SI TROVA
 Capitolo 10: Abisso del giudizio (evocato dal Grangalan)

ATTACCHI

```

.. Evocazione Baby Grangalan
   il Grangalan Jr genera dalla sua bocca un Baby Grangalan.

.. Morso
   il Grangalan Jr morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto
   rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte,
   causando danni fisici.

```

=====

GRANNYGALAN

=====

```

Liv.  >>  90          Attacco   222          TIPO
HP    >>  312.800     Difesa   158          Matrioska grande
MP    >>  9.999       Magia    208
-----+-----
Esp.  >>  4.350       Fortuna  39          AUTO STATUS
Guil  >>  1.000     -----+-----
SP    >>  1.000       Attesa   2,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco    • ---      HP difficile • 375.360
Mutismo  • immune   Gelo     • ---      Spazzata    • immune
Shock    • immune   Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune   Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Completo dell'energia          {c} Pietra dello spirito
|r| Completo dell'energia          |r| Pietra dello spirito x2

```

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-6 [B .] Solo per 1a Classe

ATTACCHI

.. Evocazione Mamma Grangalan

la Grannygalan genera dalla sua bocca una Mamma Grangalan.

.. Morso

la Grannygalan morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

GRASHTRIKE

=====

Liv.	>>	13	Attacco	8	TIPO
HP	>>	1.430	Difesa	11	Crostaceo azzurro
MP	>>	24	Magia	8	
-----+-----			Spirito	8	AUTO STATUS
Esp.	>>	9	Fortuna	11	---
Guil	>>	5	-----+-----		
SP	>>	20	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 3.150
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Panacea
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Pietra mako AP

DOVE SI TROVA

Missione 2-1-1 [. n] Origini
Missione 2-1-2 [. n] La periferia
Missione 2-1-3 [. n] Avvistamenti nel Settore 5
Missione 2-1-4 [. n] Difendi i bassifondi
Missione 8-1-2 [. n] Raijincho
Missione 8-2-2 [B .] Pietra mako DIF
Missione 8-2-3 [B/n] Pietra mako MAG
Missione 8-4-1 [. n] Porta sospetta 1
Missione 8-4-2 [. n] Porta sospetta 2

ATTACCHI

1. Ago mako

il Grashtrike colpisce in avanti con la sua coda. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Ago mako causa danni fisici, sottrae SP a Zack ed infligge lo Status Veleno.

.. Doppio artiglio

il Grashtrike salta ed attacca frontalmente con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici.

=====

GRIFONE

=====

Liv.	>>	34	Attacco	36	TIPO
HP	>>	17.840	Difesa	19	Ippogrifo marrone
MP	>>	589	Magia	35	
-----+-----			Spirito	21	AUTO STATUS
Esp.	>>	631	Fortuna	56	Corazza
Guil	>>	283	-----+-----		
SP	>>	176	Attesa	0,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 119.820
Mutismo • immune	Gelo • forte	Spazzata • immune
Shock • 70,59	Tuono • forte	Zantetsuken • 0
Stop • 94,12	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Granpozione
|r| Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato, aprendo gli scrigni a destra ed a sinistra.

Capitolo 09: Gongaga - Periferia

Capitolo 09: Gongaga - Colline

Missione 2-2-5 [B/n] Gongaga

Missione 7-2-6 [B.] Recupero accessori

ATTACCHI

1. Barriera

il Grifone genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti.
La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera.

2. Barriera Magica

il Grifone genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli.
La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera Magica.

3. Colpi di piuma

il Grifone scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

4. Dispel

il Grifone estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.

5. Laser

il Grifone emette frontalmente dalla bocca un raggio luminoso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Laser causa danni

fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Artiglio

il Grifone attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

=====

GROSSCOTTERO

=====

Liv.	>>	43	Attacco	61	TIPO
HP	>>	78.600	Difesa	177	Carrarmato grigio
MP	>>	0	Magia	22	
-----+-----			Spirito	43	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.960	Fortuna	22	Corazza
Guil	>>	453	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 116.010
Spazzata • immune
Zantetsuken • 49,8

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra HP
|r| Colpo vitale

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako HP x2
|r| Fascia Tonum

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Zanna ululante

ATTACCHI

1. Lancio! [imbloccabile]

dopo essere rimasto solo, il Grosscottero rilascia sul campo di battaglia cinque Minicotteri. La tecnica non causa alcun tipo di danno al personaggio.

2. Prepararsi... / Caricare... / Puntare...

questa tecnica è un semplice conto alla rovescia: dopo aver fatto apparire il messaggio di 'Puntare...', il Grosscottero aprirà il FUOCO!.

3. ...FUOCO!

il Grosscottero spara frontalmente un grosso proiettile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il FUOCO! causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====

GUARDIA

=====

Liv.	>>	30	Attacco	34	TIPO
HP	>>	7.180	Difesa	2	Soldato con bandana verde
MP	>>	12	Magia	4	
-----+-----			Spirito	8	AUTO STATUS


```
Esp. >> 93          Fortuna 13          ---
Guil >> 60          ----+-----
SP >> 20           Attesa 0,8 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 81.220
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Pozione x2	r Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-6 [B .] 1000 uomini della Shinra

ATTACCHI

1. Dinamite

la Guardia lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Dinamite riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Granata AP

la Guardia lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata AP sottrae il 6,25% degli AP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Granata MP

la Guardia lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata MP sottrae il 6,25% degli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

4. Granpozione

la Guardia utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

5. Plesso solare

la Guardia esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Plesso solare sottrae il 18,75% degli HP di Zack.

6. Raffica Novox

la Guardia apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Novox può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Mutismo.

7. Raffica Stop

la Guardia apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Stop può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

8. Raffica Veleno

la Guardia apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Veleno può

colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Veleno.

9. Super Granata

la Guardia lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Super Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Granata

la Guardia lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

la Guardia esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

la Guardia apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

GUARDIA IMPERIALE WUTAI

=====

Liv.	>> 70	Attacco	153	TIPO
HP	>> 48.520	Difesa	24	Soldato di Wutai giallo
MP	>> 36	Magia	17	
-----+-----		Spirito	23	AUTO STATUS
Esp.	>> 907	Fortuna	3	---
Guil	>> 100	-----+-----		
SP	>> 52	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 199.540
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pozione
|r| Energiga

DOVE SI TROVA

Missione 7-6-1 [B/n] La partenza di un reclutatore
Missione 7-6-3 [B/n] Un reclutatore in crisi

ATTACCHI

1. Dissangua-MP

la Guardia imperiale Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissangua-MP sottrae gli MP di Zack.

2. Raffica anti-APMP

la Guardia imperiale Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anti-APMP può colpire sino a tre volte, sottraendo gli AP e gli MP di Zack.

.. Fendente

la Guardia imperiale Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

HELLHOUND

```
=====  
HELLHOUND  
=====  
Liv.  >> 67          Attacco  99          TIPO  
HP    >> 12.240       Difesa   12          Canide rosso  
MP    >> 328          Magia    78  
-----+-----  
Esp.  >> 464          Spirito  9           AUTO STATUS  
Guil  >> 66          Fortuna  63          ---  
SP    >> 48          Attesa   0,7 secondi
```

STATUS

Ade • 78,43
Mutismo • 98,04
Shock • 94,12
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 165.950
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako HP
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Pietra mako DIF

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-4 [. n] Unità meccanica Shinra
Missione 1-5-5 [. n] Macchine letali migliori
Missione 3-4-5 [. n] Distruggi la fabbrica
Missione 3-4-6 [. n] Copie ancora più forti
Missione 3-5-1 [. n] Intercetta le copie

ATTACCHI

1. Tentacolo

l'Hellhound fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tentacolo colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio ed infliggendo lo Status Shock.

2. Tri-Fire

l'Hellhound scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte, causa notevoli danni di Elemento Fuoco ed infligge lo Status Ade.

3. Zanna Ade

l'Hellhound si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Ade causa danni fisici ed infligge lo

Status Ade.

.. Carica

l'Hellhound si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

.. Carica Drain

l'Hellhound si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

=====

HOLLANDER

=====

Liv.	>>	37	Attacco	20	TIPO
HP	>>	98.540	Difesa	6	Unico
MP	>>	156	Magia	42	
-----+-----			Spirito	82	AUTO STATUS
Esp.	>>	9.977	Fortuna	37	Corazza
Guil	>>	3.000	-----+-----		
SP	>>	1.780	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • forte
Tuono • forte
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 632.330
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Materioscura
|r| Materioscura x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Difesa alterata
|r| Difesa alterata

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato (boss)

ATTACCHI

- Missile dimensionale [imbloccabile]
Hollander scaglia un missile contro il personaggio. La tecnica sottrae il 75% degli HP attuali di Zack, facendolo cadere al suolo.
- Alito letale
Hollander emette frontalmente una nube di gas. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Alito letale causa danni magici, infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno, rimuove gli status positivi del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
- Questo dovrebbe sistemarmi!
Hollander infrange una pozione verde sul pavimento. La tecnica restituisce una discreta quantità di HP al nemico.
- Sto bene ora!
Hollander infrange una pozione gialla sul pavimento. La tecnica dona temporaneamente lo Status Invincibile ad Hollander ed ai Vermi di terra.

5. Vermi bizzarri

Hollander richiama sul campo di battaglia sei Vermi di terra.

.. Colpo di borsa

Hollander usa la sua sacca per colpire il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di borsa causa danni fisici.

Hollander è lo scienziato complice di Genesis. Il boss si sposta abbastanza rapidamente ma non è molto aggressivo. Attendete che Hollander esegua l'Alito letale ed evitatelo girandogli attorno, dopo di ch  lanciatevi subito all'attacco e colpitelo ripetutamente con la spada. Quando il boss evoca i Vermi di terra, eliminateli tutti con la magia Sisma oppure con una qualsiasi tecnica ad ampio raggio. Se invece Hollander ottiene lo Status Invincibile, smettete di attaccarlo e sfruttate questo periodo di tempo per curarvi e per sconfiggere gli eventuali Vermi di terra ancora presenti sul campo di battaglia. Dopo aver eliminato il boss riceverete la materia Difesa alterata.

=====

HOLLANDER (M5-2-3)

=====

Liv.	>>	37	Attacco	20	TIPO
HP	>>	98.540	Difesa	6	Unico
MP	>>	156	Magia	42	
-----+-----			Spirito	82	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.753	Fortuna	37	Corazza
Guil	>>	85	-----+-----		
SP	>>	308	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • forte
Tuono • forte
Gravit  • immune

ALTRO

HP difficile • 632.330
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PU  RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MP
|r| Pietra MP

COSA SI PU  OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Pietra della magia

DOVE SI TROVA

Missione 5-2-3 [B .] Esperimento n. 109

ATTACCHI

1. Alito letale

Hollander emette frontalmente una nube di gas. La tecnica   discretamente rapida e copre una vasta area. L'Alito letale causa danni magici, infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno, rimuove gli status positivi del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Questo dovrebbe sistemarmi!

Hollander infrange una pozione verde sul pavimento. La tecnica restituisce una discreta quantit  di HP al nemico.

3. Sto bene ora!

Hollander infrange una pozione gialla sul pavimento. La tecnica dona temporaneamente lo Status Invincibile ad Hollander ed ai Vermi di terra.

4. Vermi bizzarri

Hollander richiama sul campo di battaglia sei Vermi di terra.

.. Colpo di borsa

Hollander usa la sua sacca per colpire il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di borsa causa danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante di Hollander possiede parametri diversi, dona oggetti diversi e non esegue la tecnica imbloccabile Missile dimensionale.

```
=====
HUMBABA
=====
```

```
Liv.  >>  99           Attacco  255           TIPO
HP    >>  898.500       Difesa   23            Drago terrestre marrone
MP    >>  7.890         Magia   245
-----+-----      Spirito  21            AUTO STATUS
Esp.  >>  19.018       Fortuna  44            Corazza
Guil  >>  186         -----+-----
SP    >>  2.660         Attesa  0,7 secondi
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 1.067.910
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Penna chocobo ciccio x2
|r| Penna chocobo ciccio x3

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Penna chocobo ciccio
|r| Penna chocobo ciccio x2

DOVE SI TROVA

Missione 6-6-6 [B.] Il crepuscolo di Don

ATTACCHI

1. Meteorite [imbloccabile]

l'Humbaba richiama una serie di meteore che colpiscono il suolo. La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.

2. Danno +

l'Humbaba emette una luce attorno a sè. La tecnica dona temporaneamente lo Status Critico al nemico.

3. Difesa

l'Humbaba genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti.
La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.

4. Difesa magica

l'Humbaba genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli.

La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

5. Giro-coda

l'Humbaba ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Giro-coda causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

6. Invincibile

l'Humbaba emette una luce attorno a sè. La tecnica dona temporaneamente lo Status Invincibile al nemico.

7. Montante

l'Humbaba si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Montante sottrae il 40% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

8. Su di giri!

l'Humbaba emette una luce attorno a sè. La tecnica dona temporaneamente lo Status Resistenza al nemico.

.. Coda acuminata

quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, l'Humbaba oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

l'Humbaba attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici.

=====
IDRO-GUERRIERO
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, Skill (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), Value, and Type (TIPO, Uomo lucertola verde, AUTO STATUS, Corazza, Rigene). Includes a separator line '-----+-----'.

STATUS

- Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

- Fuoco • forte
Gelo • immune
Tuono • assorbe
Gravità • ---

ALTRO

- HP difficile • 80.960
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

- {c} Fascia Gelum
|r| Fascia Gelum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

- {c} Blizzara
|r| Blizzaga

ATTACCHI

1. Barriera

l'Idro-guerriero genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera.

2. Barriera Magica

l'Idro-guerriero genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera Magica.

3. Energia

l'Idro-guerriero emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una piccola quantità di HP del nemico.

4. Pistola ad acqua

l'Idro-guerriero emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pistola ad acqua causa danni fisici.

5. Salto

l'Idro-guerriero compie un notevole balzo, per poi colpire violentemente il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Salto causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Affondo

l'Idro-guerriero esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

=====

IFRIT

=====

Liv. >> 8	Attacco	17	TIPO
HP >> 6.720	Difesa	20	Ifrit
MP >> 403	Magia	14	
-----+-----	Spirito	30	AUTO STATUS
Esp. >> 321	Fortuna	12	Corazza
Guil >> 430	-----+-----		
SP >> 180	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • 0
 Shock • immune
 Stop • 0
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
 Gelo • debole
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 19.630
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
 |r| Bonus ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Tornado d'assalto
 |r| Tornado d'assalto

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: Stanza di Ifrit (boss)

ATTACCHI

1. Fiamme infernali [imbloccabile]

Ifrit colpisce violentemente il suolo poi si lancia contro il personaggio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco, sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Colpo di fuoco

Ifrit scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

.. Calcio

Ifrit attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Ifrit attacca con un montante seguito da un colpo a due mani. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

Ifrit è una specie di uomo ariete fiammeggiante. Il boss è piuttosto agile nei movimenti ed aggressivo. Sfruttate la sua debolezza contro l'Elemento Gelo ed attaccatelo ripetutamente con la magia Blizzard per infliggergli rapidamente danni ingenti. Preparatevi a schivare i Colpi di fuoco quando Ifrit esegue uno scatto all'indietro e cercate di avere sempre circa 400 HP, in modo tale da sopravvivere alle Fiamme infernali, qualora le utilizzasse. Al termine dello scontro riceverete la materia Tornado d'assalto.

=====

IFRIT (M5-1-1)

=====

Liv.	>>	8	Attacco	17	TIPO
HP	>>	6.720	Difesa	20	Ifrit
MP	>>	403	Magia	14	
-----+-----			Spirito	30	AUTO STATUS
Esp.	>>	133	Fortuna	12	Corazza
Guil	>>	133	-----+-----		
SP	>>	180	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • immune
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • debole
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 19.630
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Bonus ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Granpozione
|r| Fascia da polso

DOVE SI TROVA

ATTACCHI

1. Fiamme infernali [imbloccabile]

Ifrit colpisce violentemente il suolo poi si lancia contro il personaggio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco, sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Colpo di fuoco

Ifrit scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

.. Calcio

Ifrit attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Ifrit attacca con un montante seguito da un colpo a due mani. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante di Ifrit possiede parametri diversi e dona oggetti diversi.

```

=====
IFRIT (M8-1-1)
=====
Liv.  >>  9           Attacco   18           TIPO
HP    >>  7.820        Difesa    20           Ifrit
MP    >>  403         Magia     15
-----+-----
Esp.  >>  162        Spirito   30           AUTO STATUS
Guil  >>  173        Fortuna  12           Corazza
SP    >>  180        Attesa   0,7 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • assorbe	HP difficile • 25.478
Mutismo • 0	Gelo • debole	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pozione	{c} Granpozione
r Bonus ATT	r Fascia da polso

DOVE SI TROVA

Missione 8-1-1 [B .] Rivincita con Ifrit

ATTACCHI

1. Fiamme infernali [imbloccabile]

Ifrit colpisce violentemente il suolo poi si lancia contro il personaggio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco, sottrae il 62,5% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Colpo di fuoco

Ifrit scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

.. Calcio

Ifrit attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Ifrit attacca con un montante seguito da un colpo a due mani. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante di Ifrit possiede parametri diversi

=====
IMPERATORE SAHAGIN
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, Attribute (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), Value, and Type (TIPO, Uomo lucertola verde, AUTO STATUS, Corazza). Includes separator lines like '-----+-----' and '----+----'.

Table with 3 columns: STATUS (Ade, Mutismo, Shock, Stop, Veleno), ELEMENTI (Fuoco, Gelo, Tuono, Gravità), and ALTRO (HP difficile, Spazzata, Zantetsuken).

Table with 2 columns: COSA SI PUÒ RUBARE • 50% (Gala Gelum, Turbo SP) and COSA SI PUÒ OTTENERE • 25% (Vera Gelum, Gala Gelum).

DOVE SI TROVA
Missione 9-6-4 [. n] Minacce bio-meccaniche

ATTACCHI

1. Invincibile

l'Imperatore sahagin genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Invincibile.

2. Salto spietato

l'Imperatore sahaagin compie un notevole balzo, per poi colpire con violenza il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Salto spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

3. Su di giri!

l'Imperatore sahaagin genera attorno a sé uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Resistenza.

.. Affondo

l'Imperatore sahaagin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

=====

INCUBO

=====

Liv.	>> 34	Attacco	32	TIPO
HP	>> 10.200	Difesa	8	Zucca volante viola
MP	>> 888	Magia	48	
-----+-----		Spirito	153	AUTO STATUS
Esp.	>> 420	Fortuna	17	Costo MP = 0
Guil	>> 58	-----+-----		Levitazione
SP	>> 120	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 23,53
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 67.040
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Scarabillo
|r| Pietra mako MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra dello spirito
|r| Novox

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo
Missione 8-3-3 [B .] Inferno elettromagnetico nella landa
Missione 8-3-4 [. n] Inferno elettromagnetico nelle miniere

ATTACCHI

1. Alito d'incubo

l'Incubo emette frontalmente un getto viola di gas. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Alito d'incubo sottrae gli AP di Zack.

2. Blizzaga

l'Incubo genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Firaga

l'Incubo scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Assalto rotante

l'Incubo attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto rotante può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

INSETTO BIZZARRO

```
=====
Liv.  >>  13          Attacco  13          TIPO
HP    >>  1.120       Difesa  17          Coleottero marrone
MP    >>  84          Magia   28
-----+-----
Esp.  >>  38          Fortuna 3          AUTO STATUS
Guil  >>  8          ----+----
SP    >>  16          Attesa  1,3 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 8.140
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Panacea

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Gola di Modeo - Est

Capitolo 05: Gola di Modeo - Sud-ovest

Capitolo 05: Modeoheim - Villaggio

Capitolo 05: Modeoheim, Bagni pubblici - Entrata

Capitolo 08: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore, aprendo le bare sbagliate

Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore, aprendo le bare sbagliate

Missione 2-2-2 [. n] Modeoheim
Missione 6-1-6 [. n] Oggetti nelle miniere di carbone 2
Missione 6-2-1 [. n] Piano sviluppo bassifondi 1
Missione 6-2-3 [. n] Luogo di estrazione mako
Missione 7-2-3 [B/n] Operazione: reattore mako I
Missione 8-1-6 [. n] Materia misteriosa
Missione 8-2-4 [. n] Pietra mako HP
Missione 8-4-3 [. n] Porta sospetta 3

ATTACCHI

1. Acido

l'Insetto bizzarro emette dalla bocca un liquido verde. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Acido causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno.

.. Carica

l'Insetto bizzarro si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

IO GRANGALAN

=====

Liv.	>>	70	Attacco	255	TIPO
HP	>>	143.500	Difesa	58	Matrioska piccola
MP	>>	9.999	Magia	248	
-----+-----			Spirito	248	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.450	Fortuna	53	Corazza
Guil	>>	100	-----+-----		Levitazione
SP	>>	24	Attesa	0,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 153.840
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-6 [B .] Solo per 1a Classe (evocato dalla Mamma Grangalan)

ATTACCHI

1. Antima

l'io Grangalan lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di Zack.

.. Morso

l'io Grangalan morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

IPPOGRIFO

=====

Liv.	>>	71	Attacco	93	TIPO
HP	>>	95.250	Difesa	23	Ippogrifo marrone
MP	>>	3.555	Magia	78	
-----+-----			Spirito	24	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.346	Fortuna	63	Corazza
Guil	>>	558	-----+-----		
SP	>>	376	Attesa	0,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 264.590

Mutismo • immune
Shock • 98,04
Stop • immune
Veleno • immune

Gelo • forte
Tuono • forte
Gravità • immune

Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako HP
|r| Lama esplosiva

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Granpozione
|r| Pietro mako MAG

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-6 [B .] Operazione: isola desertica
Missione 2-4-1 [. n] Un'isola solitaria
Missione 6-4-4 [B .] Nascondiglio desolato
Missione 6-4-6 [. n] Antico e nascosto
Missione 7-5-1 [B .] Ragazzo nelle caverne
Missione 8-6-4 [. n] S.O.S. ?

ATTACCHI

1. Colpi di piuma

l'Ippogrifo scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici.

2. Fusione

l'Ippogrifo emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

3. Maser

l'Ippogrifo emette frontalmente dalla bocca un raggio luminoso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Maser causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

4. Mura

l'Ippogrifo genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

5. Pressione

l'Ippogrifo si alza in volo per poi lanciarsi in picchiata contro il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pressione causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

6. Vigore

l'Ippogrifo scaglia una sfera di energia che si muove automaticamente in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.

.. Artiglio

l'Ippogrifo attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

```

Liv.  >> 76           Attacco  206           TIPO
HP    >> 88.400       Difesa   11           Aquila verde
MP    >> 1.023        Magia   207
-----+-----
Esp.  >> 1.589       Fortuna  33           AUTO STATUS
Guil  >> 99          -----+-----
SP    >> 252          Attesa   0,7 secondi   Costo MP = 0
                                           Levitazione

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 142.210
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 58,82	Tuono • assorbe	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Bracciale Tonum	{c} Bracciale Tonum
r Bracciale Tonum	r Vera Tonum

DOVE SI TROVA
 Missione 9-4-6 [. n] Solo per 1a Classe

ATTACCHI

1. 10.000.000 volt
 il Jatayu genera una serie di fulmini che ricadono sul suolo. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. I 10.000.000 volt causano danni magici di Elemento Tuono.
2. Drain
 il Jatayu estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al Jatayu.
- .. Artigli
 il Jatayu si lancia in picchiata attaccando con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Gli Artigli possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.
- .. Colpo di becco
 il Jatayu colpisce verso il basso con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di becco causa danni fisici.

JAVAHOOK

```

Liv.  >> 67           Attacco  212           TIPO
HP    >> 287.580       Difesa   19           Drago terrestre blu
MP    >> 5.260        Magia   123
-----+-----
Esp.  >> 11.572       Fortuna  42           AUTO STATUS
Guil  >> 143          -----+-----
SP    >> 1.108        Attesa   0,7 secondi   Corazza

```


STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • ---	HP difficile • 644.220
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 94,12
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Penna chocobo ciccio

|r| Penna chocobo ciccio x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Banda di carbonio

|r| Penna chocobo ciccio

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-4 [B .] Ispezione dell'area di scavi

Missione 9-2-6 [B .] Segni di materia

ATTACCHI

1. Cometa 2 [imbloccabile]

il Javahook richiama una serie di meteore che colpiscono il suolo.

La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.

2. Buchimaki

il Javahook si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Buchimaki sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Giro-coda

il Javahook ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Giro-coda causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Ultima

il Javahook emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Coda acuminata

quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, il Javahook oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

il Javahook attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici.

LAMA SUPERIORE

Liv. >> 77	Attacco 158	TIPO
HP >> 385.000	Difesa 178	Automa trivella rosso
MP >> 0	Magia 22	
-----+-----	Spirito 63	AUTO STATUS
Esp. >> 1.897	Fortuna 56	Corazza

Guil >> 301 -----+----- Levitazione
SP >> 1 Attesa 0,3 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 121.330
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Medicina dell'eroe	{c} Pozione
r Medicina dell'eroe x2	r Medicina dell'eroe

DOVE SI TROVA
Missione 9-6-3 [B.] Armi impazzite

ATTACCHI

1. Attacco perforante
la Lama superiore si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Attacco perforante riduce gli HP di Zack ad 1 unità e fa cadere Zack al suolo.
 2. Attacco perforante (Ade)
la Lama superiore si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Attacco perforante causa danni fisici, infligge lo Status Ade e fa cadere Zack al suolo.
- .. Artiglio
la Lama superiore attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.
- .. Attacco rotante
la Lama superiore si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici.

=====
LANCIAMISSILI
=====

Liv. >> 14	Attacco 12	TIPO
HP >> 8.780	Difesa 57	Automa lanciamissili
MP >> 0	Magia 17	
-----+-----	Spirito 16	AUTO STATUS
Esp. >> 172	Fortuna 6	Corazza
Guil >> 121	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 23.730
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 78,43
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune

Stop • immune Gravità • immune
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Fascia da polso
|r| Gala del potere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Bracciale chocobo
|r| Bracciale chocobo

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Sezione esterna (boss)

Missione 3-1-4 [B .] Distruggi le macchine letali

Missione 3-1-5 [B .] Elimina le macchine letali

ATTACCHI

1. Gas Novox

il Lanciamissili emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Novox causa lo Status Mutismo.

2. Missile

il Lanciamissili scaglia un gran numero di razzi in tutta la zona. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il Missile può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Raffica

il Lanciamissili apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

Il Lanciamissili è un automa verde dotato di bazooka e si affronta assieme alla Mitraglia blindata ed alla Motosega d'assalto. I tre boss non si spostano molto rapidamente ma sono piuttosto aggressivi. La squadra di nemici possiede due modalità: Attacco normale ed Attacco d'assalto. Nel primo caso useranno maggiormente le loro tecniche di base, mentre nel secondo eseguiranno più spesso i loro attacchi speciali.

Il primo nemico da eliminare è il Lanciamissili, poichè possiede tecniche a lungo raggio: usate le magie dalla distanza oppure colpitelo alle spalle. Successivamente scagliatevi contro la Mitraglia blindata poichè la sua Partigiana è una tecnica molto rapida ed insidiosa. Infine eliminate la Motosega d'assalto, poichè è la più lenta tra i tre boss. Sconfiggendo tutti i nemici riceverete un Bracciale chocobo, una Gala del potere ed uno Shinra Alfa.

LANCIAMISSILI +

```
=====  
Liv.  >> 32           Attacco  33           TIPO  
HP    >> 12.500       Difesa   56           Automa lanciamissili  
MP    >> 0            Magia    17  
-----+-----      Spirito  17           AUTO STATUS  
Esp.  >> 453         Fortuna  14           Corazza  
Guil  >> 141         ----+----  
SP    >> 1            Attesa   1,7 secondi
```

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile	• 65.520
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata	• 78,43
Shock	• immune	Tuono	• ---	Zantetsuken	• immune
Stop	• immune	Gravità	• immune		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako DIF
|r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-3 [. n] Per eliminare le forze di Genesis
 Missione 1-3-4 [. n] Esperimento andato male
 Missione 7-1-6 [B/n] Secondo incarico da vice

ATTACCHI

1. Gas Novox

il Lanciamissili + emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Novox causa lo Status Mutismo.

2. Gas Veleno

il Lanciamissili + emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Veleno causa lo Status Veleno.

3. Missile

il Lanciamissili + scaglia un gran numero di razzi in tutta la zona. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il Missile può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Raffica

il Lanciamissili + apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

=====

LANCIAMISSILI ++

=====

Liv.	>> 64	Attacco	91	TIPO	
HP	>> 33.205	Difesa	67	Automa lanciamissili	
MP	>> 0	Magia	17		
-----+-----		Spirito	27	AUTO STATUS	
Esp.	>> 2.736	Fortuna	23	Corazza	
Guil	>> 152	-----+-----			
SP	>> 1	Attesa	1,3 secondi		

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 171.360
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 3-4-1 [B .] Recupera la materia
Missione 3-4-2 [. n] Copie potenziata

ATTACCHI

1. Raffica disperdente

la Lanciamissili ++ apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 500 HP di danno per colpo.

2. Sbocco di fumo

la Lanciamissili ++ emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

3. Super missile

la Lanciamissili ++ scaglia un gran numero di razzi in tutta la zona. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il Super missile può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

=====
LANCIAMISSILI +++
=====

Liv. >> 75	Attacco 165	TIPO
HP >> 95.240	Difesa 78	Automa lanciamissili
MP >> 0	Magia 17	
-----+-----	Spirito 31	AUTO STATUS
Esp. >> 4.279	Fortuna 28	Corazza
Guil >> 173	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 245.810
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra HP
|r| Pietra della vitalità

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 7-5-6 [. n] Il più piccolo nella landa
Missione 9-3-2 [B/n] La sfida di Genesis

ATTACCHI

1. Raffica disperdente

il Lanciamissili +++ apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 800 HP di danno per colpo.

2. Ultra missile

il Lanciamissili +++ scaglia un gran numero di razzi in tutta la zona. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. L'Ultra missile può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock, Stop e Veleno.

LATURE DANO

```
=====  
Liv.  >>  89           Attacco  142           TIPO  
HP    >>  58.580        Difesa   21           Chimera di Wutai  
MP    >>  1.223          Magia   133  
-----+-----  
Esp.  >>  1.916          Fortuna  19           AUTO STATUS  
Guil  >>  96            ----+-----  
SP    >>  188           Attesa  0,8 secondi  
  
-----+-----  
Esp.  >>  1.916          Fortuna  19           AUTO STATUS  
Guil  >>  96            ----+-----  
SP    >>  188           Attesa  0,8 secondi
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 78,43
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 267.120
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Vera Focum
|r| Gala Focum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Etere
|r| Firaga

DOVE SI TROVA

Missione 7-6-1 [B .] La partenza di un reclutatore
Missione 7-6-3 [B/n] Un reclutatore in crisi
Missione 9-3-5 [. n] I migliori di Wutai

ATTACCHI

1. Distruttore magico

il Lature Dano attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Distruttore magico causa danni fisici e rimuove gli status positivi del personaggio.

2. Fusione

il Lature Dano emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

3. Tri-Fire

il Lature Dano scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa danni notevoli di Elemento Fuoco.

4. Zanna Drain

il Lature Dano attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Testata

il Lature Dano si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

```
=====
LEADER WUTAI
=====
```

```
Liv.  >>  55           Attacco  103           TIPO
HP    >>  21.053        Difesa   18           Soldato di Wutai giallo
MP    >>  24           Magia   14
-----+-----
Esp.  >>  575          Spirito  15           AUTO STATUS
Guil  >>  60          Fortuna  3           ---
SP    >>  40           Attesa  0,3 secondi
```

STATUS

```
Ade      • immune
Mutismo  • immune
Shock    • 0
Stop     • immune
Veleno   • immune
```

ELEMENTI

```
Fuoco    • ---
Gelo     • ---
Tuono    • ---
Gravità  • ---
```

ALTRO

```
HP difficile • 139.190
Spazzata    • 0
Zantetsuken • 0
```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

```
{c} Pozione
|r| Granpozione
```

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

```
{c} Pozione
|r| Firaga
```

DOVE SI TROVA

```
Missione 4-5-1 [B/n] Neutralizza il comandante
Missione 4-5-2 [B/n] L'ultima base
```

ATTACCHI

1. Filo dentellato

il Leader Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Filo dentellato causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

2. Sparo

il Leader Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sparo può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Shock.

.. Fendente

il Leader Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

```
=====
```

MACCHINA DI SUPPORTO

```

=====
Liv.  >> 12          Attacco  10          TIPO
HP    >> 1.470       Difesa   6          Elica arancione
MP    >> 0           Magia    9
-----+-----
Esp.  >> 12          Spirito  2          AUTO STATUS
Guil  >> 0           Fortuna  3          Levitazione
SP    >> 1           -----+-----
Attesa  2 secondi
    
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 14.840
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Junon, Tunnel Centrale - Livello 6 (evocata dal C. decorato)
 Missione 3-2-3 [B .] Attacca il covo del nemico (evocata dal C. decorato)

ATTACCHI

- 1. Kamikaze**
 la Macchina di supporto si lancia contro Zack, autodistruggendosi.
 La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
 Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo.
 Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza,
 nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.
- 2. Scarica elettrica**
 la Macchina di supporto emette un fulmine in direzione del personaggio.
 La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
 La Scarica elettrica causa danni di Elemento Tuono.

MACCHINA DI SUPPORTO +

```

=====
Liv.  >> 73          Attacco  53          TIPO
HP    >> 2.880       Difesa   10          Elica arancione
MP    >> 0           Magia    30
-----+-----
Esp.  >> 39          Spirito  6          AUTO STATUS
Guil  >> 0           Fortuna  4          Levitazione
SP    >> 1           -----+-----
Attesa  1,7 secondi
    
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 136.790
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-4 [B .] Distruggi l'artiglieria mobile (evocata dal C.marziale)

Missione 7-4-4 [B .] Quarto contatto (evocata dal C.marziale)

ATTACCHI

1. Frantuma-AP

la Macchina di supporto + emette un fulmine in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Il Frantuma-AP sottrae gli AP di Zack.

2. Frantuma-MP

la Macchina di supporto + emette un fulmine in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Il Frantuma-MP sottrae gli MP di Zack.

3. Kamikaze

la Macchina di supporto + si lancia contro Zack, autodistruggendosi.
La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo.
Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza,
nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

4. Raggio Shock

la Macchina di supporto + emette un fulmine in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Raggio Shock causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

5. Scarica elettrica

la Macchina di supporto + emette un fulmine in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
La Scarica elettrica causa danni di Elemento Tuono.

=====
MACCHINA VOLANTE
=====

Liv. >> 21	Attacco 24	TIPO
HP >> 4.243	Difesa 165	Automa elicottero rosso
MP >> 0	Magia 8	
-----+-----	Spirito 73	AUTO STATUS
Esp. >> 322	Fortuna 16	Corazza
Guil >> 93	-----+-----	Levitazione
SP >> 1	Attesa 2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • debole
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 16.970
Spazzata • 58,82
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-2-6 [. n] Ultima sfida
Missione 1-3-3 [. n] Per eliminare le forze di Genesis

ATTACCHI

1. Attacco rotante

la Macchina volante si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Cannoni

la Macchina volante apre frontalmente il fuoco con i suoi cannoni. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I Cannoni causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fanno cadere Zack al suolo.

=====

MAKO IFRIT

=====

Liv. >> 81	Attacco 118	TIPO
HP >> 2.262.870	Difesa 48	Ifrit
MP >> 7.980	Magia 214	
-----+-----	Spirito 44	AUTO STATUS
Esp. >> 9.222	Fortuna 102	---
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 888	Attesa 0,1 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 2.262.870
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Nocche Kaiser
|r| Pugno costoso

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pietra HP
|r| Gala iper

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-1 [B .] I mostri di Hojo

ATTACCHI

1. Fiamme infernali [imbloccabile]

Mako Ifrit colpisce violentemente il suolo poi si lancia contro il personaggio, travolgendolo con una scia infuocata. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo.

2. Colpo esplosivo di fuoco

Mako Ifrit scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

.. Calcio

Mako Ifrit attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio assalto

Mako Ifrit attacca con un montante seguito da un colpo a due mani. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

MAKONOIDE

Liv.	>> 88	Attacco	199	TIPO
HP	>> 325.800	Difesa	48	Uomo mako blu
MP	>> 9.973	Magia	255	
-----+-----		Spirito	173	AUTO STATUS
Esp.	>> 16.994	Fortuna	177	Corazza
Guil	>> 0	-----+-----		
SP	>> 480	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 632.330
Spazzata • 87,45
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra della forza
|r| Bimagia

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra della forza
|r| Pietra della magia

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-1 [. n] I mostri di Hojo

ATTACCHI

1. Artiglio Drain

il Makonoide attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Artiglio Drain causa danni fisici, ripristina gli HP del nemico e fa cadere Zack al suolo.

2. Lacerazione

il Makonoide si lancia sul personaggio colpendolo ripetutamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lacerazione può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Missile a ricerca

il Makonoide genera tre sfere luminose che si muovono automaticamente in

direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile a ricerca può colpire sino a tre volte, sottraendo gli MP di Zack.

=====

MAL BERNARDO

=====

Liv.	>> 19	Attacco	22	TIPO
HP	>> 4.300	Difesa	13	Chimera di Wutai
MP	>> 384	Magia	37	
-----+-----		Spirito	20	AUTO STATUS
Esp.	>> 137	Fortuna	5	---
Guil	>> 54	-----+-----		
SP	>> 56	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 34.480
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Fire
|r| Vera Focum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Etere
|r| Vera Focum

DOVE SI TROVA

Missione 4-3-4 [. n] Unità mobili
Missione 4-3-5 [. n] Il covo nemico
Missione 4-3-6 [. n] Ferma gli assalitori

ATTACCHI

1. Energia

il Mal Bernardo emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una piccola quantità di HP del nemico.

2. Fira

il Mal Bernardo scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa danni moderati di Elemento Fuoco.

.. Artiglio

il Mal Bernardo attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

.. Testata

il Mal Bernardo si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

MALERBA

=====

```

Liv.  >> 63           Attacco  107           TIPO
HP    >> 9.975        Difesa   6             Erba gialla
MP    >> 2.865        Magia   108
-----+-----
Esp.  >> 470         Fortuna  18           AUTO STATUS
Guil  >> 28          -----+-----
SP    >> 228         Attesa   1 secondo

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco  • debole      HP difficile • 96.220
Mutismo • immune      Gelo   • ---          Spazzata   • 98,04
Shock    • immune      Tuono  • ---          Zantetsuken • 0
Stop     • immune      Gravità • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%           COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Rigene                         {c} Pietro mako SPI
|r| Rigene                          |r| Esna

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 2-4-3 [. n] Un'isola sconosciuta
Missione 2-4-4 [. n] Ispezione dell'area di scavi
Missione 2-4-5 [B/n] Investigazione sotterranea
Missione 2-4-6 [. n] Ostacoli
Missione 6-5-2 [. n] Reparto Sviluppo spaziale
Missione 6-5-3 [. n] Il reparto Cronaca
Missione 6-5-4 [. n] Dipartimento Sicurezza
Missione 9-3-1 [B/n] Alla fine

```

ATTACCHI

1. Tri-Fire

la Malerba scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

2. Voci isteriche

la Malerba emette onde sonore in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le Voci isteriche possono colpire sino a cinque volte, sottraendo gli SP di Zack ed infliggendo lo Status Mutismo e lo Status Shock.

.. Assalto

la Malerba attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

MALIGOYLE

```

Liv.  >> 35           Attacco  23           TIPO
HP    >> 13.668       Difesa   24           Diavolo verde
MP    >> 999          Magia   42
-----+-----
Esp.  >> 770         Fortuna  43           AUTO STATUS
Guil  >> 73          -----+-----

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 72.530
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 35,29	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Cerchietto
|r| Corona Ipnos

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della magia
|r| Cerchietto

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Abisso del giudizio

Capitolo 10: Zanna ululante

Missione 7-3-1 [B/n] Precognizione di P Liv. 1

Missione 8-3-4 [B/n] Inferno elettromagnetico nelle miniere

ATTACCHI

1. Antiga

il Maligoyle lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 50% degli HP attuali di Zack.

2. Aspir

il Maligoyle estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Maligoyle.

3. Barriera

il Maligoyle genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti.
La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera.

4. Energira

il Maligoyle emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

5. Firaga

il Maligoyle scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

6. Thundaga

il Maligoyle emette una potente scarica elettrica in direzione di Zack.
La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

7. Tocco Drain

il Maligoyle attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tocco Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

=====

MAMMA GRANGALAN

=====

HP	>>	175.800	Difesa	155	Matrioska media
MP	>>	9.999	Magia	228	
-----+-----			Spirito	250	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.900	Fortuna	44	Corazza
Guil	>>	500	-----+-----		Levitazione
SP	>>	200	Attesa	0,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 175.800
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-6 [B .] Solo per la Classe (evocata dalla Grannygalan)

ATTACCHI

.. Evocazione Io Grangalan

la Mamma Grangalan genera dalla sua bocca un Io Grangalan.

.. Morso

la Mamma Grangalan morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici.

MANDRAGOLA

Liv.	>>	29	Attacco	11	TIPO
HP	>>	1.776	Difesa	4	Erba verde
MP	>>	384	Magia	13	
-----+-----			Spirito	6	AUTO STATUS
Esp.	>>	77	Fortuna	2	---
Guil	>>	18	-----+-----		
SP	>>	80	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • debole	HP difficile • 11.910
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Esna
|r| Energira

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pietra mako SPI
|r| Energia

DOVE SI TROVA

Missione 6-1-5 [B/n] Nelle caverne
 Missione 6-1-6 [B .] Oggetti nelle miniere di carbone 2
 Missione 6-2-4 [. n] Ingrediente del soma
 Missione 6-2-5 [. n] Creare code di fenice
 Missione 8-1-6 [. n] Materia misteriosa
 Missione 8-2-5 [B/n] Pietra mako ATT
 Missione 8-2-6 [. n] Pietra mako FOR
 Missione 9-2-6 [. n] Segni di materia

ATTACCHI

1. Blizzara

la Mandragola genera sul personaggio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa moderati danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Voci isteriche

la Mandragola emette onde sonore in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Le Voci isteriche possono colpire sino a cinque volte, sottraendo gli MP di Zack ed infliggendo lo Status Mutismo e lo Status Shock.

.. Assalto

la Mandragola attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

=====

MARESCIALLO

=====

Liv.	>>	29	Attacco	31	TIPO
HP	>>	11.376	Difesa	21	Soldato con bandana rossa
MP	>>	22	Magia	6	
-----+-----			Spirito	13	AUTO STATUS
Esp.	>>	133	Fortuna	18	---
Guil	>>	90	----+-----		
SP	>>	20	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • 0
 Shock • 0
 Stop • 0
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 57.010
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
 |r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
 |r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-4 [B .] 100 uomini della Shinra

ATTACCHI

1. Granata

il Maresciallo lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Granata AP

il Maresciallo lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata AP sottrae il 6,25% degli AP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Granata MP

il Maresciallo lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata MP sottrae il 6,25% degli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

4. Granpozione

il Maresciallo utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

5. Panacea

il Maresciallo utilizza una medicina per curare i propri status negativi.

.. Manganello

il Maresciallo esegue un affondo in avanti con il suo manganello. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Maresciallo apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

MARESCIALLO WUTAI

=====

Liv.	>> 26	Attacco	28	TIPO
HP	>> 4.258	Difesa	15	Soldato di Wutai giallo
MP	>> 16	Magia	10	
-----+-----		Spirito	7	AUTO STATUS
Esp.	>> 205	Fortuna	23	---
Guil	>> 48	-----+-----		
SP	>> 32	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • 58,82
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 36.440
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Thunder

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-6 [. n] Cerca i partigiani di Wutai
Missione 4-2-1 [. n] Nemici nella miniera di Corel

Missione 4-2-2 [B/n] Partigiani nei bassifondi
Missione 4-2-3 [. n] Nemici alla Shinra

ATTACCHI

1. Spacca-guardia

il Maresciallo Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Spacca-guardia causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

2. Sparo

il Maresciallo Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sparo può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Shock.

.. Fendente

il Maresciallo Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

MASTRO TOMBERRY

=====

Liv.	>>	30	Attacco	35	TIPO
HP	>>	39.999	Difesa	13	Gnomo celeste
MP	>>	999	Magia	24	
-----+-----			Spirito	16	AUTO STATUS
Esp.	>>	1	Fortuna	58	Corazza
Guil	>>	1.000	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 65.710
Spazzata • immune
Zantetsuken • 99,61

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pietra mako MAG
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Cerchietto

DOVE SI TROVA

Missione 10-2-3 [B .] Mastro tomberry

ATTACCHI

1. Karma

il Mastro Tomberry genera una fiamma nera. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Karma fa cadere Zack al suolo e causa danni fisici proporzionali al numero di nemici eliminati durante l'avventura: più mostri si saranno sconfitti, maggiori saranno i danni provocati da questo attacco.

2. ZAC!

il Mastro Tomberry si teletrasporta, apparendo poi vicino al personaggio, ed esegue un affondo frontale con il suo coltello. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo ZAC! causa danni fisici.

=====

MATERIA

=====

Liv.	>>	50	Attacco	60	TIPO
HP	>>	230.000	Difesa	81	Unico
MP	>>	5.000	Magia	54	
-----+-----			Spirito	128	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	45	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	0	Attesa	nessuna	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 754.350
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Luce della rovina (boss)

ATTACCHI

- .. Invocazione Cavalieri oscuri
la Materia richiama sul campo di battaglia quattro G Cavalieri oscuri.
Essa potrà generare anche due ulteriori esemplari di questo nemico.
- .. Invocazione Falci oscure
la Materia richiama sul campo di battaglia quattro G Falci oscure.
Essa potrà generare anche due ulteriori esemplari di questo nemico.
- .. Invocazione Maghi oscuri
la Materia richiama sul campo di battaglia quattro G Maghi oscuri.
Essa potrà generare anche due ulteriori esemplari di questo nemico.
- .. Invocazione Oscura
la Materia richiama sul campo di battaglia due G Cavalieri oscuri,
due G Maghi oscuri e due G Falci oscure.

Genesis Avatar è un gigantesco cavaliere in armatura rossa che combatte impugnando la sua spada Materia. Il boss non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Genesis Avatar si trova oltre la portata della vostra arma perciò per danneggiarlo dovrete necessariamente utilizzare le magie a lungo raggio. In alternativa potete sconfiggere il boss azzerando gli HP della sua spada Materia.

Durante lo scontro, Genesis Avatar alternerà momenti in cui conficcherà la sua arma nel terreno ad altri in cui rimarrà immobile. Nel primo caso, la spada

Materia evocherà alcuni guerrieri oscuri: eliminateli subito e poi attaccate ripetutamente l'arma. Quando invece il boss resterà fermo, sfruttate questi periodi di tempo per curarvi e per scagliare magie contro Genesis Avatar.

MATERIA BLIZZARD

Liv.	>>	30	Attacco	2	TIPO
HP	>>	14.352	Difesa	104	Cristallo
MP	>>	505	Magia	35	
-----+-----			Spirito	155	AUTO STATUS
Esp.	>>	48	Fortuna	10	Levitazione
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	104	Attesa	4 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • immune	HP difficile • 74.810
Mutismo • immune	Gelo • assorbe	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • debole	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Reattore Nibelheim (evocata da Sephiroth)
Missione 5-2-2 [B .] Esperimento n. 108 (evocata da Sephiroth)

ATTACCHI

1. Blizzaga

la Materia Blizzard genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Blizzara

la Materia Blizzard genera sul personaggio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa moderati danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Blizzard

la Materia Blizzard genera sul personaggio un piccolo blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa lievi danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

.. Onda d'urto

la Materia Blizzard genera attorno a sè un'onda di energia. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Onda d'urto causa danni di Elemento Gelo.

MATERIA BLU

```

Liv.  >> 31          Attacco    4          TIPO
HP    >> 14.352      Difesa    133         Cristallo
MP    >> 999          Magia     36
-----+-----
Esp.  >> 48          Fortuna   10          AUTO STATUS
Guil  >> 100        -----+-----
SP    >> 132          Attesa    4 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • immune	HP difficile • 159.980
Mutismo • immune	Gelo • assorbe	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • debole	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo, all'interno del laboratorio

ATTACCHI

1. Antiga

la Materia blu lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 50% degli HP attuali di Zack.

2. Aspir

la Materia blu estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona alla Materia blu.

3. Blizzaga

la Materia blu genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

MATERIA FIRE

```

Liv.  >> 30          Attacco    2          TIPO
HP    >> 14.352      Difesa    104         Cristallo
MP    >> 505          Magia     35
-----+-----
Esp.  >> 48          Fortuna   10          AUTO STATUS
Guil  >> 0          -----+-----
SP    >> 104          Attesa    4 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 74.810
Mutismo • immune	Gelo • debole	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Reattore Nibelheim (evocata da Sephiroth)
Missione 5-2-2 [B .] Esperimento n. 108 (evocata da Sephiroth)

ATTACCHI

1. Fira

la Materia Fire scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

2. Firaga

la Materia Fire scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

3. Fire

la Materia Fire scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Onda d'urto

la Materia Fire genera attorno a sè un'onda di energia. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Onda d'urto causa danni di Elemento Fuoco.

=====

MATERIA GIALLA

=====

Liv. >> 31	Attacco 4	TIPO
HP >> 14.352	Difesa 133	Cristallo
MP >> 999	Magia 36	
-----+-----	Spirito 144	AUTO STATUS
Esp. >> 48	Fortuna 10	Levitazione
Guil >> 100	-----+-----	
SP >> 132	Attesa 4 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • immune
Tuono • assorbe
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 159.980
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Granpozione
|r| Extrapozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo, all'interno del laboratorio

ATTACCHI

1. Sisma

la Materia gialla genera un breve terremoto. Il Sisma causa danni magici non elementali al personaggio.

2. Stop

la Materia gialla genera un orologio azzurro sulla testa del personaggio. La magia causa temporaneamente lo Status Stop.

3. Thundaga

la Materia gialla emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

MATERIA ROSSA

Liv.	>>	31	Attacco	4	TIPO
HP	>>	14.352	Difesa	133	Cristallo
MP	>>	999	Magia	36	
-----+-----			Spirito	144	AUTO STATUS
Esp.	>>	48	Fortuna	10	Levitazione
Guil	>>	100	-----+-----		
SP	>>	132	Attesa	4 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • debole
Tuono • immune
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 159.980
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo, all'interno del laboratorio

ATTACCHI

1. Firaga

la Materia rossa scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

2. Fusione

la Materia rossa emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

MATERIA SUPPORTO

Liv.	>>	30	Attacco	2	TIPO
------	----	----	---------	---	------

```

HP    >> 14.352          Difesa   104          Cristallo
MP    >> 505             Magia    35
-----+-----
Esp.  >> 48             Fortuna  10             AUTO STATUS
Guil  >> 0              -----+-----
SP    >> 104            Attesa   4 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco    • forte      HP difficile • 74.810
Mutismo  • immune      Gelo     • forte      Spazzata    • immune
Shock    • immune      Tuono    • forte      Zantetsuken • immune
Stop     • immune      Gravità  • immune
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---                     {c} ---
|r| ---                     |r| ---

```

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Reattore Nibelheim (evocata da Sephiroth)
 Missione 5-2-2 [B.] Esperimento n. 108 (evocata da Sephiroth)

ATTACCHI

1. Barriera
 la Materia supporto genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera.
 2. Dispel
 la Materia supporto estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.
 3. Energia
 la Materia supporto emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una piccola quantità di HP del nemico oppure dei suoi alleati.
 4. Energiga
 la Materia supporto emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico oppure dei suoi alleati.
 5. Energira
 la Materia supporto emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una discreta quantità di HP del nemico oppure dei suoi alleati.
- .. Onda d'urto
 la Materia supporto genera attorno a sè un'onda di energia. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Onda d'urto causa danni magici.

```

=====
MATERIA THUNDER
=====

```

```

Liv.  >> 30             Attacco   2             TIPO
HP    >> 14.352          Difesa   104          Cristallo
MP    >> 505             Magia    35

```



```

-----+-----
Esp.  >>  48          Spirito  155          AUTO STATUS
Guil  >>  0          Fortuna  10          Levitazione
SP    >>  104         -----+-----
                          Attesa    4 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • debole	HP difficile • 74.810
Mutismo • immune	Gelo • immune	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • assorbe	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Reattore Nibelheim (evocata da Sephiroth)
 Missione 5-2-2 [B.] Esperimento n. 108 (evocata da Sephiroth)

ATTACCHI

1. Thundaga

la Materia Thunder emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

2. Thundara

la Materia Thunder emette una discreta scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa moderati danni di Elemento Tuono.

3. Thunder

la Materia Thunder emette una piccola scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono.

.. Onda d'urto

la Materia Thunder genera attorno a sè un'onda di energia. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Onda d'urto causa danni di Elemento Tuono.

MATERIA VERDE

```

-----+-----
Liv.  >>  31          Attacco  4          TIPO
HP    >>  14.352       Difesa   133       Cristallo
MP    >>  999          Magia    36
-----+-----
                          Spirito  144          AUTO STATUS
Esp.  >>  48          Fortuna  10          Levitazione
Guil  >>  100         -----+-----
SP    >>  132         Attesa   4 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 159.980
Mutismo • immune	Gelo • forte	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • forte	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Granpozione
|r| Extrapozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo, all'interno del laboratorio

ATTACCHI

1. Dispel

la Materia verde estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo.
La magia rimuove gli status positivi di Zack.

2. Energiga

la Materia verde emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

3. Mura

la Materia verde genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

4. Novox

la Materia verde genera attorno al personaggio una serie di onde sonore verdi. La magia causa lo Status Mutismo.

=====

MECCANO-ADE

=====

Liv. >> 35	Attacco 38	TIPO
HP >> 18.800	Difesa 57	Automa mitragliere viola
MP >> 0	Magia 13	
-----+-----	Spirito 21	AUTO STATUS
Esp. >> 966	Fortuna 16	Corazza
Guil >> 106	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 92.590
Spazzata • 98,04
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo

ATTACCHI

1. Mortaio

il Meccano-Ade spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici.

La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.

Il Mortaio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Raffica disperdente

il Meccano-Ade apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto

rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può

colpire sino a sei volte, causando 100 HP di danno per colpo.

MECCANO-ADE BIS

```
=====  
Liv.  >>  78          Attacco  202          TIPO  
HP    >>  99.500      Difesa   79          Automa mitragliere viola  
MP    >>   0          Magia   10  
-----+-----  
Esp.  >>  5.018      Spirito  33          AUTO STATUS  
Guil  >>  184      Fortuna  29          Corazza  
SP    >>   1          Attesa   1 secondo  
=====
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 346.780
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra HP
|r| Pietra HP

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-2 [B .] La sfida di Genesis

ATTACCHI

1. Lancia-MP

il Meccano-Ade BIS spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici.

La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.

Il Lancia-MP sottrae gli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Nube assassina

il Meccano-Ade BIS emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica

non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Nube

assassina riduce gli HP di Zack ad 1 unità, rimuove gli status positivi del

personaggio ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock, Stop e

Veleno.

3. Raffica disperdente

il Meccano-Ade BIS apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è

molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente

può colpire sino a sei volte, causando 1.000 HP di danno per colpo.

=====

MECCANO-BARRIERA

=====

Liv.	>>	55	Attacco	73	TIPO
HP	>>	78.700	Difesa	64	Automa mitragliere viola
MP	>>	0	Magia	10	
-----+-----			Spirito	24	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.916	Fortuna	22	Corazza
Guil	>>	133	-----+-----		Fisico = 0
SP	>>	1	Attesa	0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 158.680
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako DIF
 |r| Pietra mako DIF x2

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
 |r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-6 [B .] Test comparativo armi
 Missione 9-1-6 [B .] La minaccia di Genesis

ATTACCHI

1. Lancia-MP
 la Meccano-Barriera spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici.
 La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
 Il Lancia-MP sottrae gli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
2. Lancia-proiettili
 la Meccano-Barriera spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici.
 La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
 Il Lancia-proiettili causa danni fisici, rimuove gli status positivi del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
3. Raffica disperdente
 la Meccano-Barriera apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 300 HP di danno per colpo.
4. Sbocco di fumo
 la Meccano-Barriera emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

=====

MECCANO-BARRIERA M

=====

Liv.	>>	55	Attacco	73	TIPO
HP	>>	78.700	Difesa	64	Automa mitragliere viola
MP	>>	0	Magia	10	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 158.680
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Pietra mako FOR	{c} ---
r Pietra mako FOR x2	r ---

DOVE SI TROVA

- Missione 1-4-6 [B .] Test comparativo armi
- Missione 9-1-6 [B .] La minaccia di Genesis

ATTACCHI

1. Lancia-MP
 la Meccano-Crit spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici.
 La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
 Il Lancia-MP sottrae gli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Lancia-proiettili
 la Meccano-Crit spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici.
 La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
 Il Lancia-proiettili causa danni fisici, rimuove gli status positivi del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Raffica disperdente
 la Meccano-Crit apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 300 HP di danno per colpo.

4. Sbocco di fumo
 la Meccano-Crit emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

=====

MECCANO-TRAPANO

=====

Liv. >> 38	Attacco 50	TIPO
HP >> 13.650	Difesa 160	Automa trivella rosso
MP >> 0	Magia 22	
-----+-----	Spirito 57	AUTO STATUS
Esp. >> 366	Fortuna 28	Levitazione
Guil >> 102	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 39.900
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 31,37
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako DIF
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-5 [B/n] Robot in città

ATTACCHI

1. Attacco perforante

il Meccano-trapano si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Attacco perforante causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack, infligge lo Status Shock e fa cadere il personaggio al suolo.

.. Artiglio

il Meccano-trapano attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

.. Attacco rotante

il Meccano-trapano si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici.

=====

MILITARE SHINRA

=====

Liv. >> 29	Attacco	31	TIPO
HP >> 6.150	Difesa	65	Soldato con bandana verde
MP >> 11	Magia	3	
-----+-----	Spirito	7	AUTO STATUS
Esp. >> 0	Fortuna	12	---
Guil >> 0	-----+-----		
SP >> 20	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 34.560
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Epilogo

ATTACCHI

.. Manganello

il Militare Shinra esegue un affondo in avanti con il suo manganello.

La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Militare Shinra apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

MINA

=====

Liv.	>> 45	Attacco	48	TIPO
HP	>> 2.000	Difesa	30	Fiamma consumata rossa
MP	>> 633	Magia	30	
-----+-----		Spirito	32	AUTO STATUS
Esp.	>> 652	Fortuna	26	Corazza
Guil	>> 96	-----+-----		Levitazione
SP	>> 76	Attesa	0,1 secondi	

STATUS

Ade • 78,43
Mutismo • immune
Shock • 78,43
Stop • 98,04
Veleno • 58,82

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 87.920
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako HP
|r| Firaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako MAG
|r| Firaga

DOVE SI TROVA

Missione 6-3-3 [B .] Un oggetto da fondere
Missione 6-3-4 [B/n] Oggetto nelle caverne
Missione 7-4-1 [. n] Primo contatto
Missione 8-5-3 [. n] Caccia al tesoro 3
Missione 9-1-1 [. n] Caverne sotterranee

ATTACCHI

1. È più grande!

la Mina si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.

2. Kamikaze

la Mina si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge Status Veleno e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

La Mina non attacca mai per prima ed inizia ad utilizzare le sue tecniche solo dopo essere stata colpita una prima volta.

=====

MINA S

```
=====
Liv.  >>  86           Attacco  101           TIPO
HP    >>  17.850        Difesa   23           Fiamma consumata rossa
MP    >>  1.650         Magia    87
-----+-----
Esp.  >>  1.466        Spirito  34           AUTO STATUS
Guil  >>  114          Fortuna  32           Levitazione
SP    >>  88           Attesa   1,3 secondi
=====
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 98,04	Fuoco • assorbe	HP difficile • 158.590
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 98,04		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Pietra mako ATT	{c} Pietra mako MAG
r Pietra mako DIF	r Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-2	[. n]	Indagini nella landa
Missione 2-4-3	[. n]	Un'isola sconosciuta
Missione 2-4-5	[B/n]	Investigazione sotterranea
Missione 6-5-1	[B .]	Reparto Urbanistica
Missione 6-5-2	[. n]	Reparto Sviluppo spaziale
Missione 7-5-5	[. n]	Gemelli nelle caverne
Missione 8-6-4	[B .]	S.O.S. ?
Missione 8-6-5	[B/n]	S.O.S.
Missione 9-2-5	[B/n]	Verso i livelli inferiori

ATTACCHI

1. È più grande!
la Mina S si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.
2. Firaga
la Mina S scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
3. Fusione
la Mina S emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.
4. Kamikaze
la Mina S si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Carica

la Mina S si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un

ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

MINERVA

=====

Liv.	>>	100	Attacco	255	TIPO
HP	>>	10.000.000	Difesa	201	Unico
MP	>>	999.999	Magia	255	
-----+-----			Spirito	255	AUTO STATUS
Esp.	>>	0	Fortuna	255	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		Levitazione
SP	>>	40.000	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 20.000.000
Mutismo • immune	Gelo • forte	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • forte	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Coda di fenice x99	{c} ---
r Coda di fenice x99	r ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-6 [B.] La divinità regnante

ATTACCHI

1. Freccia del giudizio [imbloccabile]
Minerva scaglia contro il personaggio una serie di dardi luminosi per poi colpirlo con la sua lancia. La tecnica causa danni fisici, azzerà gli AP e gli MP del personaggio, rimuove gli status positivi, compreso lo Status Risveglio, e fa cadere Zack al suolo.
2. Anti-magia
Minerva genera davanti a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.
3. Anti-materiale
Minerva genera davanti a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Fisico = 0.
4. Difesa assoluta
Minerva genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Invincibile.
5. Fendente flash
Minerva attacca roteando la sua lancia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Fendente flash può colpire sino a a quattro volte, causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.
6. Fusione cremisi
Minerva scaglia una sfera di fuoco che insegue automaticamente Zack. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione.

La Fusione cremisi causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.

7. Krysta

Minerva genera dal suolo un grande cristallo in corrispondenza di Zack. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Krysta causa danni magici non elementali.

8. Luce benedetta

Minerva emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

9. Maglio di Thor

Minerva richiama dal cielo un potente fulmine in corrispondenza di Zack. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Il Maglio di Thor causa danni magici non elementali.

10. Penna fotonica

Minerva scaglia frontalmente un gran numero di dardi luminosi. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Penna fotonica può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici.

11. Ultima

Minerva emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

LE MEDICINE --- Prima di affrontare realmente Minerva dovete prepararvi in modo adeguato. Equipaggiate l'accessorio Guanto del ladro e la materia Ruba oppure Scippo poi affrontate una prima battaglia contro la divinità. All'inizio dello scontro, sottraete subito a Minerva le 99 Code di fenice in suo possesso e fatevi eliminare da lei. In aggiunta, è bene che raccogliate un buon numero di Elisir, che potete trovare facilmente nelle varie Missioni secondarie. Prima di cominciare lo scontro vero e proprio, usate una Coda di fenice per attivare lo Status Risveglio.

GLI ACCESSORI --- Per sopravvivere agli attacchi della divinità è necessario che incrementiate il più possibile i parametri HP (limite massimo 99.999), Difesa e Spirito (limite massimo 255) e possediate costantemente lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica. Gli Accessori consigliati per questa sfida sono:

Armatura di Genji

.ottenete tutte le tecniche dell'OMD e raggiungete il 100% per ognuna di esse
[HP apeiron]
[Resistenza permanente]
[Autorigene]

Guanti di Genji

.scrigno nella Missione 9-6-4: Minacce bio-meccaniche
[Danni apeiron]
[Critico]

Seydlitz

.scrigno nella Missione 9-5-6: Ancora più in profondità
[Attacco, Difesa, Spirito & Magia + 100]

Vera Ryoma

.scrigno nella Missione 7-5-2: Ragazzino nella landa

[Autobarriera Magica]

[Autobarriera]

[Spirito + 20]

LE MATERIE --- Oltre gli Accessori, dovete sfruttare le Materie per innalzare i tre parametri indicati in precedenza, tramite opportune Fusioni di Materie. Potete fondere ed equipaggiare praticamente qualsiasi Materia per questo scopo, ma tra quelle da portare con voi nella battaglia devono esserci necessariamente Energiga, Pugno costoso e Scippo. Per limitare i danni subiti potreste equipaggiare anche le materie Barriera SP oppure Master SP: ricordate però che esse consumerebbero in maniera estremamente rapida gli SP in vostro possesso perciò raccoglietene almeno una decina di milioni prima dello scontro con Minerva.

LO SCONTRO --- Minerva è una divinità che combatte armata di lancia e scudo. Il nemico non si sposta molto rapidamente, è piuttosto aggressivo e tutte le sue tecniche infliggono danni elevatissimi. La battaglia è molto lunga e durante tutto lo scontro dovete curare soprattutto la vostra fase difensiva.

- a. Mantenete sempre attivo lo Status Risveglio, usando subito una Coda di fenice non appena tornate in vita. Nel caso in cui queste Medicine si esauriscano, eseguite la tecnica Scippo per rubare i 99 esemplari in possesso di Minerva e ripristinare così le vostre scorte. Ricordatevi che lo Status Risveglio vi verrà rimosso anche subendo l'attacco imbloccabile Freccia del giudizio.
- b. Conservate sempre almeno 65.000 HP per sopravvivere ai vari attacchi della divinità, specialmente alla magia Ultima. Sfruttate i momenti in cui Minerva non attacca per curarvi tramite la magia Energiga oppure usate un Elisir per ripristinare anche i vostri MP, se necessario.
- c. Gli attacchi di Minerva sono piuttosto complicati da evitare con la Schivata, perciò proteggetevi con la spada per limitare i danni subiti. Potete evitare facilmente la Fusione cremisi rimanendo sempre in movimento sino alla sua scomparsa. Per quanto riguarda la Penna fotonica, non appena appare il suo nome sullo schermo, posizionatevi a contatto con Minerva, proprio davanti a lei, per ridurre sensibilmente il numero di dardi che potrebbero colpirvi. Le altre tecniche offensive della divinità invece necessitano di un notevole tempismo per essere schivate totalmente con la Schivata perciò, in caso di difficoltà, proteggetevi con la spada.
- d. La vostra fase offensiva si limita solamente nel colpire Minerva con il Pugno costoso non appena la divinità termina il suo attacco. La tecnica che utilizzate le causerà ogni volta 99.999 HP di danno, ma ricordate che è piuttosto lenta e che possiede un raggio d'azione ridotto. Per questo motivo dovrete avvicinarvi necessariamente al bersaglio per colpirlo e dovrete calcolare bene il tempo per eseguire il Pugno costoso, in modo tale da avere poi la possibilità di curarvi, se necessario, e di prepararvi al prossimo assalto di Minerva. Per sconfiggere la divinità dovrete colpirla almeno 101 volte con il Pugno costoso; tale valore aumenterà nel caso in cui Minerva si curi con la sua Luce benedetta.

=====

MINIBOT APE I

=====

Liv.	>> 8	Attacco	8	TIPO
HP	>> 1.020	Difesa	5	Automa disco giallo

```

MP    >>  0          Magia    12
-----+-----
Esp.  >>  22         Fortuna  1          AUTO STATUS
Guil  >>  14         -----+-----
SP    >>  1          Attesa   2,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco    • ---      HP difficile • 4.990
Mutismo • immune      Gelo     • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0           Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune      Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c}  ---                    {c} Pozione
|r|  ---                    |r| Pozione

```

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano
 Missione 3-1-6 [. n] Operazioni difensive a Midgar
 Missione 7-1-2 [B/n] Mercato nero
 Missione 7-1-3 [B/n] Recupera il cargo

ATTACCHI

1. Scarica elettrica

il Minibot ape I emette una piccola scarica elettrica in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Scarica elettrica causa danni di Elemento Tuono.

.. Carica

il Minibot ape I si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

```

=====
MINIBOT APE II
=====

```

```

Liv.  >>  20          Attacco  19          TIPO
HP    >>  3.928        Difesa   12          Automa disco giallo
MP    >>  0           Magia    14
-----+-----
Esp.  >>  69         Fortuna  1          AUTO STATUS
Guil  >>  33         -----+-----
SP    >>  1          Attesa   1,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco    • ---      HP difficile • 17.070
Mutismo • immune      Gelo     • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0           Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune      Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c}  ---                    {c} Pozione

```

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-5 [. n] Robot in città
 Missione 8-3-1 [B/n] Inferno elettromagnetico nel palazzo
 Missione 8-3-2 [B/n] Inferno elettromagnetico sull'isola

ATTACCHI

1. Antima

il Minibot ape II lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di Zack.

2. Dispel

il Minibot ape II estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.

3. Mura

il Minibot ape II genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

.. Carica

il Minibot ape II si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

 =====
 MINIBOT APE III
 =====

Liv.	>> 52	Attacco	53	TIPO
HP	>> 1.830	Difesa	15	Automa disco giallo
MP	>> 0	Magia	14	
-----+-----		Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>> 131	Fortuna	1	Costo MP = 0
Guil	>> 48	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 0
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 34.860
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
 |r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
 |r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-3 [. n] Armi Shinra rubate
 Missione 1-4-4 [. n] Distruggi l'artiglieria mobile
 Missione 3-3-3 [. n] Attacco a sorpresa su Midgar
 Missione 7-3-4 [. n] Precognizione di P Liv. 4

ATTACCHI

1. Danno +

il Minibot ape III emette una luce attorno a sè. La tecnica dona per un breve periodo di tempo al nemico lo Status Critico.

2. Dispel

il Minibot ape III estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.

3. Mura

il Minibot ape III genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

4. Scarica potente...

il Minibot ape III emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa moderati danni di Elemento Tuono.

.. Carica

il Minibot ape III si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

MINIBOT APE IV

```
=====
Liv.  >>  61                Attacco   71                TIPO
HP    >>  13.484            Difesa    18                Automa disco giallo
MP    >>  0                  Magia     14
-----+-----            Spirito   2                AUTO STATUS
Esp.  >>  367              Fortuna   1                Costo MP = 0
Guil  >>  56              -----+-----
SP    >>  1                  Attesa    0,7 secondi
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 70.030
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 3-5-2 [. n] Attacca la base delle copie
Missione 3-5-3 [. n] Unità speciale di Genesis
Missione 3-5-4 [. n] Inseguì le copie
Missione 8-6-6 [B/n] S.O.S....?
Missione 9-3-2 [. n] La sfida di Genesis

ATTACCHI

1. Danno +

il Minibot ape IV emette una luce attorno a sè. La tecnica dona per un breve periodo di tempo al nemico lo Status Critico.

2. Dispel

il Minibot ape IV estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo.
La magia rimuove gli status positivi di Zack.

3. Fusione

il Minibot ape IV emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

4. Mura

il Minibot ape IV genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

5. Riparazione...

il Minibot ape IV emette una luce verde attorno a sè. La tecnica ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

.. Carica

il Minibot ape IV si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

```
=====
MINIBOT BLINDATO I
=====
```

```
Liv.  >>  14          Attacco      8          TIPO
HP    >>  1.680        Difesa      7          Automa disco grigio
MP    >>  0           Magia      19
-----+-----
Esp.  >>  41          Spirito     2          AUTO STATUS
Guil  >>  16          Fortuna    1          Costo MP = 0
SP    >>  1           -----+----
Attesa  2,3 secondi
```

```
STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune   Fuoco      • ---      HP difficile • 11.770
Mutismo  • immune   Gelo       • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0         Tuono      • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune   Gravità    • ---
Veleno   • immune
```

```
COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} ---                      {c} Pozione
|r| ---                       |r| Pozione
```

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 6
Capitolo 06: Junon superiore - Livello 8
Missione 3-2-2 [. n] Recupera il trasporto
Missione 3-2-4 [. n] Prevenzione attacco nemico
Missione 7-1-4 [B/n] Recupero delle scorte

ATTACCHI

1. Antima

il Minibot blindato I lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di Zack.

2. Scarica elettrica

il Minibot blindato I emette una piccola scarica elettrica in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Scarica elettrica causa danni di Elemento Tuono.

.. Carica

il Minibot blindato I si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

```
=====
MINIBOT BLINDATO III
=====
```

```
Liv.  >>  55           Attacco   63           TIPO
HP    >>  4.786        Difesa    16           Automa disco grigio
MP    >>  0            Magia     19
-----+-----      Spirito   2           AUTO STATUS
Esp.  >>  235         Fortuna   1           Corazza
Guil  >>  52         ----+----          Costo MP = 0
SP    >>  1            Attesa    1 secondo
```

STATUS

```
Ade      • immune
Mutismo  • immune
Shock    • 0
Stop     • immune
Veleno   • immune
```

ELEMENTI

```
Fuoco    • ---
Gelo     • ---
Tuono    • ---
Gravità  • ---
```

ALTRO

```
HP difficile • 54.160
Spazzata    • 0
Zantetsuken • 0
```

COSA SI PUÒ RUBARE

```
{c} ---
|r| ---
```

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

```
{c} Pozione
|r| Pozione
```

DOVE SI TROVA

```
Missione 3-4-2 [. n] Copie potenziata
Missione 3-4-3 [. n] Copie rinforzate
Missione 3-4-4 [. n] Ritorno a Midgar
Missione 7-5-2 [B/n] Ragazzino nella landa
Missione 9-2-3 [. n] Addentrati nelle caverne
```

ATTACCHI

1. Danno +

il Minibot blindato III emette una luce attorno a sè. La tecnica dona per un breve periodo di tempo al nemico lo Status Critico.

2. Dispel

il Minibot blindato III estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo. La magia rimuove gli status positivi di Zack.

3. Mura

il Minibot blindato III genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

4. Sisma

il Minibot blindato III genera un breve terremoto. Il Sisma causa danni

magici non elementali al personaggio.

.. Carica

il Minibot blindato III si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

MINIBOT BLINDATO IV

=====

Liv.	>>	81	Attacco	108	TIPO
HP	>>	20.850	Difesa	21	Automa disco grigio
MP	>>	0	Magia	19	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	507	Fortuna	1	Corazza
Guil	>>	67	-----+-----		Costo MP = 0
SP	>>	1	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 100.540
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 7-6-4 [. n] Il reclutatore irritato
Missione 9-4-1 [. n] L'ambizione di Genesis

ATTACCHI

1. Riparazione...

il Minibot blindato IV emette una luce verde attorno a sè. La tecnica ripristina una discreta quantità di HP del nemico.

.. Carica

il Minibot blindato IV si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

MINIBOT ROSSO I

=====

Liv.	>>	5	Attacco	7	TIPO
HP	>>	570	Difesa	1	Automa disco rosso
MP	>>	0	Magia	8	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	11	Fortuna	1	Costo MP = 0
Guil	>>	8	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile	• 2.450
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata	• 0
Shock	• 0	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• immune	Gravità	• ---		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Atrio, durante l'attivazione dell'allarme
 Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento, durante l'attivazione dell'allarme
 Capitolo 03: Palazzo Shinra - Entrata, durante l'attivazione dell'allarme
 Capitolo 03: Settore 8 - Fontana, durante l'attacco delle truppe di Genesis
 Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless, durante l'attacco delle truppe di Genesis
 Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Interno del piatto
 Missione 1-2-2 [B/n] Seconda sfida
 Missione 1-2-3 [B/n] Terza sfida
 Missione 1-2-4 [. n] Si fa sul serio
 Missione 1-2-5 [. n] Sfida armata
 Missione 1-5-3 [. n] Test della tarantola
 Missione 3-1-3 [. n] Elimina le copie
 Missione 3-1-4 [. n] Distruggi le macchine letali
 Missione 3-1-5 [. n] Elimina le macchine letali

ATTACCHI

.. Carica
 il Minibot rosso I si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

MINIBOT ROSSO II

=====

Liv.	>> 17	Attacco	14	TIPO
HP	>> 3.333	Difesa	11	Automa disco rosso
MP	>> 0	Magia	10	
-----+-----		Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>> 56	Fortuna	1	Costo MP = 0
Guil	>> 28	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 0
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 13.230
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione

|r| ---

|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-2 [. n] Nuove armi meccaniche
Missione 1-3-3 [B/n] Per eliminare le forze di Genesis
Missione 1-3-5 [B/n] Robot in città

ATTACCHI

1. Mura

il Minibot rosso II genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.

.. Carica

il Minibot rosso II si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

MINIBOT ROSSO III

Liv. >> 15	Attacco	12	TIPO
HP >> 2.220	Difesa	9	Automa disco rosso
MP >> 0	Magia	10	
-----+-----	Spirito	2	AUTO STATUS
Esp. >> 48	Fortuna	1	Costo MP = 0
Guil >> 20	-----+-----		
SP >> 1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 8.340
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 7-2-2 [. n] Cerca e distruggi 2

ATTACCHI

1. Barriera

il Minibot rosso III genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera.

.. Carica

il Minibot rosso III si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

MINIBOT ROSSO IV

=====

Liv.	>>	78	Attacco	99	TIPO
HP	>>	17.250	Difesa	20	Automa disco rosso
MP	>>	0	Magia	10	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	461	Fortuna	1	Corazza
Guil	>>	60	-----+-----		Costo MP = 0
SP	>>	1	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 0
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 84.160
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
 |r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
 |r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-4 [. n] La super arma di Genesis

ATTACCHI

1. Dispel
 il Minibot ape IV estrae dal personaggio alcuni frammenti di cristallo.
 La magia rimuove gli status positivi di Zack.
 2. Mura
 il Minibot ape IV genera attorno a sè una protezione composta da poligoni trasparenti. La magia dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Barriera e lo Status Barriera Magica.
 3. Riparazione...
 il Minibot ape IV emette una luce verde attorno a sè. La tecnica ripristina una discreta quantità di HP del nemico.
 4. Ultima
 il Minibot ape IV emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.
- .. Carica
 il Minibot ape IV si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

MINICOTTERO

=====

Liv.	>>	30	Attacco	27	TIPO
HP	>>	2.270	Difesa	8	Elica grigia
MP	>>	0	Magia	11	
-----+-----			Spirito	4	AUTO STATUS
Esp.	>>	23	Fortuna	3	Levitazione

Guil >> 0 -----+-----
SP >> 1 Attesa 3 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 44.660
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Zanna ululante (evocata dal Grosscottero)

ATTACCHI

.. Scarica elettrica

il Minicottero emette un fulmine in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Scarica elettrica causa danni di Elemento Tuono.

MINICOTTERO +

Liv. >> 90	Attacco 187	TIPO
HP >> 16.528	Difesa 12	Elica grigia
MP >> 0	Magia 10	
-----+-----	Spirito 8	AUTO STATUS
Esp. >> 85	Fortuna 4	Levitazione
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 2,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 224.380
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-3 [B .] La nuova arma di Genesis (evocata dal Grancottero)

ATTACCHI

1. Riparazioni

il Minicottero + emette una luce verde attorno al carro armato. La tecnica

ripristina una discreta quantità di HP del Grancottero.

=====

MITRAGLIA BLINDATA

=====

Liv.	>>	16	Attacco	16	TIPO
HP	>>	10.230	Difesa	47	Automa lanciere
MP	>>	0	Magia	15	
-----+-----			Spirito	14	AUTO STATUS
Esp.	>>	172	Fortuna	6	Corazza
Guil	>>	121	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 30.370
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Fascia da polso
|r| Gala del potere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Gala del potere
|r| Banda di bronzo

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Sezione esterna (boss)
Missione 3-1-4 [B .] Distruggi le macchine letali
Missione 3-1-5 [B .] Elimina le macchine letali
Missione 7-2-1 [. n] Cerca e distruggi

ATTACCHI

1. Partigiana

la Mitraglia blindata esegue un affondo con i suoi spuntoni. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Partigiana sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Raffica

la Mitraglia blindata apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

La Mitraglia blindata è un automa blu dotato di lance e si affronta assieme al Lanciamissili ed alla Motosega d'assalto. I tre boss non si spostano molto rapidamente ma sono piuttosto aggressivi. La squadra di nemici possiede due modalità: Attacco normale ed Attacco d'assalto. Nel primo caso useranno maggiormente le loro tecniche di base, mentre nel secondo eseguiranno più spesso i loro attacchi speciali.

Il primo nemico da eliminare è il Lanciamissili, poichè possiede tecniche a lungo raggio: usate le magie dalla distanza oppure colpitelo alle spalle. Successivamente scagliatevi contro la Mitraglia blindata poichè la sua Partigiana è una tecnica molto rapida ed insidiosa. Infine eliminate la Motosega d'assalto, poichè è la più lenta tra i tre boss. Sconfiggendo tutti i nemici riceverete un Bracciale chocobo, una Gala del potere ed uno Shinra Alfa.

=====

MITRAGLIA BLINDATA +

=====

Liv.	>>	24	Attacco	33	TIPO
HP	>>	7.430	Difesa	60	Automa lanciere
MP	>>	0	Magia	15	
-----+-----			Spirito	16	AUTO STATUS
Esp.	>>	258	Fortuna	10	Corazza
Guil	>>	142	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 37.240
 Spazzata • 78,43
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako DIF
 |r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
 |r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-2 [B .] Nuove armi meccaniche
 Missione 1-3-4 [B .] Esperimento andato male
 Missione 7-1-5 [B/n] Incarico da vice

ATTACCHI

1. Lancia sacra

la Mitraglia blindata + esegue un affondo con i suoi spuntoni. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Lancia sacra sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

.. Raffica

la Mitraglia blindata + apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

=====

MITRAGLIA BLINDATA ++

=====

Liv.	>>	79	Attacco	188	TIPO
HP	>>	62.850	Difesa	77	Automa lanciere
MP	>>	0	Magia	15	
-----+-----			Spirito	29	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.652	Fortuna	27	Corazza
Guil	>>	173	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	1,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---

ALTRO

HP difficile • 232.140
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

Stop • immune Gravità • immune
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Pietra della vitalità {c} ---
|r| Pietra della forza |r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-5 [B .] Macchine letali migliori
Missione 1-5-6 [. n] Versione finale del ragno

ATTACCHI

1. Gungnir

la Mitraglia blindata ++ esegue un affondo con i suoi spuntoni. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Gungnir causa 10.000 HP di danno, rimuove gli status positivi del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Raffica disperdente

la Mitraglia blindata ++ apre il fuoco con le sue mitragliatrici. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 800 HP di danno per colpo.

3. Sbocco di fumo

la Mitraglia blindata ++ emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

=====

MITRAGLIA BLINDATA +++

=====

Liv. >> 87	Attacco 201	TIPO
HP >> 122.800	Difesa 83	Automa lanciere
MP >> 0	Magia 15	
-----+-----	Spirito 34	AUTO STATUS
Esp. >> 7.155	Fortuna 30	Corazza
Guil >> 193	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 306.120
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Pietra HP {c} ---
|r| Pietra della vitalità |r| ---

DOVE SI TROVA

ATTACCHI

1. Longinus

la Mitraglia blindata +++ esegue un affondo con i suoi spuntoni. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Longinus causa danni fisici ed infligge lo Status Ade.

2. Raffica disperdente

la Mitraglia blindata +++ apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 1.000 HP di danno per colpo.

3. Sbocco di fumo

la Mitraglia blindata +++ emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

=====

MITRAGLIA SEMOVENTE

=====

Liv. >> 20	Attacco 18	TIPO
HP >> 4.740	Difesa 14	Mini cingolato marrone
MP >> 0	Magia 18	
-----+-----	Spirito 1	AUTO STATUS
Esp. >> 97	Fortuna 9	---
Guil >> 20	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 2,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • forte
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 20.520
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
 |r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
 |r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 07: Bassifondi del Settore 5 - Entrata Chiesa
 Missione 1-1-2 [B .] Addestramento avanzato Shinra

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

la Mitraglia semovente spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici.

2. Colpo Novox

la Mitraglia semovente spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto

rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo Novox causa danni fisici ed infligge lo Status Mutismo.

.. Carica

la Mitraglia semovente si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

MITRAGLIA VOLANTE

=====

Liv.	>>	27	Attacco	26	TIPO
HP	>>	8.190	Difesa	172	Automa elicottero giallo
MP	>>	0	Magia	15	
-----+-----			Spirito	74	AUTO STATUS
Esp.	>>	524	Fortuna	24	Corazza
Guil	>>	99	-----+-----		Levitazione
SP	>>	1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • debole
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 89.720
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra mako HP
|r| Pietra mako DIF

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Colline, dopo l'incontro con Genesis
Missione 3-2-6 [. n] Nemici nella landa
Missione 8-3-2 [B/n] Inferno elettromagnetico sull'isola

ATTACCHI

1. Attacco rotante

la Mitraglia volante si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Cannoni

la Mitraglia volante apre frontalmente il fuoco con i suoi cannoni. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I Cannoni causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fanno cadere Zack al suolo.

=====

MITRAGLIERE

=====

Liv.	>>	13	Attacco	15	TIPO
HP	>>	3.400	Difesa	33	Automa mitragliere rosso
MP	>>	0	Magia	15	
-----+-----			Spirito	7	AUTO STATUS

Esp.	>> 65	Fortuna	4	---
Guil	>> 84	----	----	
SP	>> 1	Attesa	2,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 7.740
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 78,43
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Fascia da polso	{c} ---
r Gala del potere	r ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Palazzo Shinra - Entrata, durante l'attivazione dell'allarme
 Capitolo 03: Settore 8 - Fontana, durante l'attacco delle truppe di Genesis
 Capitolo 03: Settore 8 - Viale Loveless, durante l'attacco delle truppe di Genesis

Missione 3-1-3	[. n]	Elimina le copie
Missione 3-1-4	[. n]	Distruggi le macchine letali
Missione 3-1-5	[. n]	Elimina le macchine letali
Missione 7-1-2	[B/n]	Mercato nero
Missione 7-2-1	[B/n]	Cerca e distruggi
Missione 7-2-2	[. n]	Cerca e distruggi 2

ATTACCHI

1. Gas Veleno

il Mitragliere emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Veleno causa lo Status Veleno.

.. Raffica

il Mitragliere apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

=====

MITRAGLIERE +

=====

Liv.	>> 18	Attacco	17	TIPO
HP	>> 3.380	Difesa	55	Automa mitragliere rosso
MP	>> 0	Magia	10	
----	----	Spirito	15	AUTO STATUS
Esp.	>> 163	Fortuna	8	Corazza
Guil	>> 96	----	----	
SP	>> 1	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 22.110
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 78,43
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako DIF
|r| Pietra mako ATT

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-2-5 [B/n] Sfida armata
Missione 1-2-6 [. n] Ultima sfida
Missione 1-3-1 [. n] Armi della prossima generazione

ATTACCHI

1. Gas Novox

il Mitragliere + emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Novox causa lo Status Mutismo.

.. Raffica

il Mitragliere + apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

=====

MITRAGLIERE ++

=====

Liv. >> 58	Attacco 78	TIPO
HP >> 24.580	Difesa 61	Automa mitragliere rosso
MP >> 0	Magia 15	
-----+-----	Spirito 23	AUTO STATUS
Esp. >> 1.688	Fortuna 18	Corazza
Guil >> 112	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 120.410
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-5 [B .] Test nuove armi
Missione 1-4-6 [. n] Test comparativo armi
Missione 3-3-5 [B/n] Midgar in pericolo
Missione 3-3-6 [. n] Libera la struttura mako
Missione 7-4-2 [. n] Secondo contatto
Missione 7-4-4 [. n] Quarto contatto
Missione 7-4-5 [. n] Segni di crescita
Missione 9-1-5 [B/n] Dietro le quinte

ATTACCHI

1. Mortaio

il Mitragliere ++ spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Mortaio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Sbocco di fumo

il Mitragliere ++ emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

.. Raffica

il Mitragliere ++ apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

```

=====
MITRAGLIERE +++
=====
Liv.  >>  77           Attacco  142           TIPO
HP    >>  37.870       Difesa   72           Automa mitragliere rosso
MP    >>  0            Magia   15
-----+-----      Spirito  28           AUTO STATUS
Esp.  >>  3.432       Fortuna  25           Corazza
Guil  >>  161       ----+-----
SP    >>  1            Attesa  1,3 secondi
    
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 166.190
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Pietra HP	{c} ---
r Pietra della forza	r ---

DOVE SI TROVA

- Missione 1-5-5 [B/n] Macchine letali migliori
- Missione 1-5-6 [. n] Versione finale del ragno
- Missione 7-5-4 [B/n] Un altro ragazzino nella landa

ATTACCHI

1. Gas disabilitante

il Mitragliere +++ emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas disabilitante sottrae gli AP di Zack.

2. Gas disincantante

il Mitragliere +++ emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica

non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas disincantante sottrae gli MP di Zack.

3. Mortaio

il Mitragliere +++ spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Mortaio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Raffica

il Mitragliere +++ apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a sei volte, causando danni fisici.

=====

MOLBORO

=====

Liv. >>	33	Attacco	53	TIPO
HP >>	48.760	Difesa	21	Pianta carnivora
MP >>	1.235	Magia	52	
-----+-----		Spirito	142	AUTO STATUS
Esp. >>	2.040	Fortuna	56	Corazza
Guil >>	141	-----+-----		
SP >>	336	Attesa	2,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 203.130
Spazzata • immune
Zantetsuken • 49,8

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Bonus SPI +
|r| Bonus SPI ++

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Talismano
|r| Tarocchi

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Abisso del giudizio
Missione 9-1-1 [B.] Caverne sotterranee

ATTACCHI

1. Alito fetido

il Molboro emette una nube di gas. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. L'Alito fetido può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici, ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock e Veleno.

2. Succhi gastrici

il Molboro emette getti di acido che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I Succhi gastrici causano danni fisici ed infliggono lo Status Veleno.

.. Morso

il Molboro attacca con un potente morso. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

MOLBORO DI TERRA

=====

Liv.	>>	63	Attacco	141	TIPO
HP	>>	264.680	Difesa	24	Pianta carnivora
MP	>>	3.230	Magia	113	
-----+-----			Spirito	144	AUTO STATUS
Esp.	>>	8.860	Fortuna	63	Corazza
Guil	>>	183	-----+-----		
SP	>>	460	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 450.550
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 49,8

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Atroh
 |r| Atroh

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Talismano
 |r| Tarocchi

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-1 [B .] Un'isola solitaria

ATTACCHI

1. Alito molto fetido

il Molboro di terra emette una nube di gas. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. L'Alito molto fetido molto può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici, infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock e Veleno e rimuove gli status positivi di Zack.

2. Succhi gastrici

il Molboro di terra emette getti di acido che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I Succhi gastrici causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infliggono lo Status Veleno.

3. Ultima

il Molboro di terra emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Morso

il Molboro di terra attacca con un potente morso. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

MOLBORO GAIA

=====

Liv.	>>	73	Attacco	174	TIPO
HP	>>	1.285.650	Difesa	26	Pianta carnivora
MP	>>	6.583	Magia	142	
-----+-----			Spirito	153	AUTO STATUS
Esp.	>>	23.925	Fortuna	74	Corazza

Guil >> 262 -----+-----
SP >> 688 Attesa 0,3 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 1.285.650
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 74,90
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Fiocco	{c} Mithril
r Fiocco	r Mithril x2

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-6 [B .] La Grande bestia
Missione 6-6-5 [B .] Il Don malinconico

ATTACCHI

1. Alito davvero fetido

il Molboro Gaia emette una nube di gas. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. L'Alito davvero fetido può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici, infligge gli Status Maledizione, Mutismo, Shock, Stop e Veleno e rimuove gli status positivi di Zack.

2. Succhi gastrici

il Molboro Gaia emette getti di acido che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. I Succhi gastrici causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infliggono lo Status Veleno.

3. Ultima

il Molboro Gaia emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Morso

il Molboro Gaia attacca con un potente morso. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

MOLTO VORACE

=====

Liv. >> 91	Attacco 187	TIPO
HP >> 398.500	Difesa 23	Goccia
MP >> 7.830	Magia 151	
-----+-----	Spirito 38	AUTO STATUS
Esp. >> 3.074	Fortuna 99	---
Guil >> 184	-----+-----	
SP >> 264	Attesa 0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 333.060
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Consumatore saggio

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pozione
|r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-2 [B/n] Ancora più in basso
Missione 9-5-4 [. n] Potere anormale

ATTACCHI

1. Morso

il Molto vorace si lancia in avanti, mordendo il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack, e ripristina gli HP del nemico.

2. Morso MAG

il Molto vorace si lancia in avanti, mordendo il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso MAG colpisce due volte, sottraendo gli MP di Zack.

3. Ultima

il Molto vorace emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Rotolamento

il Molto vorace avanza rotolando sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Rotolamento può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa di Zack.

=====

MONACO OSCURO

=====

Liv. >> 83	Attacco 188	TIPO
HP >> 158.540	Difesa 9	Zucca volante viola
MP >> 3.333	Magia 224	
-----+-----	Spirito 242	AUTO STATUS
Esp. >> 2.902	Fortuna 25	Costo MP = 0
Guil >> 238	-----+-----	Levitazione
SP >> 260	Attesa 0,5 sec.	Magico = 0

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 241.340
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Scarabillo x4
|r| Anima di Samasa

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Materioscura
|r| Anima di Samasa

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-2 [. n] Il livello più basso
Missione 9-6-3 [. n] Armi impazzite

ATTACCHI

1. Alito del monaco

il Monaco oscuro emette frontalmente un getto viola di gas. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Alito del monaco sottrae gli AP e gli MP di Zack ed infligge lo Status Maledizione.

2. Megaene

il Monaco oscuro emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina 99.999 HP del nemico.

3. Ultima

il Monaco oscuro emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Assalto rotante

il Monaco oscuro attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto rotante può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

MOTORE A VAPORE

=====

Liv. >> 34	Attacco 22	TIPO
HP >> 12.510	Difesa 32	Fiamma rossa
MP >> 294	Magia 33	
-----+-----	Spirito 40	AUTO STATUS
Esp. >> 238	Fortuna 21	Corazza
Guil >> 185	-----+-----	Levitazione
SP >> 48	Attesa 1,5 sec.	Rigene

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 98,04
Stop • 78,43
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • debole
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 181.980
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako HP
{r} Pietra mako DIF

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako MAG
{r} Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Missione 10-3-3 [B .] Fà che sia una vacanza

ATTACCHI

1. È più grande!

il Motore a vapore si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.

2. Kamikaze

il Motore a vapore si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

3. Firaga

il Motore a vapore scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Carica

il Motore a vapore si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

Il Motore a vapore inizia a gonfiarsi solo se viene colpito da tecniche di Elemento Fuoco.

=====

MOTOSEGA D'ASSALTO

=====

Liv. >> 15	Attacco 15	TIPO
HP >> 9.800	Difesa 52	Automa lame rotanti
MP >> 0	Magia 12	
-----+-----	Spirito 15	AUTO STATUS
Esp. >> 172	Fortuna 6	Corazza
Guil >> 121	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 24.330
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Fascia da polso
|r| Gala del potere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Shinra Alfa
|r| Shinra Alfa

DOVE SI TROVA

Capitolo 03: Reattore mako n. 5, Sotterraneo - Sezione esterna (boss)
Missione 3-1-4 [B .] Distruggi le macchine letali
Missione 3-1-5 [B .] Elimina le macchine letali
Missione 7-2-2 [. n] Cerca e distruggi 2

ATTACCHI

1. Gas Veleno

la Motosega d'assalto emette frontalmente una nube di gas oscura. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Il Gas Veleno causa lo Status Veleno.

2. Motosega

la Motosega d'assalto esegue due fendenti orizzontali con i suoi dischi dentati. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Motosega colpisce due volte, causando danni fisici.

3. Sega rotante

la Motosega d'assalto fa ruotare davanti a sé i suoi dischi dentati. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Sega rotante può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

La Motosega d'assalto è un automa giallo dotato di dischi dentati e si affronta assieme al Lanciamissili ed alla Mitraglia blindata. I tre boss non si spostano molto rapidamente ma sono piuttosto aggressivi. La squadra di nemici possiede due modalità: Attacco normale ed Attacco d'assalto. Nel primo caso useranno maggiormente le loro tecniche di base, mentre nel secondo eseguiranno più spesso i loro attacchi speciali.

Il primo nemico da eliminare è il Lanciamissili, poichè possiede tecniche a lungo raggio: usate le magie dalla distanza oppure colpitelo alle spalle. Successivamente scagliatevi contro la Mitraglia blindata poichè la sua Partigiana è una tecnica molto rapida ed insidiosa. Infine eliminate la Motosega d'assalto, poichè è la più lenta tra i tre boss. Sconfiggendo tutti i nemici riceverete un Bracciale chocobo, una Gala del potere ed uno Shinra Alfa.

=====

MOTOSEGA D'ASSALTO +

=====

Liv.	>> 32	Attacco	38	TIPO
HP	>> 11.800	Difesa	53	Automa lame rotanti
MP	>> 0	Magia	15	
-----+-----		Spirito	17	AUTO STATUS
Esp.	>> 453	Fortuna	12	Corazza
Guil	>> 142	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 57.000
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
{r} Pietra mako DIF

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
{r} ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-3-3 [B/n] Per eliminare le forze di Genesis
Missione 1-3-4 [. n] Esperimento andato male
Missione 7-1-6 [B/n] Secondo incarico da vice
Missione 8-3-1 [B/n] Inferno elettromagnetico nel palazzo

ATTACCHI

1. Gas Novox

la Motosega d'assalto + emette frontalmente una nube di gas oscura.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Il Gas Novox causa lo Status Mutismo.

2. Gas Veleno

la Motosega d'assalto + emette frontalmente una nube di gas oscura.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Il Gas Veleno causa lo Status Veleno.

3. Motosega

la Motosega d'assalto + esegue due fendenti orizzontali con i suoi dischi dentati. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Motosega colpisce due volte, causando danni fisici.

4. Sega rotante

la Motosega d'assalto + fa ruotare davanti a sé i suoi dischi dentati.
La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Sega rotante può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infligge lo Status Shock.

```
=====
MOTOSEGA D'ASSALTO ++
=====
Liv.  >> 75           Attacco  138           TIPO
HP    >> 54.430       Difesa   74           Automa lame rotanti
MP    >> 0            Magia    15
-----+-----      Spirito  28           AUTO STATUS
Esp.  >> 3.432       Fortuna  26           Corazza
Guil  >> 161        ----+-----
SP    >> 1            Attesa   1,2 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 187.920
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} Pietra HP	{c} ---
r Pietra della vitalità	r ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-4 [B/n] Unità meccanica Shinra

ATTACCHI

1. Sbocco di fumo

la Motosega d'assalto ++ emette frontalmente una nube di gas oscura.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

2. Taglio netto (fendenti)

la Motosega d'assalto ++ esegue due fendenti orizzontali con i suoi dischi dentati. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio

d'azione. Il Taglio netto colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infligge lo Status Ade.

3. Taglio netto (rotazione)

la Motosega d'assalto ++ fa ruotare davanti a sè i suoi dischi dentati. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Taglio netto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ed infligge lo Status Ade.

NANDI

Liv. >> 84	Attacco 133	TIPO
HP >> 48.200	Difesa 19	Chimera di Wutai
MP >> 985	Magia 114	
-----+-----	Spirito 26	AUTO STATUS
Esp. >> 1.658	Fortuna 17	---
Guil >> 90	-----+-----	
SP >> 160	Attesa 0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 70,59
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 244.120
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%

{c} Vera Focum
|r| Gala Focum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Etere
|r| Firaga

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-6 [. n] Soppressione di Wutai

ATTACCHI

1. Feroce

il Nandi si circonda di luce. La tecnica dona lo Status Resistenza al nemico.

2. Tri-Fire

il Nandi scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

3. Zanna Drain

il Nandi attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

NAZIONE OSCURA

Liv. >> 63	Attacco 59	TIPO
HP >> 8.370	Difesa 10	Canide nero

MP	>>	73	Magia	55	
-----+-----			Spirito	7	AUTO STATUS
Esp.	>>	228	Fortuna	42	---
Guil	>>	61	-----+-----		
SP	>>	40	Attesa	0,8 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 39,22	Fuoco • ---	HP difficile • 87.400
Mutismo • 39,22	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 31,37	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako ATT	{c} Pozione
r Pietra mako AP	r Bonus AP ++

DOVE SI TROVA

Missione 7-4-2 [. n] Secondo contatto
 Missione 9-1-2 [B/n] Nel più profondo delle caverne
 Missione 9-1-3 [. n] I segni di un intruso
 Missione 9-1-4 [. n] L'intercettazione di Genesis

ATTACCHI

1. Zanna Ade

la Nazione oscura si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Ade causa danni fisici ed infligge lo Status Ade.

.. Carica

la Nazione oscura si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

NISUMBHA

Liv.	>>	78	Attacco	113	TIPO
HP	>>	21.850	Difesa	16	Chimera di Wutai
MP	>>	863	Magia	110	
-----+-----			Spirito	25	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.254	Fortuna	15	---
Guil	>>	81	-----+-----		
SP	>>	136	Attesa	0,8 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 201.680
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 47,06	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 98,04	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Vera Focum	{c} Etere

DOVE SI TROVA

- Missione 4-5-3 [. n] Schiaccia l'unità Crescente
- Missione 4-5-4 [. n] Eliminazione dell'unità Crescente
- Missione 4-5-5 [. n] Prima che si riorganizzino

ATTACCHI

1. Distruttore magico
il Nisumbha attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Distruttore magico causa danni magici non elementali e rimuove gli status positivi del personaggio.
 2. Feroce
il Nisumbha si circonda di luce. La tecnica dona lo Status Resistenza al nemico.
 3. Tri-Fire
il Nisumbha scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
 4. Zanna Drain
il Nisumbha attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.
- .. Testata
il Nisumbha si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

OCCHI GUARDIANI

=====

Liv. >> 75	Attacco 175	TIPO
HP >> 315.400	Difesa 68	Ragno robot nero
MP >> 0	Magia 68	
-----+-----	Spirito 19	AUTO STATUS
Esp. >> 8.083	Fortuna 48	Corazza
Guil >> 611	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 0,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 946.970
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Shinra Beta +

|r| Turbo-attacco SP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Shinra Beta x2

|r| Shinra Beta +

DOVE SI TROVA

- Missione 1-5-6 [B .] Versione finale del ragno
- Missione 7-5-6 [B .] Il più piccolo nella landa

ATTACCHI

1. Campo anti-AP

gli Occhi guardiani generano attorno a loro un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo anti-AP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli AP di Zack.

2. Campo anti-MP

gli Occhi guardiani generano attorno a loro un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo anti-MP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli MP di Zack.

3. Cannone Shinra Tipo 100

gli Occhi guardiani aprono il fuoco con le loro mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra Tipo 100 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

4. Rete disarmante

gli Occhi guardiani emettono frontalmente una serie di filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Rete disarmante causa lo Status Stop.

.. Doppio artiglio

gli Occhi guardiani attaccano frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====

OCCHIO MALIGNO

=====

Liv. >> 32	Attacco 31	TIPO
HP >> 7.870	Difesa 17	Ciclope volante verde
MP >> 382	Magia 26	
-----+-----	Spirito 47	AUTO STATUS
Esp. >> 516	Fortuna 13	Levitazione
Guil >> 48	-----+-----	
SP >> 76	Attesa 1,4 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 81.340
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra dello spirito

|r| Energira

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra mako SPI

|r| Pietra mako SPI x2

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Zanna ululante

Missione 8-3-4 [. n] Inferno elettromagnetico nelle miniere

Missione 8-5-1 [B/n] Caccia al tesoro 1

Missione 8-5-2 [. n] Caccia al tesoro 2

ATTACCHI

1. Drain

l'Occhio maligno estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'Occhio maligno.

2. Onda sonora maligna

l'Occhio maligno emette onde sonore in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. L'Onda sonora maligna può colpire sino a cinque volte, sottraendo gli AP di Zack.

3. Sguardo Stop

l'Occhio maligno emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo Stop causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

4. Thundaga

l'Occhio maligno emette una potente scarica elettrica in direzione di Zack. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

OCCHIO MALVAGIO

Liv.	>> 16	Attacco	10	TIPO
HP	>> 2.680	Difesa	11	Ciclope volante verde
MP	>> 332	Magia	24	
-----+-----		Spirito	42	AUTO STATUS
Esp.	>> 91	Fortuna	8	Levitazione
Guil	>> 15	-----+-----		
SP	>> 40	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • 0
 Shock • 0
 Stop • 0
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 15.340
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
 |r| Energia

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Etere
 |r| Etere

DOVE SI TROVA

Missione 6-2-1 [B/n] Piano sviluppo bassifondi 1
 Missione 6-2-2 [B/n] Piano sviluppo bassifondi 2
 Missione 8-1-5 [. n] Fuga dal laboratorio di Hojo
 Missione 8-2-4 [B .] Pietra mako HP
 Missione 8-4-2 [B/n] Porta sospetta 2
 Missione 8-4-3 [B/n] Porta sospetta 3

ATTACCHI

1. Bagliore

l'Occhio malvagio emette onde sonore in direzione del personaggio.

La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.

Il Bagliore può colpire sino a cinque volte, sottraendo gli MP di Zack.

2. Blizzara

l'Occhio malvagio genera sul personaggio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa moderati danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Sguardo Novox

l'Occhio malvagio emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo Novox causa danni fisici ed infligge lo Status Mutismo.

OCCHIO VOLANTE

```
=====
Liv.  >>  14          Attacco    6          TIPO
HP    >>  2.218       Difesa     8          Ciclope volante giallo
MP    >>  244         Magia     11
-----+-----
Esp.  >>  17          Fortuna   7          AUTO STATUS
Guil  >>  14          -----+-----
SP    >>  24          Attesa   1,6 secondi
```

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 6.400
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Etere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Etere
|r| Etere

DOVE SI TROVA

Missione 2-1-1 [B .] Origini
Missione 2-1-2 [B/n] La periferia
Missione 2-1-3 [. n] Avvistamenti nel Settore 5
Missione 2-1-4 [. n] Difendi i bassifondi
Missione 2-1-6 [B/n] Verità nella landa
Missione 6-1-1 [B/n] Miniere di carbone chiuse
Missione 6-1-2 [B/n] Delizie dall'isola desertica
Missione 6-1-3 [. n] Ricerca tra i rifiuti
Missione 8-2-1 [B/n] Pietra mako SPI
Missione 8-2-2 [. n] Pietra mako DIF
Missione 8-2-3 [. n] Pietra mako MAG
Missione 10-1-1 [. n] Dov'è il kyactus?

ATTACCHI

1. Sguardo Veleno

l'occhio volante emette una luce oscura. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Sguardo Veleno causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

2. Thunder

l'occhio volante emette una piccola scarica elettrica in direzione di Zack. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono.

=====

ORBE

=====

Liv.	>>	41	Attacco	3	TIPO
HP	>>	5.870	Difesa	233	Sfere
MP	>>	889	Magia	66	
-----+-----			Spirito	250	AUTO STATUS
Esp.	>>	118	Fortuna	10	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	2.000	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 21.540
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Cerchietto
|r| Corona Ipnos

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Bracciale d'argento
|r| Bracciale d'argento

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Prigione dell'obbligo
Missione 8-5-2 [B/n] Caccia al tesoro 2

ATTACCHI

1. Antiga

l'Orbe lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di Zack.

2. Attacco delta

le tre sfere dell'Orbe generano una serie di scariche elettriche che ricadono sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. L'Attacco delta può colpire sino a tre volte, causando danni magici.

3. Fuga

l'Orbe fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Doppio assalto

due sfere dell'Orbe si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

ORBE EX

=====

Liv.	>>	72	Attacco	102	TIPO
HP	>>	34.860	Difesa	238	Sfere
MP	>>	6.723	Magia	244	
-----+-----			Spirito	254	AUTO STATUS
Esp.	>>	863	Fortuna	16	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	8.000	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 52.500
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Mithril x2
|r| Fusione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Bracciale di Rah
|r| Bracciale di Rah

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-2 [B.] Nuove specie
Missione 2-5-3 [B/n] Altre nuove specie
Missione 6-5-5 [B.] Reparto Sviluppo bellico
Missione 6-5-6 [B/n] Reparto Sviluppo scientifico
Missione 6-6-1 [B/n] Il segreto di Don
Missione 6-6-2 [B/n] Il secondo segreto di Don
Missione 6-6-3 [. n] Segreto nelle caverne
Missione 7-6-5 [B/n] Il reclutatore frustrato
Missione 9-3-6 [B/n] La fine di Wutai

ATTACCHI

1. Antiga

l'Orbe EX lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio.

2. Attacco delta

le tre sfere dell'Orbe EX generano una serie di scariche elettriche che ricadono sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. L'Attacco delta può colpire sino a tre volte, causando danni magici.

3. Fuga

l'Orbe EX fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

4. Ultima

l'Orbe EX emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Doppio assalto

due sfere dell'Orbe EX si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

ORBE RE

=====

Liv.	>>	60	Attacco	88	TIPO
HP	>>	14.860	Difesa	234	Sfere
MP	>>	3.333	Magia	102	
-----+-----			Spirito	251	AUTO STATUS
Esp.	>>	281	Fortuna	12	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	4.000	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 31.450
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Corona Ipnos
|r| Arpa lunare

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Bracciale d'oro
|r| Bracciale d'oro

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-3 [. n] Mostri volanti
Missione 2-3-4 [B/n] Sottospecie
Missione 2-3-5 [B/n] La caverna inaccessibile
Missione 6-4-1 [B/n] Mostri nelle caverne
Missione 6-4-2 [B/n] Nelle miniere di carbone chiuse
Missione 6-4-3 [. n] Nella struttura segreta
Missione 8-5-6 [. n] Caccia al tesoro 6
Missione 8-6-1 [B/n] Avviso

ATTACCHI

1. Antiga

l'Orbe RE lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio.

2. Attacco delta

le tre sfere dell'Orbe RE generano una serie di scariche elettriche che ricadono sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. L'Attacco delta può colpire sino a tre volte, causando danni magici.

3. Fuga

l'Orbe RE fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

3. Fusione

l'Orbe RE emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

.. Doppio assalto

due sfere dell'Orbe RE si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio assalto colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

PACHYORNIS

=====

Liv. >> 44	Attacco 44	TIPO
HP >> 10.089	Difesa 11	Struzzo viola
MP >> 326	Magia 22	
-----+-----	Spirito 3	AUTO STATUS
Esp. >> 236	Fortuna 33	Corazza
Guil >> 68	-----+-----	
SP >> 48	Attesa 0,8 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 19,61
Stop • 31,37
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 99.370
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako DIF
|r| Pietra mako FOR

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Bracciale chocobo montano
|r| Bracciale chocobo

DOVE SI TROVA

Missione 6-3-2 [B/n] Le sorprese dell'isola desertica
Missione 6-3-3 [B/n] Un oggetto da fondere
Missione 8-3-5 [B/n] Inferno elettromagnetico nella pianura
Missione 9-1-1 [. n] Caverne sotterranee

ATTACCHI

1. Fuga

il Pachyornis fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Beccata

il Pachyornis attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Calcio

il Pachyornis attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

.. Carica

il Pachyornis si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

=====

PALLONE

=====

Liv. >> 44	Attacco 52	TIPO
HP >> 9.369	Difesa 22	Fiamma azzurra


```

HP    >>  44.680          Difesa    28          Uomo lucertola giallo
MP    >>  348             Magia     122
-----+-----          Spirito   17          AUTO STATUS
Esp.  >>  2.085          Fortuna   52          Corazza
Guil  >>  133             -----+-----
SP    >>  180             Attesa    1 secondo

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune      Fuoco     • forte      HP difficile • 253.850
Mutismo  • 0             Gelo     • immune     Spazzata    • 78,43
Shock    • 78,43         Tuono    • assorbe   Zantetsuken • 0
Stop     • immune        Gravità  • ---
Veleno  • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Bracciale Gelum              {c} Blizzaga
|r| Bracciale Gelum              |r| Gransalto

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 2-4-5  [. n]  Investigazione sotterranea
Missione 2-4-6  [. n]  Ostacoli
Missione 2-5-1  [. n]  Indagini nelle caverne
Missione 2-5-2  [. n]  Nuove specie
Missione 6-5-5  [. n]  Reparto Sviluppo bellico
Missione 6-5-6  [. n]  Reparto Sviluppo scientifico
Missione 7-6-2  [B/n]  Il rischio di un reclutatore
Missione 9-3-1  [B/n]  Alla fine

```

ATTACCHI

1. Drain

il Principe sahadin estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al Principe sahadin.

2. Spruzzo d'acqua

il Principe sahadin emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Spruzzo d'acqua causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Su di giri!

il Principe sahadin genera attorno a sé uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Resistenza.

.. Affondo

il Principe sahadin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

PROTO-CINGOLATO

```

Liv.  >>  38          Attacco   49          TIPO
HP    >>  6.480        Difesa    14          Mini cingolato marrone
MP    >>  0           Magia     49
-----+-----          Spirito   1          AUTO STATUS

```

Esp. >> 228 Fortuna 11 ---
Guil >> 30 ----+-----
SP >> 1 Attesa 2 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 65.450
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA
Missione 1-3-6 [B/n] Una richiesta della direttrice

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo
il Proto-cingolato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.
 2. Missile anti-azione
il Proto-cingolato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli AP di Zack ed infligge lo Status Stop.
 3. Missile anti-magia
il Proto-cingolato spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Missile anti-azione sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Mutismo.
- .. Carica
il Proto-cingolato si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

PROTO-CINGOLATO CANNONE

=====

Liv. >> 73	Attacco 206	TIPO
HP >> 20.270	Difesa 82	Mini cingolato verde
MP >> 0	Magia 206	
-----+-----	Spirito 33	AUTO STATUS
Esp. >> 761	Fortuna 20	---
Guil >> 80	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 198.930
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • immune	Zantetsuken • 0

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-4 [. n] La super arma di Genesis

ATTACCHI

1. Colpo esplosivo

il Proto-cingolato cannone spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Colpo esplosivo causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

2. Palla di cannone 128mm

il Proto-cingolato cannone spara un proiettile frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Palla di cannone 128mm causa danni fisici.

.. Carica

il Proto-cingolato cannone si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

=====

PSEUDO SOLDATO A

=====

Liv. >> 80	Attacco 142	TIPO
HP >> 92.500	Difesa 46	Fante rosso di Genesis
MP >> 520	Magia 202	
-----+-----	Spirito 188	AUTO STATUS
Esp. >> 1.446	Fortuna 64	Barriera Costo MP = 0
Guil >> 78	-----+-----	Barriera M. Critico
SP >> 972	Attesa 0,8 sec.	Corazza Resistenza

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 185.600
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra della fortuna
|r| Cappuccio nero

COSA SI PUÒ OTTENERE • 15,63%

{c} Pietra della magia
|r| Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-5 [B/n] Forme di vita di energia

ATTACCHI

1. Fire X3

lo Pseudo soldato A scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fire X3 può colpire sino a tre volte, causando danni magici di Elemento Fuoco.

2. Iper-lama

lo Pseudo soldato A esegue due fendenti con le sue spade curve. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

=====
PSEUDO SOLDATO B
=====

Liv. >> 80 Attacco 142 TIPO
HP >> 92.500 Difesa 195 Soldato con bandana verde
MP >> 5.280 Magia 202
-----+----- Spirito 36 AUTO STATUS
Esp. >> 2.518 Fortuna 1 Barriera Costo MP = 0
Guil >> 0 ----+---- Barriera M. Critico
SP >> 300 Attesa 0,7 sec. Corazza Rigene

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade • immune Fuoco • --- HP difficile • 112.750
Mutismo • immune Gelo • --- Spazzata • immune
Shock • immune Tuono • --- Zantetsuken • 0
Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 0,39%

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Coda di fenice {c} Pietra della vitalità
|r| Coda di fenice |r| Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-5 [B/n] Forme di vita di energia

ATTACCHI

1. Tonfa Drain

lo Pseudo soldato B esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tonfa Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

2. Tonfa potente

lo Pseudo soldato B esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tonfa potente causa danni fisici.

=====
PSEUDO SOLDATO C
=====

Liv. >> 80 Attacco 142 TIPO
HP >> 92.500 Difesa 93 Soldato di Wutai verde
MP >> 2.384 Magia 202
-----+----- Spirito 133 AUTO STATUS

Esp.	>>	2.524	Fortuna	1	Costo MP = 0	Rigene
Guil	>>	40	-----+-----		Critico	
SP	>>	348	Attesa	0,7 sec.	Resistenza	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • ---	HP difficile • 217.260
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pietra della fortuna	{c} Pietra della forza
r Cavalier Occulto	r Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA
 Missione 9-6-5 [B/n] Forme di vita di energia

ATTACCHI

- Colpo potente
 lo Pseudo soldato C apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.
- Spezzacuore
 lo Pseudo soldato C esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Spezzacuore sottrae gli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

=====

PUGNALE FOLLE

=====

Liv.	>>	44	Attacco	58	TIPO
HP	>>	17.432	Difesa	162	Automa trivella giallo
MP	>>	0	Magia	30	
-----+-----			Spirito	59	AUTO STATUS
Esp.	>>	477	Fortuna	37	Corazza
Guil	>>	134	-----+-----		Levitazione
SP	>>	1	Attesa	1,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 46.280
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 62,75
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako HP	{c} Pozione
r Pietra della vitalità	r Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-1 [B .] Operazioni di lotta urbana
 Missione 1-4-2 [. n] Cyber-sabotaggio
 Missione 1-4-3 [B/n] Armi Shinra rubate
 Missione 3-3-2 [. n] Base nelle caverne
 Missione 7-4-2 [B/n] Secondo contatto

ATTACCHI

1. Attacco perforante

il Pugnale folle si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella.
 La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Attacco perforante causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack, infliggendo lo Status Shock, e fa cadere il personaggio al suolo.

.. Artiglio

il Pugnale folle attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

=====

RAGNO GUARDIANO

=====

Liv.	>>	10	Attacco	17	TIPO
HP	>>	7.225	Difesa	54	Ragno robot verde
MP	>>	0	Magia	14	
-----+-----			Spirito	12	AUTO STATUS
Esp.	>>	162	Fortuna	16	Corazza
Guil	>>	120	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • debole
 Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 19.580
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
 |r| Veste antiproiettile

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Attacco potente
 |r| Attacco potente

DOVE SI TROVA

Capitolo 02: Banora - Frutteto (mini boss)

ATTACCHI

1. Campo elettromagnetico

il Ragno guardiano genera attorno a sé un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico può colpire sino a sei volte, causando danni magici non elementali.

2. Cannone Tipo 97

il Ragno guardiano apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Tipo 97 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

3. Tela di ragno

il Ragno guardiano salta ed emette frontalmente una serie di filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Tela di ragno causa lo Status Stop.

.. Doppio artiglio

il Ragno guardiano attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Il Ragno guardiano è un grosso automa con sei zampe ed armato con due cannoni. Il mini boss non è particolarmente agile nel muoversi, nè aggressivo nell'attaccare. Rimanete sempre alle sue spalle, per infliggergli rapidamente danni ingenti. Non appena il Ragno guardiano sta per utilizzare il Campo elettromagnetico, usate subito la Schivata per allontanarvi da lui e poi colpitelo con una magia di Elemento Tuono dalla distanza, prima di attaccarlo di nuovo alle spalle. Una volta sconfitto il mini boss, otterrete la materia Attacco potente.

RAGNO GUARDIANO (M3-1-2)

Liv.	>> 10	Attacco	17	TIPO
HP	>> 7.225	Difesa	54	Ragno robot verde
MP	>> 0	Magia	14	
-----+-----		Spirito	12	AUTO STATUS
Esp.	>> 162	Fortuna	16	Corazza
Guil	>> 120	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • debole
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 19.580
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Veste antiproiettile

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 3-1-2 [B.] Macchine enormi

ATTACCHI

1. Campo elettromagnetico

il Ragno guardiano genera attorno a sé un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico può colpire sino a sei volte, causando danni magici non elementali.

2. Cannone Tipo 97

il Ragno guardiano apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Tipo 97 può

colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

3. Tela di ragno

il Ragno guardiano salta ed emette frontalmente una serie di filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Tela di ragno causa lo Status Stop.

.. Doppio artiglio

il Ragno guardiano attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Ragno Guardiano dona oggetti diversi.

```

=====
RAIJINCHO
=====
Liv.  >>  16          Attacco   11          TIPO
HP    >>  1.944        Difesa    4            Aquila verde
MP    >>  163          Magia     17
-----+-----
Esp.  >>  44          Spirito   7            AUTO STATUS
Guil  >>  24          Fortuna   4            Levitazione
SP    >>  56          Attesa   1,7 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • debole	HP difficile • 7.040
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • assorbe	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Etere	{c} Etere
r Thunder	r Thunder

DOVE SI TROVA

Missione 2-1-3 [B/n]	Avvistamenti nel Settore 5
Missione 2-1-4 [B/n]	Difendi i bassifondi
Missione 2-1-5 [B/n]	Strada chiusa
Missione 2-1-6 [. n]	Verità nella landa
Missione 6-1-2 [B/n]	Delizie dall'isola desertica
Missione 6-1-3 [B/n]	Ricerca tra i rifiuti
Missione 8-1-2 [B .]	Raijincho
Missione 8-2-3 [B .]	Pietra mako MAG
Missione 8-2-4 [. n]	Pietra mako HP
Missione 10-1-1 [. n]	Dov'è il kyactus?

ATTACCHI

1. Thunder

il Raijincho emette una piccola scarica elettrica in direzione di Zack. La magia causa lievi danni di Elemento Tuono.

.. Colpo di becco

il Raijincho colpisce verso il basso con il suo becco. La tecnica è molto

rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di becco causa danni fisici.

=====

RE BEHEMOTH

=====

Liv.	>>	41	Attacco	62	TIPO
HP	>>	118.780	Difesa	14	Drago terrestre marrone
MP	>>	321	Magia	52	
-----+-----			Spirito	11	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.280	Fortuna	39	Corazza
Guil	>>	96	-----+-----		
SP	>>	316	Attesa	0,8 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 576.430
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Banda di ferro
|r| Extrapozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Chiave ala della Dea
|r| Chiave ala della Dea

DOVE SI TROVA

Capitolo 10: Zanna ululante (mini boss)

ATTACCHI

1. Cometa [imbloccabile]
il Re Behemoth richiama una serie di meteore che colpiscono il suolo.
La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.
 2. Giro-coda
il Re Behemoth ruota su sè stesso, attaccando con la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Giro-coda causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
 3. Rigene
il Re Behemoth genera attorno a sè una serie di onde sonore verdi concentriche. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Rigene.
 4. Singhiozzo
il Re Behemoth si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Singhiozzo sottrae il 25% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
 5. Sisma
il Re Behemoth genera un breve terremoto. Il Sisma causa danni magici non elementali al personaggio.
- .. Coda acuminata
quando il personaggio è posizionato alle sue spalle, il Re Behemoth oscilla orizzontalmente la coda due volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Coda acuminata colpisce due volte,

causando danni fisici, e fa cadere Zack al suolo.

.. Doppio artiglio

il Re Behemoth attacca frontalmente con i suoi artigli anteriori. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio colpisce due volte, causando danni fisici.

Il Re Behemoth è un grosso drago terrestre di colore giallo. Il mini boss rimane spesso immobile ma è piuttosto aggressivo. Nella parte iniziale dello scontro, rimanete distanti dal Re Behemoth ed usate ripetutamente la magia Antiga su di lui: per via delle sue dimensioni e del suo immobilismo, è molto probabile che la sfera nera lo colpisca con successo.

Una volta esauriti gli MP, posizionatevi alle spalle del boss ed attaccatelo senza sosta, facendo attenzione alla Coda acuminata ed al Giro-coda. Nel caso in cui il Re Behemoth dovesse voltarsi verso di voi, interrompete subito l'offensiva, poichè potreste venire colpiti dal Singhiozzo, e riposizionatevi dietro di lui prima di tornare all'attacco. Dopo averlo sconfitto riceverete la Chiave ala della Dea.

```

=====
RE SAHAGIN
=====
Liv.  >>  74           Attacco  128           TIPO
HP    >>  324.580       Difesa   47            Uomo lucertola giallo
MP    >>  597           Magia    128
-----+-----
Esp.  >>  2.963         Fortuna  66            AUTO STATUS
Guil  >>  532         -----+-----
SP    >>  208           Attesa   0,3 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • forte	HP difficile • 313.580
Mutismo • 0	Gelo • immune	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Bracciale Gelum	{c} Blizzaga
r Gala Gelum	r Vera Gelum

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-4 [B/n] Potere anormale

Missione 9-6-1 [. n] I mostri più forti

- ATTACCHI
- Difesa

il Re sahagin genera attorno a sè uno scudo composto da esagoni celesti. La tecnica dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status Fisico = 0.
 - Difesa magica

il Re sahagin genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La tecnica dona temporaneamente al nemico oppure ai suoi alleati lo Status

Magico = 0.

3. Drain

il Re sahadin estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al Re sahadin.

3. Penetrazione

il Re sahadin compie un notevole balzo, per poi colpire violentemente il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. La Penetrazione causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, ripristina gli HP del nemico e fa cadere Zack al suolo.

4. Spruzzo d'acqua

il Re sahadin emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Spruzzo d'acqua causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Affondo

il Re sahadin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

=====

RE TOMBERRY

=====

Liv.	>> 99	Attacco	187	TIPO
HP	>> 487.800	Difesa	28	Gnomo gigante
MP	>> 9.999	Magia	255	
-----+-----		Spirito	26	AUTO STATUS
Esp.	>> 1	Fortuna	66	Corazza
Guil	>> 10.000	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 499.020
Spazzata • immune
Zantetsuken • 99,61

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Portafortuna
|r| Portafortuna x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra HP
|r| Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-5 [B/n] Solo per SOLDIER

ATTACCHI

1. Bricco [imbloccabile]
il Re Tomberry fa cadere una teiera sulla testa di Zack. La tecnica causa 100 HP di danno ed infligge lo Status Shock.
2. Latta da 5 litri [imbloccabile]

il Re Tomberry fa cadere una grossa lattina sulla testa di Zack. La tecnica causa 1.000 HP di danno ed infligge lo Status Shock.

3. Lavandino [imbloccabile]

il Re Tomberry fa cadere una vaschetta di plastica sulla testa di Zack. La tecnica causa 10 HP di danno ed infligge lo Status Shock.

4. Vasca da bagno [imbloccabile]

il Re Tomberry fa cadere una vaschetta di metallo sulla testa di Zack. La tecnica causa 10.000 HP di danno ed infligge lo Status Shock.

5. Rancore collettivo

il Re Tomberry genera una fiamma nera. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Rancore collettivo fa cadere Zack al suolo e causa danni fisici proporzionali al numero di nemici eliminati durante l'avventura: più mostri si saranno sconfitti, maggiori saranno i danni provocati da questo attacco.

6. ZAC!

il Re Tomberry si teletrasporta ed esegue un affondo frontale con il suo coltello. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo ZAC! causa danni fisici.

=====

REPLICON

=====

Liv.	>>	16	Attacco	25	TIPO
HP	>>	3.480	Difesa	7	Struzzo viola
MP	>>	72	Magia	22	
-----+-----			Spirito	3	AUTO STATUS
Esp.	>>	126	Fortuna	18	Corazza
Guil	>>	33	-----+-----		
SP	>>	20	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 11,76
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 25.430
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako AP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Bracciale chocobo

DOVE SI TROVA

Capitolo 05: Gola di Modeo - Est
Capitolo 05: Gola di Modeo - Sud-ovest
Capitolo 05: Modeoheim - Villaggio
Missione 2-2-2 [B/n] Modeoheim
Missione 6-1-6 [. n] Oggetti nelle miniere di carbone 2
Missione 6-2-2 [B/n] Piano sviluppo bassifondi 2
Missione 8-1-5 [B/n] Fuga dal laboratorio di Hojo
Missione 10-1-3 [. n] Kyactus trovato?

ATTACCHI

1. Fuga

il Replicon fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Beccata

il Replicon attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Calcio

il Replicon attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici.

.. Carica

il Replicon si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

RIPARATRICE

```
=====  
Liv.  >>  55          Attacco   73          TIPO  
HP    >>  15.300       Difesa    64          Automa mitragliere viola  
MP    >>  0            Magia     10  
-----+-----      Spirito   24          AUTO STATUS  
Esp.  >>  2.916        Fortuna   22          Corazza  
Guil  >>  133         ----+----      Resistenza  
SP    >>  1            Attesa    0,5 sec.     Rigene
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 158.680
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MP
|r| Pietra mako MP x2

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-6 [B.] Test comparativo armi

ATTACCHI

1. Lancia-MP

la Riparatrice spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Lancia-MP sottrae gli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

2. Lancia-proiettili

la Riparatrice spara un potente proiettile dalle sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Lancia-proiettili causa danni fisici, rimuove gli status positivi del

personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Raffica disperdente

la Riparatrice apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica disperdente può colpire sino a sei volte, causando 300 HP di danno per colpo.

4. Sbocco di fumo

la Riparatrice emette frontalmente una nube di gas oscura. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Sbocco di fumo causa danni fisici ed infligge gli Status Maledizione, Mutismo e Veleno.

=====

SAHAGIN

=====

Liv.	>> 23	Attacco	15	TIPO
HP	>> 10.445	Difesa	11	Uomo lucertola verde
MP	>> 41	Magia	18	
-----+-----		Spirito	9	AUTO STATUS
Esp.	>> 335	Fortuna	28	Corazza
Guil	>> 77	-----+-----		
SP	>> 100	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 61.020
Spazzata • 19,61
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Blizzard
|r| Blizzara

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Chiave della bara
|r| Chiave della bara

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona superiore
Capitolo 08: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore
Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona inferiore
Capitolo 09: Residenza Shinra, Grotta sotterranea - Zona superiore

ATTACCHI

1. Barriera Magica

il Sahagin genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli.
La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera Magica.

2. Blizzara

il Sahagin genera sul personaggio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa moderati danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Pistola ad acqua

il Sahagin emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pistola ad acqua causa danni fisici.

4. Salto

il Sahagin compie un notevole balzo, per poi colpire violentemente il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Salto causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Affondo

il Sahagin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

=====

SAHAGIN (M2-2-4)

=====

Liv.	>> 23	Attacco	15	TIPO
HP	>> 10.445	Difesa	11	Uomo lucertola verde
MP	>> 41	Magia	18	
-----+-----		Spirito	9	AUTO STATUS
Esp.	>> 335	Fortuna	28	Corazza
Guil	>> 77	-----+-----		
SP	>> 100	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 61.020
Spazzata • 19,61
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Blizzard
|r| Blizzara

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pozione
|r| Blizzard

DOVE SI TROVA

Missione 2-2-4 [. n] Nibelheim II

ATTACCHI

1. Barriera Magica

il Sahagin genera attorno a sè uno scudo composto da triangoli gialli. La magia dona temporaneamente al nemico lo Status Barriera Magica.

2. Blizzara

il Sahagin genera sul personaggio un blocco di ghiaccio di medie dimensioni che poi ricade verticalmente. La magia causa moderati danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Pistola ad acqua

il Sahagin emette frontalmente un getto d'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pistola ad acqua causa danni fisici.

4. Salto

il Sahagin compie un notevole balzo, per poi colpire violentemente il suolo con il suo tridente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Salto causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa

del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Affondo

il Sahagin esegue un affondo frontale con il suo tridente. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Sahagin dona oggetti diversi.

=====

SANGUINARIO

=====

Liv.	>>	7	Attacco	9	TIPO
HP	>>	914	Difesa	3	Canide rosso
MP	>>	17	Magia	5	
-----+-----			Spirito	4	AUTO STATUS
Esp.	>>	28	Fortuna	10	---
Guil	>>	40	----+----		
SP	>>	16	Attesa	2 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 4.530
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Panacea
|r| Panacea

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Panacea
|r| Panacea

DOVE SI TROVA

Capitolo 02: Banora - Città, nelle Case B e F

Capitolo 02: Banora - Fabbrica

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento, iniziando il terzo scontro proposto da Hojo.

Missione 3-1-1 [B/n] Nemici sulla costa

Missione 8-1-3 [B/n] Scontro con le truppe di Genesis

ATTACCHI

1. Coda tossica

il Sanguinario fa roteare orizzontalmente il suo tentacolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Coda tossica colpisce due volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Veleno.

.. Carica

il Sanguinario si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====

SCARABEO

=====

Liv.	>>	56	Attacco	91	TIPO
------	----	----	---------	----	------

HP	>>	6.253	Difesa	18	Coleottero marrone
MP	>>	2.320	Magia	14	
-----+-----			Spirito	89	AUTO STATUS
Esp.	>>	264	Fortuna	16	---
Guil	>>	38	-----+-----		
SP	>>	28	Attesa	0,5 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• 78,43	Fuoco	• ---	HP difficile • 66.680
Mutismo	• 0	Gelo	• ---	Spazzata • 78,43
Shock	• immune	Tuono	• ---	Zantetsuken • 0
Stop	• 78,43	Gravità	• ---	
Veleno	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pozione	{c} Pietra mako MAG
r Pozione	r Panacea

DOVE SI TROVA

Missione 6-5-1 [. n] Reparto Urbanistica
 Missione 6-5-2 [. n] Reparto Sviluppo spaziale
 Missione 6-5-3 [. n] Il reparto Cronaca
 Missione 7-5-5 [. n] Gemelli nelle caverne

ATTACCHI

1. Acido

lo Scarabeo emette dalla bocca un liquido verde. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Acido causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno.

2. Ade

lo Scarabeo genera due comete viola attorno al personaggio, le quali si muovono a spirale per poi colpirlo. La magia causa lo Status Ade.

3. Energiga

lo Scarabeo emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

4. Scarica mentale

lo Scarabeo emette dall'addome una serie di onde sonore. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Scarica mentale può colpire sino a quattro volte, sottraendo SP a Zack.

.. Carica

lo Scarabeo si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

SCARABEO REGALE

Liv.	>>	29	Attacco	21	TIPO
HP	>>	3.776	Difesa	17	Coleottero nero
MP	>>	123	Magia	28	
-----+-----			Spirito	88	AUTO STATUS
Esp.	>>	88	Fortuna	8	---

Guil >> 24 -----+-----
SP >> 20 Attesa 1,3 secondi

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 11,76	Fuoco • ---	HP difficile • 19.510
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pozione	{c} Pietra mako MP
r Pozione	r Panacea

DOVE SI TROVA

Missione 6-3-1 [B/n]	Oggetti nelle pianure
Missione 6-3-2 [. n]	Le sorprese dell'isola desertica
Missione 6-3-3 [. n]	Un oggetto da fondere
Missione 7-2-3 [B .]	Operazione: reattore mako I
Missione 7-2-4 [. n]	Operazione: reattore mako II
Missione 7-2-5 [. n]	Operazione: reattore mako III
Missione 7-2-6 [B/n]	Recupero accessori
Missione 8-4-5 [. n]	Porta sospetta 5
Missione 8-4-6 [. n]	Porta sospetta 6
Missione 8-5-1 [. n]	Caccia al tesoro 1

ATTACCHI

.. Carica

lo Scarabeo regale si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

SCORPIONE GUARDIANO

Liv. >> 32	Attacco 35	TIPO
HP >> 49.180	Difesa 58	Scorpione robot
MP >> 0	Magia 32	
-----+-----	Spirito 14	AUTO STATUS
Esp. >> 1.872	Fortuna 32	Corazza
Guil >> 333	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 160.170
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Shinra Alfa	{c} Colpo vitale
r Shinra Beta	r Colpo vitale

ATTACCHI

1. Coda laser [imbloccabile]
lo Scorpione guardiano emette un potente fascio luminoso dalla sua coda. La tecnica causa danni di Elemento Tuono, ignorando il parametro Spirito di Zack, e fa cadere il personaggio al suolo.
 2. Campo elettromagnetico
lo Scorpione guardiano genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico può colpire sino a sei volte, causando danni di Elemento Tuono.
 3. Cannone Tipo 98
lo Scorpione guardiano apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Tipo 98 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.
 4. Ricerca bersaglio
lo Scorpione guardiano emette un fascio luminoso che cerca di inquadrare il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Ricerca bersaglio non causa danni ma, venendo inquadrati da essa, si permetterà poi al nemico di eseguire la Coda laser.
- .. Doppio artiglio
lo Scorpione guardiano attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Lo Scorpione guardiano è un grosso automa con sei zampe, armato con due cannoni ed una lunga coda. Il boss non è particolarmente agile nel muoversi, ma è molto aggressivo. Rimanete sempre alle sue spalle, in modo tale da infliggergli rapidamente danni ingenti e soprattutto per non essere inquadrati dalla Ricerca bersaglio. Non appena lo Scorpione guardiano sta per utilizzare il Campo elettromagnetico, usate subito la Schivata per allontanarvi da lui e poi colpitelo con una magia di Elemento Tuono dalla distanza, prima di attaccarlo di nuovo alle spalle. Dopo averlo sconfitto riceverete la materia Colpo vitale.

```
=====
SCORPIONE GUARDIANO (M3-2-4)
=====
```

```

Liv.  >>  32          Attacco  35          TIPO
HP    >>  49.180      Difesa   58          Scorpione robot
MP    >>   0          Magia   32
-----+-----      Spirito  14          AUTO STATUS
Esp.  >>  1.872      Fortuna  32          Corazza
Guil  >>  333      -----+-----
SP    >>   1          Attesa   1,7 secondi
```

STATUS

```
Ade      • immune
Mutismo  • immune
Shock    • immune
Stop     • immune
```

ELEMENTI

```
Fuoco    • ---
Gelo     • ---
Tuono    • ---
Gravità  • immune
```

ALTRO

```
HP difficile • 160.170
Spazzata    • immune
Zantetsuken • immune
```

Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Shinra Alfa
|r| Shinra Beta

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Veste antiproiettile
|r| Shinra Alfa

DOVE SI TROVA

Missione 3-2-4 [B .] Prevenzione attacco nemico

ATTACCHI

1. Campo elettromagnetico

lo Scorpione guardiano genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico può colpire sino a sei volte, causando danni di Elemento Tuono.

2. Cannone Tipo 98

lo Scorpione guardiano apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Tipo 98 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

.. Doppio artiglio

lo Scorpione guardiano attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante dello Scorpione guardiano dona oggetti diversi e non esegue la tecnica imbloccabile Coda laser, nè la Ricerca bersaglio.

=====

SCORPIONE ROSSO

=====

Liv. >> 63	Attacco 68	TIPO
HP >> 96.080	Difesa 61	Scorpione robot
MP >> 0	Magia 61	
-----+-----	Spirito 15	AUTO STATUS
Esp. >> 3.318	Fortuna 43	Corazza
Guil >> 415	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 221.790
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Shinra Beta
|r| Shinra Beta +

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Shinra Alfa
|r| Shinra Beta

DOVE SI TROVA

Missione 1-4-3 [B .] Armi Shinra rubate
Missione 3-3-2 [B .] Base nelle caverne

ATTACCHI

1. Iper laser [imbloccabile]
lo Scorpione rosso emette un potente fascio luminoso dalla sua coda.
La tecnica causa danni magici non elementali e fa cadere Zack al suolo.
 2. Campo elettromagnetico +
lo Scorpione rosso genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area.
Il Campo elettromagnetico + può colpire sino a sei volte, causando danni magici non elementali.
 3. Cannone Shinra Tipo 100
lo Scorpione rosso apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra Tipo 100 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.
- .. Doppio artiglio
lo Scorpione rosso attacca frontalmente con due artigli anteriori.
La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

=====

SEGA FOLLE

=====

Liv.	>> 19	Attacco	22	TIPO
HP	>> 5.340	Difesa	153	Automa trivella giallo
MP	>> 0	Magia	20	
-----+-----		Spirito	55	AUTO STATUS
Esp.	>> 327	Fortuna	8	Corazza
Guil	>> 72	-----+-----		Levitazione
SP	>> 1	Attesa	2,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 14.930
Spazzata • 7,84
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako ATT
{r} Pietra mako DIF

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pozione
{r} Granpozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 06: Junon superiore - Livello 6
Capitolo 06: Junon superiore - Livello 8
Missione 3-2-4 [. n] Prevenzione attacco nemico
Missione 8-4-4 [B/n] Porta sospetta 4

ATTACCHI

1. Attacco perforante

la Sega folle si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Attacco perforante causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

la Sega folle attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

.. Attacco rotante

la Sega folle si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici.

=====
SEGUGIO GUARDIANO
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, Skill (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), Value, and Type (TIPO, Canide blu, AUTO STATUS, ---). Includes separator lines.

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 2.280
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Etere

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pozione
|r| Etere

DOVE SI TROVA

Capitolo 02: Banora - Frutteto
Capitolo 02: Banora - Città
Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento, iniziando il secondo scontro proposto da Hojo.
Missione 3-1-1 [. n] Nemici sulla costa
Missione 7-1-1 [. n] Recupera il carico
Missione 8-1-3 [. n] Scontro con le truppe di Genesis

ATTACCHI

.. Carica

il Segugio guardiano si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

=====
SENTINELLA
=====

```

=====
Liv.  >>  3          Attacco      3          TIPO
HP    >>  210        Difesa      2          Soldato con bandana verde
MP    >>  2          Magia       1
-----+-----
Esp.  >>  1          Fortuna     1          AUTO STATUS
Guil  >>  0          -----+-----
SP    >>  1          Attesa     0,5 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 945
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
{c} ---	{c} ---
r ---	r ---

DOVE SI TROVA

Prologo

Missione 1-1-1 [B .] Addestramento di base Shinra

ATTACCHI

.. Manganello

la Sentinella esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

la Sentinella apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

```

=====
SEPHIROTH (1° scontro)
=====
Liv.  >>  36          Attacco     40          TIPO
HP    >>  52.820       Difesa     120          Sephiroth
MP    >>  9.999        Magia       38
-----+-----
Esp.  >>  6.415        Fortuna     62          AUTO STATUS
Guil  >>  0          -----+-----
SP    >>  600         Attesa     1,5 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 166.920
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Reattore Nibelheim (boss)

ATTACCHI

1. Ottacolpo [imbloccabile]

Sephiroth scaglia Zack verso l'alto per poi colpirlo con un fulmineo attacco in picchiata. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Angelo spietato

Sephiroth genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

3. Fendente a sorpresa

Sephiroth si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Invocazione

Sephiroth conficca la sua spada nel suolo, invocando quattro grandi cristalli: Materia Blizzard, Materia Fire, Materia supporto e Materia Thunder.

.. Assalto

Sephiroth esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Sephiroth esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Teletrasporto

Sephiroth svanisce per poi ricomparire in un altro punto della stanza.

Sephiroth è il più potente dei Soldier ed impugna una lunga katana. Il boss è molto rapido nel muoversi ed aggressivo nell'attaccare. Durante lo scontro le emozioni intense ora renderanno più probabile l'esecuzione dell'OMD di Sephiroth. Proteggetevi con lo Status Barriera ed avanzate gradualmente verso il boss. Siate sempre pronti a mettervi in posizione di difesa, per bloccare i suoi fendenti, poi contrattaccate subito con la spada. Grazie al Teletrasporto, Sephiroth potrà raggiungervi istantaneamente oppure schivare i vostri assalti: per questo motivo, attendete che il boss ricompaia, prima di colpirlo.

Il guerriero argenteo è in grado anche di evocare quattro cristalli che lo aiuteranno durante la battaglia. Essi possiedono tecniche elementari ma non sono molto aggressivi. Una volta comparsi sullo schermo, distruggete subito il cristallo verde, poichè è l'unico in grado di curare il boss, poi concentratevi sugli altri, facendo attenzione agli attacchi di Sephiroth.

=====

SEPHIROTH (2° scontro)

=====

Liv.	>>	36	Attacco	40	TIPO
HP	>>	31.900	Difesa	126	Sephiroth
MP	>>	9.999	Magia	38	
-----+-----			Spirito	165	AUTO STATUS
Esp.	>>	7.358	Fortuna	64	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	1.200	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 53.000
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE

{c} ---
|r| ---

COSA SI PUÒ OTTENERE

{c} ---
|r| ---

DOVE SI TROVA

Capitolo 08: Reattore Nibelheim, dopo la distruzione della piattaforma (boss)

ATTACCHI

1. Ottacolpo [imbloccabile]
Sephiroth scaglia Zack verso l'alto per poi colpirlo con un fulmineo attacco in picchiata. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
 2. Angelo spietato
Sephiroth genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.
 3. Blizzaga
Sephiroth genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.
 4. Fendente a sorpresa
Sephiroth si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.
 5. Firaga
Sephiroth scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.
- .. Assalto
Sephiroth esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Sephiroth esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

In questa seconda fase dello scontro dovrete evitare di farvi spingere nel precipizio da Sephiroth. Il boss stavolta è molto meno aggressivo ed avanza lentamente. Non è possibile portarsi alle sue spalle perciò dovrete sconfiggere il guerriero argenteo nel minor tempo possibile. Posizionatevi sull'estremità della piattaforma ed attaccate ripetutamente il boss con magie a lungo raggio, in modo tale da rimanere oltre la portata degli attacchi di Sephiroth.

=====

SEPHIROTH (M5-2-1)

=====

Liv.	>>	36	Attacco	40	TIPO
HP	>>	31.900	Difesa	126	Sephiroth
MP	>>	9.999	Magia	38	
-----+-----			Spirito	165	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.238	Fortuna	64	Corazza
Guil	>>	0	-----+-----		
SP	>>	400	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 109.120
Spazzata • immune
Zantetsuken • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Granpozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Bracciale d'argento
|r| Bracciale chocobo montano

DOVE SI TROVA

Missione 5-2-1 [B.] Esperimento n. 107

ATTACCHI

1. Angelo spietato

Sephiroth genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Blizzaga

Sephiroth genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

3. Fendente a sorpresa

Sephiroth si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

4. Firaga

Sephiroth scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Assalto

Sephiroth esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Sephiroth esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta la seconda volta durante l'avventura, questa variante di Sephiroth possiede parametri diversi, dona oggetti e non esegue la tecnica imbloccabile Ottacolpo.

```

=====
SEPHIROTH (M5-2-2)
=====
Liv.  >> 36          Attacco  40          TIPO
HP    >> 52.820       Difesa   120         Sephiroth
MP    >> 9.999        Magia    38
-----+-----
Esp.  >> 1.522       Fortuna  62          AUTO STATUS
Guil  >> 0           -----+-----
SP    >> 400         Attesa   1,5 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 171.840
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Granpozione	{c} Gala iper
r Granpozione	r Banda di ferro

DOVE SI TROVA
Missione 5-2-2 [B .] Esperimento n. 108

ATTACCHI

1. Angelo spietato

Sephiroth genera attorno a Zack una nube oscura. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Angelo spietato riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Fendente a sorpresa

Sephiroth si lancia in avanti e scaglia un'onda di energia con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Fendente a sorpresa causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

3. Invocazione

Sephiroth conficca la sua spada nel suolo, invocando quattro grandi cristalli: Materia Blizzard, Materia Fire, Materia supporto e Materia Thunder.

.. Assalto

Sephiroth esegue una serie di attacchi con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Assalto può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici e facendo cadere Zack al suolo.

.. Doppio fendente

Sephiroth esegue due rapidi fendenti con la sua katana. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio fendente colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Teletrasporto

Sephiroth svanisce per poi ricomparire in un altro punto della stanza.

Rispetto a quella che si affronta la prima volta durante l'avventura, questa variante di Sephiroth possiede parametri diversi, dona oggetti e non esegue la tecnica imbloccabile Ottacolpo.

```
=====
SERGENTE
=====
```

```
Liv.  >>  27          Attacco  29          TIPO
HP    >>  8.190        Difesa   19          Soldato con bandana rossa
MP    >>  20          Magia    6
-----+-----      Spirito  12          AUTO STATUS
Esp.  >>  122        Fortuna  16          ---
Guil  >>  80          -----+-----
SP    >>  16          Attesa   1,3 secondi
```

STATUS

```
Ade      • 0
Mutismo  • 0
Shock    • 0
Stop     • 0
Veleno   • 0
```

ELEMENTI

```
Fuoco    • ---
Gelo     • ---
Tuono    • ---
Gravità  • ---
```

ALTRO

```
HP difficile • 52.530
Spazzata    • 0
Zantetsuken • 0
```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

```
{c} Pozione
|r| Pozione x2
```

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

```
{c} Pozione
|r| Pozione x2
```

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-3 [B .] 50 uomini della Shinra

ATTACCHI

.. Granata

il Sergente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

il Sergente esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Sergente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

SERGEANTE MAGGIORE WUTAI

=====

Liv. >> 19	Attacco	21	TIPO
HP >> 3.350	Difesa	13	Soldato di Wutai giallo
MP >> 14	Magia	6	
-----+-----	Spirito	4	AUTO STATUS
Esp. >> 63	Fortuna	14	---
Guil >> 30	-----+-----		
SP >> 28	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • 39,22
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 17.750
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Fire

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-3 [B/n] Inseguì i disertori
Missione 4-1-4 [B/n] Partigiani di Wutai nei bassifondi
Missione 4-3-3 [B/n] Nemici nella base Wutai

ATTACCHI

.. Affondo

il Sergente maggiore Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

.. Fendente

il Sergente maggiore Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Sergente maggiore Wutai apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

SERGEANTE WUTAI

=====

```

=====
Liv.  >>  4           Attacco   12           TIPO
HP    >>  575         Difesa    11           Soldato di Wutai giallo
MP    >>  12          Magia     3
-----+-----
Esp.  >>  10         Spirito   3           AUTO STATUS
Guil  >>  24         Fortuna   3           ---
SP    >>  8           Attesa    1,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 0      Fuoco      • ---      HP difficile • 1.950
Mutismo  • immune  Gelo       • ---      Spazzata     • 0
Shock    • 0      Tuono      • ---      Zantetsuken  • 0
Stop     • 0      Gravità    • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%      COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%
{c} Pozione                    {c} Pozione
|r| Granpozione                |r| Granpozione

```

DOVE SI TROVA

```

Capitolo 01: Monte Tamblin
Capitolo 01: Forte Tamblin - Cancelli principale
Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio
Capitolo 01: Forte Tamblin - Cortile
Missione 4-1-1 [B/n] Scoperte unità di Wutai
Missione 4-1-2 [. n] Mostri anti-SOLDIER

```

ATTACCHI

.. Affondo

il Sergente Wutai esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile.
 La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
 L'Affondo causa danni fisici.

.. Fendente

il Sergente Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile.
 La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
 Il Fendente causa danni fisici.

=====

SFREGIATORE

=====

```

Liv.  >>  18           Attacco   17           TIPO
HP    >>  3.500        Difesa    150          Automa trivella rosso
MP    >>  0           Magia     7
-----+-----
Esp.  >>  185         Spirito   52           AUTO STATUS
Guil  >>  24         Fortuna   6           Levitazione
SP    >>  1           Attesa    3,3 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • immune  Fuoco      • ---      HP difficile • 7.530
Mutismo  • immune  Gelo       • ---      Spazzata     • 0
Shock    • immune  Tuono      • ---      Zantetsuken  • 0

```

Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako ATT {c} Pozione
|r| Pietra mako DIF |r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Settore 0 - Autostrada
Capitolo 04: Palazzo Shinra - 66° piano
Missione 3-1-6 [. n] Operazioni difensive a Midgar

ATTACCHI

1. Attacco perforante

Lo Sfregiatore si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
L'Attacco perforante causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fa cadere Zack al suolo.

.. Artiglio

Lo Sfregiatore attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

SFREGIATORE INFERNALE

Liv. >> 60	Attacco 112	TIPO
HP >> 41.245	Difesa 171	Automa trivella rosso
MP >> 0	Magia 36	
-----+-----	Spirito 60	AUTO STATUS
Esp. >> 876	Fortuna 41	Corazza
Guil >> 197	-----+-----	Levitazione
SP >> 1	Attesa 1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 67.320
Spazzata • 98,04
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako AP {c} Pozione
|r| Pietra mako ATT |r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-2 [B/n] Ancora armi delle truppe speciali
Missione 1-5-3 [. n] Test della tarantola
Missione 3-4-4 [. n] Ritorno a Midgar
Missione 3-4-5 [. n] Distruggi la fabbrica
Missione 7-5-2 [B/n] Ragazzino nella landa
Missione 7-5-3 [. n] Ragazza sull'isola desertica

ATTACCHI

1. Attacco perforante

lo Sfregiatore infernale si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'Attacco perforante causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa di Zack, infligge lo Status Ade e fa cadere il personaggio al suolo.

.. Artiglio

lo Sfregiatore infernale attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

.. Attacco rotante

lo Sfregiatore infernale si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Attacco rotante può colpire sino a dieci volte, causando danni fisici.

=====

SIMURGH

=====

Liv. >> 59	Attacco 103	TIPO
HP >> 12.850	Difesa 8	Aquila verde
MP >> 853	Magia 101	
-----+-----	Spirito 11	AUTO STATUS
Esp. >> 586	Fortuna 26	Levitazione
Guil >> 86	-----+-----	
SP >> 144	Attesa 1 secondo	

STATUS

Ade • 0
 Mutismo • immune
 Shock • 19,61
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • assorbe
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 81.700
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Vera Tonum
 |r| Fascia Tonum

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Fascia Tonum
 |r| Vera Tonum

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-2 [B/n] Indagini nella landa
 Missione 2-4-3 [. n] Un'isola sconosciuta
 Missione 2-4-4 [. n] Ispezione dell'area di scavi
 Missione 9-2-4 [. n] Un nuovo passaggio
 Missione 9-2-5 [. n] Verso i livelli inferiori

ATTACCHI

1. 1.000.000 volt

il Simurgh genera una serie di fulmini che ricadono sul suolo. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Il 1.000.000 volt causa danni magici di Elemento Tuono.

2. Aspir

il Simurgh estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Simurgh.

3. Drain

il Simurgh estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona al Simurgh.

4. Tri-Thundaga

il Simurgh scaglia tre fulmini che si muovono automaticamente in direzione del personaggio e lo colpiscono generando un bagliore. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Artigli

il Simurgh si lancia in picchiata attaccando con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Gli Artigli possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Colpo di becco

il Simurgh colpisce verso il basso con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di becco causa danni fisici.

SOLDATO SEMPLICE WUTAI

Liv.	>>	3	Attacco	6	TIPO
HP	>>	178	Difesa	11	Soldato di Wutai verde
MP	>>	9	Magia	3	
-----+-----			Spirito	3	AUTO STATUS
Esp.	>>	4	Fortuna	1	---
Guil	>>	12	-----+-----		
SP	>>	1	Attesa	3 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 880
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%

{c} Pozione
|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: Monte Tamblin

Capitolo 01: Forte Tamblin - Cancelli principale

Capitolo 01: Forte Tamblin - Corridoio

Capitolo 03: Palazzo Shinra, Piano Soldier - Sala Addestramento, iniziando il primo scontro proposto da Hojo.

Missione 4-1-1 [. n] Scoperte unità di Wutai

Missione 4-1-2 [. n] Mostri anti-SOLDIER

ATTACCHI

.. Fendente

il Soldato semplice Wutai esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Soldato semplice Wutai apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====
SOLDATO WUTAI BING
=====

Liv. >> 18 Attacco 17 TIPO
HP >> 2.227 Difesa 14 Soldato di Wutai verde
MP >> 16 Magia 8
-----+----- Spirito 7 AUTO STATUS
Esp. >> 104 Fortuna 22 ---
Guil >> 24 ----+----
SP >> 12 Attesa 1,3 secondi

STATUS ELEMENTI ALTRO
Ade • 0 Fuoco • --- HP difficile • 25.840
Mutismo • 0 Gelo • --- Spazzata • 0
Shock • 0 Tuono • --- Zantetsuken • 0
Stop • 19,61 Gravità • ---
Veleno • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%
{c} Pozione {c} Pozione
|r| Pozione x2 |r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-6 [. n] Cerca i partigiani di Wutai
Missione 4-2-1 [. n] Nemici nella miniera di Corel
Missione 4-2-2 [. n] Partigiani nei bassifondi

ATTACCHI

.. Fendente

il Soldato Wutai Bing esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Soldato Wutai Bing apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====
SOLDATO WUTAI DING
=====

```

Liv.  >> 25          Attacco  27          TIPO
HP    >> 3.280       Difesa   15          Soldato di Wutai verde
MP    >> 16          Magia    11
-----+-----
Esp.  >> 143        Spirito  8            AUTO STATUS
Guil  >> 26         Fortuna  26          ---
SP    >> 16         -----+-----
                          Attesa    1 secondo

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 0      Fuoco    • ---      HP difficile • 25.840
Mutismo  • 0      Gelo     • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0      Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • 19,61   Gravità  • ---
Veleno   • 0

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%
{c} Pozione                        {c} Pozione
|r| Pozione x2                      |r| Pozione x2

```

DOVE SI TROVA

```

Missione 4-2-3 [. n] Nemici alla Shinra
Missione 4-2-4 [. n] Marcia su Wutai
Missione 4-2-6 [. n] I Cinque santi di Wutai

```

ATTACCHI

1. Spacca-guardia

il Soldato Wutai Ding esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Spacca-guardia causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Fendente

il Soldato Wutai Ding esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Soldato Wutai Ding apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

SOLDATO WUTAI GENG

```

Liv.  >> 48          Attacco  101         TIPO
HP    >> 19.570       Difesa   21          Soldato di Wutai verde
MP    >> 33          Magia    16
-----+-----
Esp.  >> 476        Spirito  19          AUTO STATUS
Guil  >> 34         Fortuna  1            ---
SP    >> 28         -----+-----
                          Attesa    0,7 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 78,43   Fuoco    • ---      HP difficile • 84.670

```

Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-4 [. n] Eliminazione dell'unità Crescente
 Missione 4-5-5 [. n] Prima che si riorganizzino
 Missione 4-5-6 [. n] Soppressione di Wutai

ATTACCHI

1. Filo dentellato

il Soldato Wutai Geng esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Filo dentellato causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

2. Raffica Ade

il Soldato Wutai Geng apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

il Soldato Wutai Geng esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

SOLDATO WUTAI JI

=====

Liv. >> 42	Attacco 74	TIPO
HP >> 10.305	Difesa 17	Soldato di Wutai verde
MP >> 23	Magia 14	
-----+-----	Spirito 13	AUTO STATUS
Esp. >> 383	Fortuna 31	---
Guil >> 30	-----+-----	
SP >> 24	Attesa 0,8 secondi	

STATUS

Ade • 58,82
 Mutismo • 0
 Shock • 0
 Stop • 98,04
 Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 69.350
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

- Missione 4-5-1 [B/n] Neutralizza il comandante
- Missione 4-5-2 [B/n] L'ultima base
- Missione 4-5-3 [. n] Schiaccia l'unità Crescente

ATTACCHI

1. Affondo critico

il Soldato Wutai Ji esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo critico causa sempre danni critici.

2. Sparo

il Soldato Wutai Ji apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sparo può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Shock.

.. Fendente

il Soldato Wutai Ji esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

SOLDATO WUTAI JIA

=====

Liv.	>>	14	Attacco	14	TIPO
HP	>>	691	Difesa	13	Soldato di Wutai verde
MP	>>	10	Magia	5	
-----+-----			Spirito	4	AUTO STATUS
Esp.	>>	8	Fortuna	9	---
Guil	>>	16	-----+-----		
SP	>>	8	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

- Ade • 0
- Mutismo • 0
- Shock • 0
- Stop • 0
- Veleno • 0

ELEMENTI

- Fuoco • ---
- Gelo • ---
- Tuono • ---
- Gravità • ---

ALTRO

- HP difficile • 3.660
- Spazzata • 0
- Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

- {c} Pozione
- |r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

- {c} Pozione
- |r| Pozione

DOVE SI TROVA

- Missione 4-1-3 [B/n] Inseguì i disertori
- Missione 4-1-4 [. n] Partigiani di Wutai nei bassifondi
- Missione 4-3-1 [B/n] Sconfiggi i ricognitori
- Missione 4-3-2 [. n] Annienta l'avanguardia

ATTACCHI

.. Affondo

il Soldato Wutai Jia esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

.. Fendente

il Soldato Wutai Jia esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Soldato Wutai Jia apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

SOLDATO WUTAI WU

=====

Liv.	>> 37	Attacco	71	TIPO	
HP	>> 4.375	Difesa	16		Soldato di Wutai verde
MP	>> 19	Magia	14		
-----+-----		Spirito	11		AUTO STATUS
Esp.	>> 311	Fortuna	29		---
Guil	>> 28	-----+-----			
SP	>> 20	Attesa	0,8 secondi		

STATUS

Ade • 39,22
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 78,43
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 63.270
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-4 [. n] Wutai nei bassifondi
Missione 4-4-5 [B/n] Base anti-Shinra
Missione 4-4-6 [. n] Armi anti-SOLDIER
Missione 9-2-1 [. n] Un terzo potere

ATTACCHI

1. Raffica anestetica

il Soldato Wutai Wu apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Fendente

il Soldato Wutai Wu esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

SOLDATO WUTAI XIN

=====

```

Liv.  >> 60          Attacco  122          TIPO
HP    >> 20.350       Difesa   22          Soldato di Wutai verde
MP    >> 34           Magia    16
-----+-----
Esp.  >> 712         Spirito  21          AUTO STATUS
Guil  >> 40          Fortuna  1           ---
SP    >> 32           Attesa   0,7 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 78,43   Fuoco    • ---      HP difficile • 103.320
Mutismo  • 0         Gelo     • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0         Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • immune   Gravità  • ---
Veleno  • 0

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%          COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%
{c} Pozione                        {c} Pozione
|r| Pozione x2                      |r| Pozione x2

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 7-6-1 [. n] La partenza di un reclutatore
Missione 7-6-3 [. n] Un reclutatore in crisi

```

ATTACCHI

1. Ferma-cuore

il Soldato Wutai Xin esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Ferma-cuore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Fendente

il Soldato Wutai Xin esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

```

=====
SOLDATO WUTAI YI
=====

```

```

Liv.  >> 16          Attacco  15          TIPO
HP    >> 1.272       Difesa   14          Soldato di Wutai verde
MP    >> 14           Magia    6
-----+-----
Esp.  >> 44         Spirito  5          AUTO STATUS
Guil  >> 20          Fortuna  16         ---
SP    >> 12           Attesa   2,7 secondi

```

```

STATUS          ELEMENTI          ALTRO
Ade      • 0         Fuoco    • ---      HP difficile • 8.840
Mutismo  • 0         Gelo     • ---      Spazzata    • 0
Shock    • 0         Tuono    • ---      Zantetsuken • 0
Stop     • 0         Gravità  • ---
Veleno  • 0

```


COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione

|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 4,76%

{c} Pozione

|r| Pozione

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-5 [B/n] Ferma gli intrusi

ATTACCHI

.. Fendente

il Soldato Wutai Yi esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

il Soldato Wutai Yi apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====
SOTTUFFICIALE
=====

Liv. >> 30 Attacco 48 TIPO
HP >> 14.971 Difesa 23 Soldato con bandana rossa
MP >> 24 Magia 7
-----+----- Spirito 16 AUTO STATUS
Esp. >> 138 Fortuna 20 ---
Guil >> 100 ----+----
SP >> 20 Attesa 1 secondo

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 94.580
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione

|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione

|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-5 [B .] 200 uomini della Shinra

ATTACCHI

1. Dinamite

il Sottufficiale lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Dinamite riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

2. Granata AP

il Sottufficiale lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata AP sottrae il 6,25% degli AP del personaggio e fa cadere Zack al

suolo.

3. Granata MP

il Sottufficiale lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
La Granata MP sottrae il 6,25% degli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

4. Granpozione

il Sottufficiale utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

5. Panacea

il Sottufficiale utilizza una medicina per curare i propri status negativi.

6. Plesso solare

il Sottufficiale esegue un affondo in avanti con il suo manganello.
La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
Il Plesso solare sottrae il 18,75% degli HP di Zack.

7. Raffica Novox

il Sottufficiale apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Novox può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Mutismo.

8. Raffica Stop

il Sottufficiale apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Stop può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

9. Raffica Veleno

il Sottufficiale apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Veleno può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Veleno.

10. Super Granata

il Sottufficiale lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. La Super Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Granata

il Sottufficiale lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

il Sottufficiale esegue un affondo in avanti con il suo manganello.
La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Sottufficiale apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

SOTTUFFICIALE IN SECONDA

```

=====
Liv.  >>  26          Attacco   21          TIPO
HP    >>  3.759       Difesa    2           Soldato con bandana verde
MP    >>  6           Magia     2
-----+-----
Esp.  >>  48          Spirito   4           AUTO STATUS
Guil  >>  30          Fortuna   9           ---
SP    >>  12          Attesa    1,3 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 26.640
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 0	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Pozione x2	r Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-3 [B .] 50 uomini della Shinra

ATTACCHI

.. Granata

il Sottufficiale in seconda lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manganello

il Sottufficiale in seconda esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Sottufficiale in seconda apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

SPADA FOLLE

```

=====
Liv.  >>  73          Attacco   131         TIPO
HP    >>  102.500      Difesa    173         Automa trivella giallo
MP    >>  0           Magia     38
-----+-----
Esp.  >>  1.390       Spirito   61         AUTO STATUS
Guil  >>  223        Fortuna   48         Corazza
SP    >>  1           Attesa    1,2 secondi Levitazione

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 109.780
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune

Shock • immune Tuono • --- Zantetsuken • 0
Stop • immune Gravità • ---
Veleno • immune

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 33,33%
{c} Pietra della vitalità {c} Pietra della vitalità
|r| Invincibile |r| Adamantite

DOVE SI TROVA

Missione 3-5-6 [B/n] Le ultime truppe di Genesis
Missione 7-6-4 [B/n] Il reclutatore irritato
Missione 9-4-1 [. n] L'ambizione di Genesis

ATTACCHI

1. Attacco perforante

la Spada folle si lancia in avanti, colpendo con la sua trivella.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
L'Attacco perforante sottrae il 25% degli HP attuali di Zack ed infligge lo Status Ade.

.. Artiglio

la Spada folle attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

=====

SPIR

=====

Liv. >> 80	Attacco 153	TIPO
HP >> 204.800	Difesa 13	Istrice rosso
MP >> 5.680	Magia 162	
-----+-----	Spirito 26	AUTO STATUS
Esp. >> 527	Fortuna 20	Corazza
Guil >> 71	-----+-----	
SP >> 120	Attesa 0,7 secondi	

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade • immune	Fuoco • assorbe	HP difficile • 198.340
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% COSA SI PUÒ OTTENERE • 6,25%
{c} Fascia di cristallo x2 {c} Pietra dello spirito
|r| Fascia di cristallo x2 |r| Pietra della magia

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-4 [B/n] Potere anormale
Missione 9-5-5 [B/n] Un viaggio solitario

ATTACCHI

1. Tri-Fire

lo Spir scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Impatto

lo Spir esegue una capriola in avanti e poi colpisce violentemente il suolo. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Impatto causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

.. Panciata

lo Spir si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

=====
SPRIGGAN
=====

Table with 5 columns: Stat (Liv., HP, MP, Esp., Guil, SP), Value, Skill (Attacco, Difesa, Magia, Spirito, Fortuna, Attesa), Value, and Type (TIPO, Istrice rosso, AUTO STATUS, ---). Includes separator lines.

Table with 3 columns: STATUS (Ade, Mutismo, Shock, Stop, Veleno), ELEMENTI (Fuoco, Gelo, Tuono, Gravità), and ALTRO (HP difficile, Spazzata, Zantetsuken).

COSA SI PUÒ RUBARE • 100% {c} Pozione |r| Soma
COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13% {c} Pozione |r| Soma

- DOVE SI TROVA
Missione 6-1-1 [B/n] Miniere di carbone chiuse
Missione 6-1-2 [. n] Delizie dall'isola desertica
Missione 8-1-2 [. n] Raijincho
Missione 8-2-1 [B/n] Pietra mako SPI
Missione 8-2-2 [. n] Pietra mako DIF

ATTACCHI

1. Fire

lo Spriggan scaglia una sfera infuocata che si muove automaticamente in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

.. Panciata

lo Spriggan si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Panciata causa danni fisici.

=====
SPUTAFUOCO
=====

```

=====
Liv.  >>  48                Attacco   46                TIPO
HP    >>  22.205            Difesa   189                Automa elicottero rosso
MP    >>  0                  Magia    29
-----+-----
Esp.  >>  1.919            Fortuna  40                AUTO STATUS
Guil  >>  118              -----+-----
SP    >>  1                  Attesa   1 secondo

```

```

STATUS                ELEMENTI                ALTRO
Ade      • immune      Fuoco    • ---              HP difficile • 177.440
Mutismo  • immune      Gelo     • ---              Spazzata    • immune
Shock    • immune      Tuono    • debole           Zantetsuken • 0
Stop     • immune      Gravità  • ---
Veleno   • immune

```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c}  ---                    {c} Pietra mako HP
|r|  ---                    |r| Pietra mako AP

```

```

DOVE SI TROVA
Missione 1-5-1 [B .] Armi delle truppe speciali
Missione 1-5-3 [. n] Test della tarantola
Missione 3-4-3 [B/n] Copie rinforzate
Missione 7-5-2 [B/n] Ragazzino nella landa

```

ATTACCHI

1. Cannone 90mm L40

lo Sputafuoco apre frontalmente il fuoco con i suoi cannoni. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone 90mm L40 causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e facendo cadere Zack al suolo.

2. Carica rotante

lo Sputafuoco si sposta ruotando vorticosamente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica rotante può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

.. Cannoni

lo Sputafuoco apre frontalmente il fuoco con i suoi cannoni. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. I Cannoni causano danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, e fanno cadere Zack al suolo.

=====

STRUZZO DI COSTA

=====

```

Liv.  >>  22                Attacco   23                TIPO
HP    >>  5.758            Difesa    9                Struzzo viola
MP    >>  184              Magia    21
-----+-----
Esp.  >>  212            Fortuna  28                AUTO STATUS
Guil  >>  346              -----+-----
SP    >>  32              Attesa   1,7 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 174.990
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 58,82	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako DIF	{c} Bracciale chocobo fluviale
r Pietra mako FOR	r Granpozione

DOVE SI TROVA
 Missione 10-4-1 [B .] Hai bisogno di una vacanza

ATTACCHI

.. Beccata

lo Struzzo di costa attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Calcio

lo Struzzo di costa attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici.

.. Carica

lo Struzzo di costa si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

SUMBHA

Liv. >> 66	Attacco 77	TIPO
HP >> 16.208	Difesa 14	Chimera di Wutai
MP >> 530	Magia 53	
-----+-----	Spirito 23	AUTO STATUS
Esp. >> 655	Fortuna 9	---
Guil >> 61	-----+-----	
SP >> 96	Attesa 1 secondo	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 58,82	Fuoco • assorbe	HP difficile • 129.000
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 31,37	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 47,06	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Vera Focum	{c} Fire
r Fascia Focum	r Firaga

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-1 [. n] Una nuova minaccia
 Missione 4-4-2 [. n] Obiettivo: Zack
 Missione 4-4-3 [. n] Infiltrazione

ATTACCHI

1. Distruttore magico

il Sumbha attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Distruttore magico causa danni magici non elementali e rimuove gli status positivi del personaggio.

2. Feroce

il Sumbha si circonda di luce. La tecnica dona lo Status Resistenza al nemico.

3. Firaga

il Sumbha scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

4. Zanna Drain

il Sumbha attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Zanna Drain causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

.. Testata

il Sumbha si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Testata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

TARANTOLA

=====

Liv. >> 69	Attacco 161	TIPO
HP >> 247.800	Difesa 63	Ragno robot verde
MP >> 0	Magia 64	
-----+-----	Spirito 17	AUTO STATUS
Esp. >> 6.380	Fortuna 46	Corazza
Guil >> 521	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 0,7 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 763.370
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Shinra Beta +	{c} Shinra Beta
r Shinra Beta +	r Shinra Beta +

DOVE SI TROVA

Missione 1-5-3 [B .] Test della tarantola
Missione 7-5-3 [B .] Ragazza sull'isola desertica

ATTACCHI

1. Campo anti-MP

la Tarantola genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo anti-MP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli MP di Zack.

2. Campo elettromagnetico +

la Tarantola genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico + può colpire sino a sei volte, causando danni magici non elementali.

3. Cannone Shinra Tipo 100

la Tarantola apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra Tipo 100 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

4. Rete disarmante

la Tarantola emette frontalmente una serie di filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Rete disarmante causa lo Status Stop.

.. Doppio artiglio

la Tarantola attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

=====

TENENTE

=====

Liv.	>>	33	Attacco	51	TIPO
HP	>>	22.106	Difesa	33	Soldato con bandana rossa
MP	>>	33	Magia	11	
-----+-----			Spirito	24	AUTO STATUS
Esp.	>>	171	Fortuna	38	---
Guil	>>	120	-----+-----		
SP	>>	24	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 122.520
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-6 [B .] 1000 uomini della Shinra

ATTACCHI

1. Dinamite
il Tenente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Dinamite riduce gli HP di Zack ad 1 unità.
2. Granata AP
il Tenente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata AP sottrae il 6,25% degli AP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
3. Granata MP
il Tenente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata MP sottrae il 6,25% degli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.
4. Granpozione
il Tenente utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.
5. Panacea
il Tenente utilizza una medicina per curare i propri status negativi.
6. Plesso solare
il Tenente esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Plesso solare sottrae il 18,75% degli HP di Zack.
7. Raffica Novox
il Tenente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Novox può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Mutismo.
8. Raffica Stop
il Tenente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Stop può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.
9. Raffica Veleno
il Tenente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Veleno può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Veleno.
10. Super Granata
il Tenente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Super Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Granata
il Tenente lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manganello
il Tenente esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

il Tenente apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

=====

TESTA DI CUIOIO

=====

Liv.	>>	27	Attacco	26	TIPO
HP	>>	5.460	Difesa	2	Soldato con bandana verde
MP	>>	8	Magia	3	
-----+-----			Spirito	5	AUTO STATUS
Esp.	>>	56	Fortuna	10	---
Guil	>>	40	-----+-----		
SP	>>	16	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 29.160
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

COSA SI PUÒ OTTENERE • 3,13%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 1-1-4 [B .] 100 uomini della Shinra

ATTACCHI

1. Granata

la Testa di cuoio lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
La Granata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Granata AP

la Testa di cuoio lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
La Granata AP sottrae il 6,25% degli AP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

3. Granata MP

la Testa di cuoio lancia una bomba che esplode dopo pochi istanti.
La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione.
La Granata MP sottrae il 6,25% degli MP del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

4. Granpozione

la Testa di cuoio utilizza una medicina per ripristinare il 62,5% dei suoi HP massimi.

5. Panacea

la Testa di cuoio utilizza una medicina per curare i propri status negativi.

6. Raffica Veleno

la Testa di cuoio apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Veleno può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Veleno.

.. Manganello

la Testa di cuoio esegue un affondo in avanti con il suo manganello. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manganello causa danni fisici.

.. Raffica

la Testa di cuoio apre il fuoco con la sua mitragliatrice. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

TITANIS

```
=====  
Liv.  >> 62          Attacco  68          TIPO  
HP    >> 13.892      Difesa   12          Struzzo viola  
MP    >> 538          Magia    22  
-----+-----      Spirito   4          AUTO STATUS  
Esp.  >> 330          Fortuna  38          Corazza  
Guil  >> 76          -----+-----  
SP    >> 88          Attesa   0,8 secondi
```

STATUS

Ade • 31,37
Mutismo • 0
Shock • 58,82
Stop • 39,22
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 130.050
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako AP
{r} Pietra AP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Bracciale chocobo fluviale
{r} Bracciale chocobo

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-1 [B/n] Mostri non identificati
Missione 2-3-2 [B .] Eliminazione di massa
Missione 6-3-6 [B/n] Oggetti nella landa
Missione 6-4-1 [. n] Mostri nelle caverne
Missione 7-4-3 [B/n] Terzo contatto

ATTACCHI

1. Fuga

il Titanis fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Beccata

il Titanis attacca con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Beccata colpisce due volte, causando danni fisici.

.. Calcio

il Titanis attacca con un calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Calcio causa danni fisici ed infligge lo Status Shock.

.. Carica

il Titanis si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

=====

TOMBERRY

=====

Liv.	>> 17	Attacco	22	TIPO
HP	>> 9.999	Difesa	7	Gnomo verde
MP	>> 999	Magia	22	
-----+-----		Spirito	12	AUTO STATUS
Esp.	>> 1	Fortuna	54	Corazza
Guil	>> 500	-----+-----		
SP	>> 1	Attesa	2,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 40.640
Spazzata • immune
Zantetsuken • 99,61

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pietra mako ATT
|r| Pietra mako HP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pozione
|r| Gala del potere

DOVE SI TROVA

Missione 6-1-5 [. n] Nelle caverne
Missione 10-2-1 [B .] Trova il tomberry!
Missione 10-2-2 [B/n] Tomberry ovunque
Missione 10-2-3 [. n] Mastro tomberry

ATTACCHI

1. Karma

il Tomberry genera una fiamma nera. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Karma fa cadere Zack al suolo e causa danni fisici proporzionali al numero di nemici eliminati durante l'avventura: più mostri si saranno sconfitti, maggiori saranno i danni provocati da questo attacco.

2. ZAC!

il Tomberry esegue un affondo frontale con il suo coltello. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo ZAC! causa danni fisici.

=====

TOMBERRY GUARDIANO

```
=====
Liv.  >>  80           Attacco  155           TIPO
HP    >>  274.580      Difesa   21           Gnomo celeste
MP    >>  9.999         Magia   218
-----+-----
Esp.  >>  1           Spirito  21           AUTO STATUS
Guil  >>  5.000        Fortuna  63           Corazza
SP    >>  1           -----+-----
Attesa  0,3 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 212.350
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 99,61
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Pietra della magia	{c} Pietra della vitalità
r Vera dell'ira	r Pietra della forza

DOVE SI TROVA

Missione 9-4-5 [. n] Solo per SOLDIER

ATTACCHI

1. Rancore collettivo

il Tomberry guardiano genera una fiamma nera. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Rancore collettivo fa cadere Zack al suolo e causa danni fisici proporzionali al numero di nemici eliminati durante l'avventura: più mostri si saranno sconfitti, maggiori saranno i danni provocati da questo attacco.

2. ZAC!

il Tomberry guardiano si teletrasporta ed esegue un affondo frontale con il suo coltello. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo ZAC! causa danni fisici.

=====

TOMBERRY SACRO

=====

```
=====
Liv.  >>  99           Attacco  255           TIPO
HP    >>  728.770      Difesa   33           Gnomo gigante
MP    >>  9.999         Magia   255
-----+-----
Esp.  >>  1           Spirito  29           AUTO STATUS
Guil  >>  20.000       Fortuna  72           Corazza
SP    >>  1           -----+-----
Attesa  0,2 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 847.780
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • 99,61
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Mithril
|r| Mattarello d'oro x4

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Mithril
|r| Mithril x2

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-2 [B .] Il livello più basso

ATTACCHI

1. Bricco [imbloccabile]
il Tomberry sacro fa cadere una teiera sulla testa di Zack. La tecnica causa 100 HP di danno ed infligge lo Status Shock.
2. Latta da 5 litri [imbloccabile]
il Tomberry sacro fa cadere una grossa lattina sulla testa di Zack. La tecnica causa 1.000 HP di danno ed infligge lo Status Shock.
3. Lavandino [imbloccabile]
il Tomberry sacro fa cadere una vaschetta di plastica sulla testa di Zack. La tecnica causa 10 HP di danno ed infligge lo Status Shock.
4. Vasca da bagno [imbloccabile]
il Tomberry sacro fa cadere una vaschetta di metallo sulla testa di Zack. La tecnica causa 10.000 HP di danno ed infligge lo Status Shock.
5. Rancore collettivo
il Tomberry sacro genera una fiamma nera. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Rancore collettivo fa cadere Zack al suolo e causa danni fisici proporzionali al numero di nemici eliminati durante l'avventura: più mostri si saranno sconfitti, maggiori saranno i danni provocati da questo attacco.
6. ZAC!
il Tomberry sacro esegue un affondo frontale con il suo coltello. L'attacco è molto rapido ma possiede un ridotto raggio d'azione. Lo ZAC! causa danni fisici.

=====

TRAPPOLA

=====

Liv. >> 19	Attacco	15	TIPO
HP >> 872	Difesa	21	Fiamma rossa
MP >> 102	Magia	26	
-----+-----	Spirito	24	AUTO STATUS
Esp. >> 52	Fortuna	11	Levitazione
Guil >> 26	-----+-----		
SP >> 20	Attesa	1,7 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
Gelo • debole
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 17.170
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MAG

|r| Pietra mako MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione

|r| Fire

DOVE SI TROVA

- Missione 2-1-5 [B/n] Strada chiusa
- Missione 2-1-6 [B .] Verità nella landa
- Missione 6-1-3 [. n] Ricerca tra i rifiuti
- Missione 6-1-4 [B/n] Nel profondo delle caverne
- Missione 6-1-5 [B/n] Nelle caverne
- Missione 8-2-5 [. n] Pietra mako ATT
- Missione 8-4-3 [B/n] Porta sospetta 3
- Missione 10-1-2 [. n] Chiactus?
- Missione 10-1-3 [. n] Kyactus trovato?

ATTACCHI

1. È più grande!

la Trappola si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.

2. Fira

la Trappola scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

3. Kamikaze

la Trappola si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

=====

TRIOSTELLA

=====

Liv. >> 80	Attacco 135	TIPO
HP >> 67.850	Difesa 242	Sfere
MP >> 9.999	Magia 255	
-----+-----	Spirito 255	AUTO STATUS
Esp. >> 1.293	Fortuna 20	Corazza
Guil >> 0	-----+-----	
SP >> 20.000	Attesa 0,5 secondi	

STATUS

- Ade • immune
- Mutismo • immune
- Shock • immune
- Stop • immune
- Veleno • immune

ELEMENTI

- Fuoco • ---
- Gelo • ---
- Tuono • ---
- Gravità • ---

ALTRO

- HP difficile • 101.101
- Spazzata • immune
- Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Tri-Fire

|r| Tri-Thundaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Bracciale di mithril

|r| Bracciale di mithril

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-2 [B/n] Ancora più in basso
Missione 9-5-3 [B/n] Mostri insolitamente forti

ATTACCHI

1. Antiga

il Triostella lancia una sfera nera che si muove lentamente verso Zack.
La magia sottrae il 50% degli HP attuali del personaggio.

2. Attacco delta

le tre sfere del Triostella generano una serie di scariche elettriche che
ricadono sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta.
L'Attacco delta può colpire sino a tre volte, causando danni magici.

3. Fuga

il Triostella fugge dalla battaglia. Se il nemico usa questa tecnica,
non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Doppio assalto

due sfere del Triostella si lanciano contro il personaggio. La tecnica è
molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio assalto
colpisce due volte, causando danni fisici.

=====

TYCOON

=====

Liv.	>>	88	Attacco	154	TIPO
HP	>>	215.000	Difesa	27	Ippogrifo marrone
MP	>>	8.344	Magia	154	
-----+-----			Spirito	23	AUTO STATUS
Esp.	>>	9.802	Fortuna	65	Corazza
Guil	>>	860	-----+-----		
SP	>>	668	Attesa	0,1 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • forte
Tuono • forte
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 514.530
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Granpozione
|r| Ultima

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Granpozione
|r| Mithril

DOVE SI TROVA

Missione 9-5-3 [B.] Mostri insolitamente forti

ATTACCHI

1. Colpi di piuma

il Tycoon scaglia frontalmente le penne delle sue ali. La tecnica è molto
rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo attacco può colpire
sino a quattro volte, causando danni fisici.

2. Energiga

il Tycoon emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

3. Firaga

il Tycoon scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

4. Fusione

il Tycoon emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

5. Maser

il Tycoon emette frontalmente dalla bocca un raggio luminoso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Maser causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

6. Pressione

il Tycoon si alza in volo per poi lanciarsi in picchiata contro Zack. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Pressione causa danni fisici, infligge lo Status Shock e fa cadere il personaggio al suolo.

.. Artiglio

il Tycoon attacca frontalmente con la sua zampa. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Artiglio causa danni fisici.

UCCELLO DI TUONO

Liv.	>>	57	Attacco	58	TIPO
HP	>>	13.580	Difesa	6	Aquila viola
MP	>>	467	Magia	99	
-----+-----			Spirito	8	AUTO STATUS
Esp.	>>	349	Fortuna	22	Levitazione
Guil	>>	73	-----+-----		
SP	>>	120	Attesa	1,2 secondi	

STATUS

Ade • 0
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • assorbe
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 59.560
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Vera Tonum
|r| Thundaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Thunder
|r| Thundaga

DOVE SI TROVA

Missione 2-3-3 [B/n] Mostri volanti
Missione 2-3-4 [. n] Sottospecie
Missione 2-3-5 [. n] La caverna inaccessibile
Missione 6-4-1 [. n] Mostri nelle caverne

Missione 6-4-2 [. n] Nelle miniere di carbone chiuse
 Missione 6-4-3 [. n] Nella struttura segreta
 Missione 8-3-6 [B/n] Inferno elettromagnetico nelle caverne
 Missione 8-5-5 [B/n] Caccia al tesoro 5
 Missione 8-5-6 [. n] Caccia al tesoro 6

ATTACCHI

1. Aspir

l'Uccello di tuono estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona all'Uccello di tuono.

2. Thundaga

l'Uccello di tuono emette una potente scarica elettrica in direzione del personaggio. La magia causa notevoli danni di Elemento Tuono.

.. Artigli

l'Uccello di tuono si lancia in picchiata attaccando con i suoi artigli. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Gli Artigli possono colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.. Colpo di becco

l'Uccello di tuono colpisce verso il basso con il suo becco. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di becco causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE AQUA

=====

Liv.	>>	29	Attacco	34	TIPO
HP	>>	7.350	Difesa	16	Soldato di Wutai corazzato
MP	>>	475	Magia	3	
-----+-----			Spirito	7	AUTO STATUS
Esp.	>>	227	Fortuna	34	---
Guil	>>	67	-----+-----		
SP	>>	60	Attesa	1,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 27,45
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 72.600
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
 |r| Lama Thunder

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-3-6 [B.] Ferma gli assalitori

ATTACCHI

1. Affondo critico

l'Unità Crescente Aqua esegue un affondo frontale con la sua alabarda

fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo critico causa sempre danni critici.

2. Sparo

l'Unità Crescente Aqua apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sparo può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Shock.

.. Fendente

l'Unità Crescente Aqua esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

UNITÀ CRESCENTE ARGENTUM

Liv.	>>	63	Attacco	98	TIPO
HP	>>	28.400	Difesa	24	Soldato di Wutai grigio
MP	>>	721	Magia	97	
-----+-----			Spirito	20	AUTO STATUS
Esp.	>>	712	Fortuna	23	---
Guil	>>	196	-----+-----		
SP	>>	100	Attesa	0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 78,43
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 83.610
Spazzata • 98,04
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pietra AP
|r| Lama Firaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-3 [B/n] Schiaccia l'unità Crescente
Missione 4-5-4 [B/n] Eliminazione dell'unità Crescente
Missione 4-5-5 [B/n] Prima che si riorganizzino

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Argentum esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Antiga

l'Unità Crescente Argentum lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 50% degli HP attuali di Zack.

3. Dissanguatore

l'Unità Crescente Argentum esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio

d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

4. Raffica Ade

l'Unità Crescente Argentum apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Argentum esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE AURUM

=====

Liv.	>>	65	Attacco	101	TIPO
HP	>>	29.500	Difesa	25	Soldato di Wutai grigio
MP	>>	783	Magia	99	
-----+-----			Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>>	820	Fortuna	23	---
Guil	>>	217	-----+-----		
SP	>>	108	Attesa	0,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 98,04
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 118.710
Spazzata • 98,04
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Blizzaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-3 [B .] Schiaccia l'unità Crescente

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Aurum esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Dissanguatore

l'Unità Crescente Aurum esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Fire

l'Unità Crescente Aurum scaglia una sfera infuocata che si muove in

automatico in direzione del personaggio. La magia causa lievi danni di Elemento Fuoco.

4. Raffica Ade

l'Unità Crescente Aurum apre il fuoco con la sua alabarda fucile. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Aurum esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

```
=====
UNITÀ CRESCENTE AUTUMNUS
=====
```

```
Liv.  >> 61           Attacco  72           TIPO
HP    >> 8.980        Difesa   22           Soldato di Wutai grigio
MP    >> 666          Magia    78
-----+-----      Spirito  19           AUTO STATUS
Esp.  >> 499         Fortuna  23           ---
Guil  >> 185        ----+-----
SP    >> 92          Attesa   0,8 secondi
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 62,75
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 55.800
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Blizzara

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-1 [B/n] Una nuova minaccia
Missione 4-4-2 [. n] Obiettivo: Zack
Missione 4-4-3 [. n] Infiltrazione

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Autumnus esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Dissanguatore

l'Unità Crescente Autumnus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Drain

l'Unità Crescente Autumnus estrae dal personaggio una cometa luminosa verde che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una lieve quantità di HP a Zack e la dona all'Unità Crescente Autumnus.

4. Raffica Ade

l'Unità Crescente Autumnus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Autumnus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

```
=====
UNITÀ CRESCENTE CELSUS
=====
Liv.  >>  80          Attacco  138          TIPO
HP    >>  65.280       Difesa   34           Soldato di Wutai corazzato
MP    >>  1.024        Magia   143
-----+-----      Spirito  27           AUTO STATUS
Esp.  >>  1.355       Fortuna  10           ---
Guil  >>  227        -----+-----
SP    >>  136          Attesa  0,1 secondi
```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 475.560
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Lama Thundaga	r Soma

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-5 [B/n] I migliori di Wutai

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Celsus esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Difesa magica

l'Unità Crescente Celsus genera attorno a sé uno scudo composto da triangoli gialli. La tecnica dona temporaneamente al nemico lo Status Magico = 0.

3. Guaio triplo

l'Unità Crescente Celsus esegue un affondo frontale con la sua alabarda

fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Guaio triplo sottrae gli AP, gli MP e gli SP di Zack.

4. Raffica Ade

l'Unità Crescente Celsus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Celsus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE CIRCULUS

=====

Liv.	>>	85	Attacco	129	TIPO
HP	>>	94.585	Difesa	33	Soldato di Wutai corazzato
MP	>>	971	Magia	121	
-----+-----			Spirito	26	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.132	Fortuna	10	---
Guil	>>	221	-----+-----		
SP	>>	136	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 98,04
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 406.440
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Lama Blizzaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-6 [B.] Soppressione di Wutai

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Circulus esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Dissanguatore

l'Unità Crescente Circulus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Raffica Ade

l'Unità Crescente Circulus apre il fuoco con la sua alabarda fucile.

La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici,
ed infligge lo Status Ade.

4. Vigore

l'Unità Crescente Circulus scaglia una sfera di energia che si muove in automatico in direzione del personaggio. Il Vigore può colpire due volte, causando danni magici non elementali.

.. Fendente

l'Unità Crescente Circulus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

```
=====
UNITÀ CRESCENTE LUX
=====
```

```
Liv.  >>  7           Attacco   13           TIPO
HP    >>  1.055        Difesa    11           Soldato di Wutai grigio
MP    >>  20           Magia     3
-----+-----        Spirito   3           AUTO STATUS
Esp.  >>  16           Fortuna  23           ---
Guil  >>  55          ----+----
SP    >>  16           Attesa   1,2 secondi
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 0
Stop • 0
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 1.510
Spazzata • 0
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Elisir
|r| Elisir

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: Forte Tamblin - Cortile

ATTACCHI

.. Affondo

l'Unità Crescente Lux esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo causa danni fisici.

.. Fendente

l'Unità Crescente Lux esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

.. Raffica

l'Unità Crescente Lux apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE NOMEN

=====

Liv.	>>	72	Attacco	122	TIPO
HP	>>	38.860	Difesa	29	Soldato di Wutai grigio
MP	>>	894	Magia	113	
-----+-----			Spirito	24	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.022	Fortuna	23	---
Guil	>>	221	-----+-----		
SP	>>	120	Attesa	0,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 98,04
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 133.710
 Spazzata • 98,04
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
 |r| Lama Dispel

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-5 [B .] Prima che si riorganizzino

ATTACCHI

1. Antiga

l'Unità Crescente Nomen lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 50% degli HP attuali di Zack.

2. Dissanguatore

l'Unità Crescente Nomen esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Raffica Ade

l'Unità Crescente Nomen apre il fuoco con la sua alabarda fucile. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

4. Tri-Fire

l'Unità Crescente Nomen scaglia tre sfere infuocate che si muovono in automatico in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

.. Fendente

l'Unità Crescente Nomen esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE NOVUS

=====

Liv.	>>	24	Attacco	29	TIPO
HP	>>	4.870	Difesa	14	Soldato di Wutai grigio
MP	>>	322	Magia	18	
-----+-----			Spirito	4	AUTO STATUS
Esp.	>>	74	Fortuna	23	---
Guil	>>	95	-----+-----		
SP	>>	36	Attesa	1,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 11.367
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 11,76	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Lama Fire	r Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-3-1 [B.] Sconfiggi i ricognitori
Missione 4-3-2 [B/n] Annienta l'avanguardia

ATTACCHI

1. Spacca-guardia

l'Unità Crescente Novus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Lo Spacca-guardia causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

2. Sparo

l'Unità Crescente Novus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sparo può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Shock.

.. Fendente

l'Unità Crescente Novus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

UNITÀ CRESCENTE PHANTASMA

Liv.	>>	73	Attacco	124	TIPO
HP	>>	61.750	Difesa	30	Soldato di Wutai corazzato
MP	>>	938	Magia	115	
-----+-----			Spirito	25	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.094	Fortuna	10	---
Guil	>>	230	-----+-----		
SP	>>	128	Attesa	0,2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 310.660
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 98,04

Shock	• 98,04	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• immune	Gravità	• ---		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE	• 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE	• 12,5%
{c} Pozione		{c} Pozione	
r Lama Firaga		r Soma	

DOVE SI TROVA
 Missione 4-5-6 [B/n] Soppressione di Wutai

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Phantasma esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Firaga

l'Unità Crescente Phantasma scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

3. Raffica Ade

l'Unità Crescente Phantasma apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Phantasma esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE PLENUM

=====

Liv.	>>	26	Attacco	31	TIPO
HP	>>	5.860	Difesa	15	Soldato di Wutai grigio
MP	>>	480	Magia	40	
-----+-----			Spirito	5	AUTO STATUS
Esp.	>>	199	Fortuna	23	---
Guil	>>	57	-----+-----		
SP	>>	48	Attesa	1,2 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 19,61
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 14.660
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Lama Blizzard

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-3-3 [B/n] Nemici nella base Wutai
Missione 4-3-4 [. n] Unità mobili
Missione 4-3-5 [. n] Il covo nemico
Missione 4-3-6 [B/n] Ferma gli assalitori

ATTACCHI

1. Affondo critico

l'Unità Crescente Plenum esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo critico causa sempre danni critici.

2. Sparo

l'Unità Crescente Plenum apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sparo può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Shock.

.. Fendente

l'Unità Crescente Plenum esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

UNITÀ CRESCENTE PRIMUS

Liv.	>> 62	Attacco	73	TIPO
HP	>> 55.555	Difesa	18	Soldato di Wutai corazzato
MP	>> 777	Magia	81	
-----+-----		Spirito	9	AUTO STATUS
Esp.	>> 396	Fortuna	37	---
Guil	>> 72	-----+-----		
SP	>> 68	Attesa	0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 35,29
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 259.840
Spazzata • 39,22
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Fira

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-6 [B .] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Dissangua-AP

l'Unità Crescente Primus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissangua-AP sottrae gli AP di Zack.

2. Energiga

l'Unità Crescente Primus emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

3. Filo dentellato

l'Unità Crescente Primus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Filo dentellato causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

4. Raffica anestetica

l'Unità Crescente Primus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Fendente

l'Unità Crescente Primus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE QUARTUS

=====

Liv. >> 63	Attacco 77	TIPO
HP >> 66.666	Difesa 18	Soldato di Wutai corazzato
MP >> 777	Magia 88	
-----+-----	Spirito 15	AUTO STATUS
Esp. >> 396	Fortuna 41	---
Guil >> 96	-----+-----	
SP >> 68	Attesa 0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 47,06
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 259.840
Spazzata • 54,90
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Thundara

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-6 [B .] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Energiga

l'Unità Crescente Quartus emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

2. Guaio triplo

l'Unità Crescente Quartus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Guaio triplo sottrae gli AP, gli MP e gli SP di Zack.

3. Raffica anestetica

l'Unità Crescente Quartus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Fendente

l'Unità Crescente Quartus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

UNITÀ CRESCENTE QUINTUS

```
=====  
Liv.  >> 66          Attacco  82          TIPO  
HP    >> 77.777      Difesa   20          Soldato di Wutai corazzato  
MP    >> 777         Magia   93  
-----+-----      Spirito  17          AUTO STATUS  
Esp.  >> 425         Fortuna  44          ---  
Guil  >> 175        ----+-----  
SP    >> 84          Attesa   0,3 secondi
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 47,06
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 257.690
Spazzata • 54,90
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Thundara

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-6 [B .] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Dissanguatore

l'Unità Crescente Quintus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

2. Energiga

l'Unità Crescente Quintus emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

3. Raffica Ade

l'Unità Crescente Quintus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.

La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Quintus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE SECUNDUS

=====

Liv.	>>	62	Attacco	73	TIPO
HP	>>	55.555	Difesa	18	Soldato di Wutai corazzato
MP	>>	777	Magia	81	
-----+-----			Spirito	11	AUTO STATUS
Esp.	>>	396	Fortuna	37	---
Guil	>>	76	-----+-----		
SP	>>	68	Attesa	0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 47,06
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 259.840
Spazzata • 54,90
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Fira

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-6 [B .] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Dissangua-SP

l'Unità Crescente Secundus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissangua-SP sottrae gli SP di Zack.

2. Energiga

l'Unità Crescente Secundus emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

3. Filo dentellato

l'Unità Crescente Secundus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Filo dentellato causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

4. Raffica anestetica

l'Unità Crescente Secundus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

.. Fendente

l'Unità Crescente Secundus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE TERTIUS

=====

Liv.	>>	63	Attacco	77	TIPO
HP	>>	66.666	Difesa	18	Soldato di Wutai corazzato
MP	>>	777	Magia	88	
-----+-----			Spirito	13	AUTO STATUS
Esp.	>>	396	Fortuna	41	---
Guil	>>	90	-----+-----		
SP	>>	68	Attesa	0,5 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 47,06
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 259.840
Spazzata • 54,90
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Blizzara

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-6 [B .] I Cinque santi di Wutai

ATTACCHI

1. Energiga

l'Unità Crescente Tertius emette una luce verde attorno a sè. La magia ripristina una notevole quantità di HP del nemico.

2. Filo dentellato

l'Unità Crescente Tertius esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Filo dentellato causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Raffica anestetica

l'Unità Crescente Tertius apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica anestetica può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Stop.

4. Tuffo della pena

l'Unità Crescente Tertius esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Tuffo della pena riduce gli HP di Zack ad 1 unità.

.. Fendente

l'Unità Crescente Tertius esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio

d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

UNITÀ CRESCENTE VENTUS

=====

Liv.	>>	68	Attacco	113	TIPO
HP	>>	33.340	Difesa	27	Soldato di Wutai grigio
MP	>>	863	Magia	102	
-----+-----			Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>>	884	Fortuna	23	---
Guil	>>	226	-----+-----		
SP	>>	116	Attesa	0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 126.680
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 98,04	Tuono • ---	Zantetsuken • 98,04
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Lama Thundaga

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Soma

DOVE SI TROVA

Missione 4-5-4 [B.] Eliminazione dell'unità Crescente

ATTACCHI

1. Affondo a catena

l'Unità Crescente Ventus esegue una serie di attacchi con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Affondo a catena può colpire sino a quattro volte, causando danni fisici, abbassa di un livello lo stato emotivo di Zack e fa cadere il personaggio al suolo.

2. Dissanguatore

l'Unità Crescente Ventus esegue un affondo frontale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Dissanguatore causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio.

3. Fira

l'Unità Crescente Ventus scaglia due sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire due volte e causa moderati danni di Elemento Fuoco.

4. Raffica Ade

l'Unità Crescente Ventus apre il fuoco con la sua alabarda fucile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La Raffica Ade può colpire sino a tre volte, causando danni fisici, ed infligge lo Status Ade.

.. Fendente

l'Unità Crescente Ventus esegue un fendente diagonale con la sua alabarda fucile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio

d'azione. Il Fendente causa danni fisici.

=====

VAJRADHARA ASURA

=====

Liv.	>>	61	Attacco	255	TIPO
HP	>>	305.000	Difesa	28	Gigante con catena
MP	>>	113	Magia	1	
-----+-----			Spirito	4	AUTO STATUS
Esp.	>>	8.429	Fortuna	14	Corazza
Guil	>>	321	-----+-----		
SP	>>	224	Attesa	0,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 585.600
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 78,43	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Completo della forza

|r| Completo della forza

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra della forza

|r| Banda di platino

DOVE SI TROVA

Missione 9-3-5 [B .] I migliori di Wutai

ATTACCHI

1. Magnitudo 8

il Vajradhara Asura colpisce il pavimento con la sua catena. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. La Magnitudo 8 causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Colpo di catena

il Vajradhara Asura colpisce il pavimento con la sua catena. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di catena riduce gli HP di Zack a 1 unità.

.. Manrovescio

il Vajradhara Asura colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa 99.999 HP di danno.

=====

VAJRADHARA CALA

=====

Liv.	>>	34	Attacco	46	TIPO
HP	>>	41.600	Difesa	27	Gigante con ascia
MP	>>	59	Magia	1	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	873	Fortuna	5	Corazza
Guil	>>	56	-----+-----		
SP	>>	128	Attesa	1 secondo	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 78,43	Fuoco • ---	HP difficile • 112.260
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 78,43
Shock • 78,43	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Bonus HP	{c} Pietra mako DIF
r Bonus DIF	r Cintura del campione

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-6 [B .] Cerca i partigiani di Wutai
 Missione 4-2-1 [B .] Nemici nella miniera di Corel
 Missione 4-2-2 [B/n] Partigiani nei bassifondi

ATTACCHI

1. Boomerang tomahawk [imbloccabile]
 il Vajradhara Cala scaglia la sua ascia contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Colpo d'ascia
 il Vajradhara Cala colpisce il pavimento con la sua ascia. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo d'ascia causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manrovescio
 il Vajradhara Cala colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

=====

VAJRADHARA INDRA

=====

Liv. >> 46	Attacco 58	TIPO
HP >> 52.612	Difesa 28	Gigante con clava
MP >> 72	Magia 1	
-----+-----	Spirito 3	AUTO STATUS
Esp. >> 2.145	Fortuna 6	Corazza
Guil >> 142	-----+-----	
SP >> 148	Attesa 0,8 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 219.110
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 78,43	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Bonus HP +	{c} Pietra mako DIF
r Attacco potente	r Cintura del campione

DOVE SI TROVA

Missione 4-2-4 [B .] Marcia su Wutai
 Missione 4-2-5 [B/n] Testardi partigiani di Wutai
 Missione 4-4-1 [B/n] Una nuova minaccia

ATTACCHI

1. Boomerang ferrato [imbloccabile]
 il Vajradhara Indra scaglia la sua clava contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Colpo di clava
 il Vajradhara Indra colpisce il pavimento con la sua clava. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di clava causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manrovescio
 il Vajradhara Indra colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

=====

VAJRADHARA KARURA

=====

Liv.	>>	49	Attacco	75	TIPO
HP	>>	84.658	Difesa	28	Gigante con catena
MP	>>	89	Magia	1	
-----+-----			Spirito	3	AUTO STATUS
Esp.	>>	3.808	Fortuna	10	Corazza
Guil	>>	163	-----+-----		
SP	>>	168	Attesa	0,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 280.770
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • 78,43	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Bonus HP +	{c} Pietra mako DIF
r Colpo vitale	r Cintura del campione

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-2 [B .] Obiettivo: Zack
 Missione 4-4-3 [B/n] Infiltrazione
 Missione 4-4-4 [. n] Wutai nei bassifondi

ATTACCHI

1. Magnitudo 8
 il Vajradhara Karura colpisce il pavimento con la sua catena. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. La Magnitudo 8 causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Colpo di catena

il Vajradhara Karura colpisce il pavimento con la sua catena. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di catena riduce gli HP del personaggio ad 1 unità e fa cadere Zack al suolo.

.. Manrovescio

il Vajradhara Karura colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa 9.999 HP di danno.

=====
VAJRADHARA KINNARA
=====

Liv. >> 52 Attacco 86 TIPO
HP >> 92.543 Difesa 28 Gigante con clava
MP >> 104 Magia 2
-----+----- Spirito 3 AUTO STATUS
Esp. >> 6.516 Fortuna 13 Corazza
Guil >> 187 ----+----
SP >> 196 Attesa 1,3 secondi

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • 78,43
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 336.230
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pugno martello
|r| Pugno martello

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako ATT
|r| Cintura nera

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-6 [B .] Armi anti-SOLDIER
Missione 9-2-1 [B/n] Un terzo potere

ATTACCHI

1. Boomerang ferrato [imbloccabile]
il Vajradhara Kinnara scaglia la sua clava contro il personaggio. L'attacco causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Colpo di clava

il Vajradhara Kinnara colpisce il pavimento con la sua clava. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di clava causa danni fisici, riduce gli HP del personaggio ad 1 unità e fa cadere Zack al suolo.

.. Manrovescio

il Vajradhara Kinnara colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

.. Manrovescio potente

il Vajradhara Kinnara colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa

sempre danni fisici pari a 9.999 HP.

=====

VAJRADHARA KUMBHIRA

=====

Liv.	>>	52	Attacco	86	TIPO
HP	>>	92.543	Difesa	28	Gigante con ascia
MP	>>	97	Magia	2	
-----+-----			Spirito	3	AUTO STATUS
Esp.	>>	6.516	Fortuna	11	Corazza
Guil	>>	187	-----+-----		
SP	>>	196	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • 0
Shock • 78,43
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 336.230
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pugno goblin
|r| Pugno goblin

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

{c} Pietra mako DIF
|r| Cintura nera

DOVE SI TROVA

Missione 4-4-6 [B .] Armi anti-SOLDIER
Missione 9-2-1 [B/n] Un terzo potere

ATTACCHI

1. Boomerang tomahawk [imbloccabile]
il Vajradhara Kumbhira scaglia la sua ascia contro il personaggio.
La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Colpo d'ascia
il Vajradhara Kumbhira colpisce il pavimento con la sua ascia. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo d'ascia causa danni fisici, riduce gli HP del personaggio ad 1 unità e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manrovescio
il Vajradhara Kumbhira colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.
- .. Manrovescio potente
il Vajradhara Kumbhira colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa sempre danni fisici pari a 9.999 HP.

=====

VAJRADHARA RAKSHASA

=====

Liv.	>>	44	Attacco	55	TIPO
HP	>>	44.040	Difesa	27	Gigante con catena

MP	>>	67	Magia	1	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.384	Fortuna	5	Corazza
Guil	>>	78	-----+-----		
SP	>>	136	Attesa	0,8 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• 78,43	Fuoco	• ---	HP difficile • 122.890
Mutismo	• 0	Gelo	• ---	Spazzata • 98,04
Shock	• 78,43	Tuono	• ---	Zantetsuken • 0
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• 39,22			

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Bonus HP	{c} Pietra mako DIF
r Bonus DIF	r Cintura del campione

DOVE SI TROVA
 Missione 4-2-3 [B .] Nemici alla Shinra

ATTACCHI

1. Magnitudo 8

il Vajradhara Rakshasa colpisce il pavimento con la sua catena. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. La Magnitudo 8 causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Colpo di catena

il Vajradhara Rakshasa colpisce il pavimento con la sua catena. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di catena causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manrovescio

il Vajradhara Rakshasa colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

=====

VAJRADHARA TAI

=====

Liv.	>>	7	Attacco	14	TIPO
HP	>>	2.900	Difesa	28	Gigante con clava
MP	>>	22	Magia	1	
-----+-----			Spirito	1	AUTO STATUS
Esp.	>>	69	Fortuna	4	Corazza
Guil	>>	38	-----+-----		
SP	>>	80	Attesa	1,5 secondi	

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• 39,22	Fuoco	• ---	HP difficile • 5.610
Mutismo	• 0	Gelo	• ---	Spazzata • 19,61
Shock	• 0	Tuono	• ---	Zantetsuken • 0
Stop	• immune	Gravità	• ---	
Veleno	• 0			

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione

|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Bonus DIF

|r| Bonus DIF

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: Forte Tamblin - Arena (mini boss)

ATTACCHI

1. Boomerang ferrato [imbloccabile]
il Vajradhara Tai scaglia la sua clava contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Tomahawk gemelli [imbloccabile]
assieme al Vajradhara Wu, il Vajradhara Tai scaglia la rispettiva arma contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Colpo di clava
il Vajradhara Tai colpisce il pavimento con la sua clava. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di clava causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manrovescio
il Vajradhara Tai colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

Il Vajradhara Tai è un gigante verde armato di clava mentre il Vajradhara Wu è viola ed impugna un'ascia. I mini boss sono molto lenti nel muoversi ed i loro attacchi fisici sono semplici da schivare. Durante tutto lo scontro, cercate di avere sempre circa 200 HP, in modo tale da sopravvivere ai loro attacchi imbloccabili, qualora li utilizzassero.

Allontanatevi dai mini boss quanto basta per non farli spostare ed usate di continuo la magia Blizzard su di loro. Con un po' di fortuna, riuscirete a colpirli entrambi con il singolo cristallo di ghiaccio, in caso contrario concentratevi all'inizio solo sul gigante verde. Una volta eliminato un mini boss, potrete poi attaccare l'altro alle spalle, facendo sempre attenzione alla rispettiva tecnica imbloccabile. Sconfiggendoli entrambi otterrete la materia Bonus DIF e la materia Bonus HP.

=====

VAJRADHARA TAI (M4-1-2)

=====

Liv.	>>	7	Attacco	14	TIPO
HP	>>	2.900	Difesa	28	Gigante con clava
MP	>>	22	Magia	1	
-----+-----			Spirito	1	AUTO STATUS
Esp.	>>	69	Fortuna	4	Corazza
Guil	>>	38	----+----		
SP	>>	80	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • 39,22

Mutismo • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---

Gelo • ---

ALTRO

HP difficile • 5.610

Spazzata • 19,61

Shock • 0 Tuono • --- Zantetsuken • 0
Stop • immune Gravità • ---
Veleno • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50% COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Pozione {c} Pozione
|r| Pozione |r| Pozione x2

DOVE SI TROVA
Missione 4-1-2 [B .] Mostri anti-SOLDIER

ATTACCHI

1. Boomerang ferrato [imbloccabile]
il Vajradhara Tai scaglia la sua clava contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
 2. Tomahawk gemelli [imbloccabile]
assieme al Vajradhara Wu, il Vajradhara Tai scaglia la rispettiva arma contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Colpo di clava
il Vajradhara Tai colpisce il pavimento con la sua clava. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di clava causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manrovescio
il Vajradhara Tai colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Vajradhara Tai dona oggetti diversi.

=====

VAJRADHARA WU

=====

Liv. >> 7	Attacco 14	TIPO
HP >> 2.900	Difesa 27	Gigante con ascia
MP >> 22	Magia 1	
-----+-----	Spirito 1	AUTO STATUS
Esp. >> 69	Fortuna 4	Corazza
Guil >> 38	-----+-----	
SP >> 80	Attesa 1,5 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 39,22	Fuoco • ---	HP difficile • 5.610
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 19,61
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50% COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Pozione {c} Bonus HP

DOVE SI TROVA

Capitolo 01: Forte Tamblin - Arena (mini boss)

ATTACCHI

1. Boomerang tomahawk [imbloccabile]
il Vajradhara Wu scaglia la sua ascia contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
 2. Tomahawk gemelli [imbloccabile]
assieme al Vajradhara Tai, il Vajradhara Wu scaglia la rispettiva arma contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Colpo d'ascia
il Vajradhara Wu colpisce il pavimento con la sua ascia. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo d'ascia causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manrovescio
il Vajradhara Wu colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

Il Vajradhara Tai è un gigante verde armato di clava mentre il Vajradhara Wu è viola ed impugna un'ascia. I mini boss sono molto lenti nel muoversi ed i loro attacchi fisici sono semplici da schivare. Durante tutto lo scontro, cercate di avere sempre circa 200 HP, in modo tale da sopravvivere ai loro attacchi imbloccabili, qualora li utilizzassero.

Allontanatevi dai mini boss quanto basta per non farli spostare ed usate di continuo la magia Blizzard su di loro. Con un po' di fortuna, riuscirete a colpirli entrambi con il singolo cristallo di ghiaccio, in caso contrario concentratevi all'inizio solo sul gigante verde. Una volta eliminato un mini boss, potrete poi attaccare l'altro alle spalle, facendo sempre attenzione alla rispettiva tecnica imbloccabile. Sconfiggendoli entrambi otterrete la materia Bonus DIF e la materia Bonus HP.

=====

VAJRADHARA WU (M4-1-2)

=====

Liv.	>> 7	Attacco	14	TIPO
HP	>> 2.900	Difesa	27	Gigante con ascia
MP	>> 22	Magia	1	
-----+-----		Spirito	1	AUTO STATUS
Esp.	>> 69	Fortuna	4	Corazza
Guil	>> 38	-----+-----		
SP	>> 80	Attesa	1,5 secondi	

STATUS

Ade • 39,22
Mutismo • 0
Shock • 0
Stop • immune
Veleno • 0

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 5.610
Spazzata • 19,61
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pozione
|r| Pozione x2

DOVE SI TROVA

Missione 4-1-2 [B .] Mostri anti-SOLDIER

ATTACCHI

1. Boomerang tomahawk [imbloccabile]

il Vajradhara Wu scaglia la sua ascia contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

2. Tomahawk gemelli [imbloccabile]

assieme al Vajradhara Tai, il Vajradhara Wu scaglia la rispettiva arma contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Colpo d'ascia

il Vajradhara Wu colpisce il pavimento con la sua ascia. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo d'ascia causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Manrovescio

il Vajradhara Wu colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

Rispetto a quella che si affronta durante l'avventura, questa variante del Vajradhara Wu dona oggetti diversi.

=====

VAJRADHARA YAKSHA

=====

Liv.	>>	21	Attacco	38	TIPO
HP	>>	17.500	Difesa	27	Gigante con clava
MP	>>	48	Magia	31	
-----+-----			Spirito	2	AUTO STATUS
Esp.	>>	483	Fortuna	4	Corazza
Guil	>>	44	-----+-----		
SP	>>	112	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • 39,22
Mutismo • 0
Shock • 78,43
Stop • immune
Veleno • 19,61

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 65.050
Spazzata • 19,61
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%

{c} Pietra mako DIF
|r| Cintura vitale

DOVE SI TROVA

- Missione 4-3-4 [B .] Unità mobili
- Missione 4-3-5 [B .] Il covo nemico
- Missione 4-3-6 [. n] Ferma gli assalitori

ATTACCHI

1. Boomerang ferrato [imbloccabile]
 - il Vajradhara Yaksha scaglia la sua clava contro il personaggio. La tecnica causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Colpo di clava
 - il Vajradhara Yaksha colpisce il pavimento con la sua clava. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Colpo di clava causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.
- .. Manrovescio
 - il Vajradhara Yaksha colpisce allargando il braccio disarmato. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Manrovescio causa danni fisici.

=====

VEDOVA NERA

=====

Liv. >> 96	Attacco 254	TIPO
HP >> 1.538.500	Difesa 85	Ragno robot nero
MP >> 0	Magia 86	
-----+-----	Spirito 22	AUTO STATUS
Esp. >> 12.313	Fortuna 56	Corazza
Guil >> 818	-----+-----	
SP >> 1	Attesa 0,3 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • immune	Fuoco • ---	HP difficile • 3.948.500
Mutismo • immune	Gelo • ---	Spazzata • immune
Shock • immune	Tuono • ---	Zantetsuken • immune
Stop • immune	Gravità • immune	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 100%
{c} Shinra Beta + x2	{c} Shinra Beta + x2
r Barriera SP	r Shinra Beta + x2

DOVE SI TROVA

- Missione 9-4-4 [B .] Macchine fuori controllo

ATTACCHI

1. Campo anti-AP
 - la Vedova nera genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo anti-AP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli AP di Zack.
2. Campo anti-MP
 - la Vedova nera genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area.

Il Campo anti-MP può colpire sino a sei volte, sottraendo gli MP di Zack.

3. Campo elettromagnetico +

la Vedova nera genera attorno a sè un campo di energia che si allarga gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il Campo elettromagnetico + può colpire sino a sei volte, causando danni magici non elementali.

4. Cannone Shinra Tipo 100

la Vedova nera apre il fuoco con le sue mitragliatrici. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Cannone Shinra Tipo 100 può colpire sino a cinque volte, causando danni fisici.

5. Rete disarmante

la Vedova nera emette frontalmente una serie di filamenti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Rete disarmante causa lo Status Stop.

.. Doppio artiglio

la Vedova nera attacca frontalmente con due artigli anteriori. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Doppio artiglio causa danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio, infligge lo Status Ade e fa cadere Zack al suolo.

=====

VERME

=====

Liv.	>>	12	Attacco	14	TIPO
HP	>>	3.300	Difesa	4	Lombrico rosso
MP	>>	38	Magia	19	
-----+-----			Spirito	7	AUTO STATUS
Esp.	>>	66	Fortuna	9	---
Guil	>>	58	-----+-----		
SP	>>	36	Attesa	1 secondo	

STATUS

ELEMENTI

ALTRO

Ade	• 0	Fuoco	• ---	HP difficile	• 15.865
Mutismo	• immune	Gelo	• debole	Spazzata	• 0
Shock	• immune	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• 0	Gravità	• ---		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

COSA SI PUÒ OTTENERE • 20%

{c} Pozione	{c} Pozione
r Etere	r Amuleto

DOVE SI TROVA

Capitolo 04: Bassifondi del Settore 5 - Strada, dopo aver riottenuto il denaro dal ladruncolo.

Capitolo 04: Palazzo Shinra - Sala di fusione, esaminando il monitor situato nei pressi dell'ascensore.

- Missione 2-2-1 [B/n] Bassifondi di Midgar
- Missione 6-1-4 [B/n] Nel profondo delle caverne
- Missione 6-1-5 [B/n] Nelle caverne
- Missione 10-2-1 [. n] Trova il tomberry!

ATTACCHI

1. Filo

il Verme emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo causa lo Status Stop.

.. Morso

il Verme morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

.. Morso assorbente

il Verme morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso assorbente causa danni fisici e ripristina gli HP del nemico.

=====

VERME DI MARE

=====

Liv.	>>	14	Attacco	18	TIPO
HP	>>	3.552	Difesa	7	Lombrico striato
MP	>>	85	Magia	36	
-----+-----			Spirito	12	AUTO STATUS
Esp.	>>	177	Fortuna	13	Rigene
Guil	>>	61	-----+-----		
SP	>>	52	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 0
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • debole
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 108.110
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI
 |r| Pietra mako MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
 |r| Pietra mako MAG

DOVE SI TROVA

Missione 10-4-2 [B .] Speriamo che sia una vacanza

ATTACCHI

.. Filo

il Verme di mare emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

.. Morso

il Verme di mare morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

VERME DI TERRA

=====

```

Liv.  >> 28          Attacco  25          TIPO
HP    >> 4.400       Difesa   8          Lombrico bianco
MP    >> 134         Magia   41
-----+-----
Esp.  >> 77         Spirito  19          AUTO STATUS
Guil  >> 20         Fortuna  11          ---
SP    >> 68         Attesa  1,5 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 72.140
Mutismo • immune	Gelo • debole	Spazzata • 0
Shock • 3,92	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • 19,61	Gravità • ---	
Veleno • immune		

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%
{c} Pietra mako MAG	{c} Pozione
r Pietra mako MP	r Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Capitolo 09: Gongaga - Reattore mako abbandonato (evocato da Hollander)
 Missione 5-2-3 [B .] Esperimento n. 109 (evocato da Hollander)

ATTACCHI

1. Antima

il Verme di terra lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La magia sottrae il 25% degli HP attuali di Zack.

2. Aspir

il Verme di terra estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Verme di terra.

.. Filo

il Verme di terra emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo causa danni fisici ed infligge lo Status Stop.

.. Morso

il Verme di terra morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

VERME ÉLITE

=====

```

Liv.  >> 68          Attacco  132         TIPO
HP    >> 12.290       Difesa   14          Lombrico striato
MP    >> 644         Magia   87
-----+-----
Esp.  >> 662         Spirito  31          AUTO STATUS
Guil  >> 81         Fortuna  16          ---
SP    >> 112         Attesa  0,7 secondi

```

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
--------	----------	-------

Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile	• 18.3970
Mutismo	• immune	Gelo	• debole	Spazzata	• 58,82
Shock	• 39,22	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• 58,82	Gravità	• ---		
Veleno	• immune				

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako MAG
|r| Pietra mako MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione
|r| Pietra mako SPI

DOVE SI TROVA

Missione 8-6-5 [B/n] S.O.S.
Missione 9-2-5 [B/n] Verso i livelli inferiori

ATTACCHI

1. Antiga AP

il Verme élite lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Antima AP sottrae il 50% degli AP attuali di Zack.

2. Aspir

il Verme élite estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Verme élite.

3. Filo Stop assoluto

il Verme élite emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo Stop assoluto causa lo Status Stop.

.. Morso

il Verme élite morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

VERME LAVICO

=====

Liv.	>>	48	Attacco	71	TIPO
HP	>>	7.380	Difesa	11	Lombrico rosso
MP	>>	226	Magia	78	
-----+-----			Spirito	22	AUTO STATUS
Esp.	>>	305	Fortuna	13	---
Guil	>>	73	-----+-----		
SP	>>	96	Attesa	1 secondo	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • 11,76
Stop • 39,22
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
Gelo • debole
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 136.320
Spazzata • 19,61
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra mako SPI

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

{c} Pozione

DOVE SI TROVA

- Missione 2-3-4 [. n] Sottospecie
- Missione 2-3-6 [. n] Operazione: isola desertica
- Missione 6-4-3 [. n] Nella struttura segreta
- Missione 7-4-6 [. n] Progresso
- Missione 8-6-1 [. n] Avviso

ATTACCHI

1. Antima AP

il Verme lavico lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Antima AP sottrae il 25% degli AP attuali di Zack.

2. Aspir

il Verme lavico estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Verme lavico.

3. Filo

il Verme lavico emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo causa lo Status Stop.

.. Morso

il Verme lavico morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

VERME MINORE

=====

Liv. >> 77	Attacco 172	TIPO
HP >> 42.450	Difesa 15	Lombrico rosso
MP >> 933	Magia 19	
-----+-----	Spirito 33	AUTO STATUS
Esp. >> 936	Fortuna 19	---
Guil >> 99	-----+-----	
SP >> 140	Attesa 0,7 secondi	

STATUS

- Ade • immune
- Mutismo • immune
- Shock • 19,61
- Stop • 78,43
- Veleno • immune

ELEMENTI

- Fuoco • ---
- Gelo • debole
- Tuono • ---
- Gravità • ---

ALTRO

- HP difficile • 279.750
- Spazzata • 98,04
- Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

- {c} Pietra MP
- |r| Pietra AP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,5%

- {c} Pietra della magia
- |r| Materioscura

DOVE SI TROVA

- Missione 6-6-2 [B/n] Il secondo segreto di Don
- Missione 6-6-3 [B/n] Segreto nelle caverne

ATTACCHI

1. Antiga AP

il Verme minore lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Antiga AP sottrae il 50% degli AP attuali di Zack.

2. Aspir

il Verme minore estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Verme minore.

3. Filo Stop assoluto

il Verme minore emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo Stop assoluto causa lo Status Stop.

.. Morso

il Verme minore morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

=====

VERME OSCURO

=====

Liv.	>>	81	Attacco	173	TIPO
HP	>>	107.280	Difesa	19	Lombrico striato
MP	>>	2.090	Magia	104	
-----+-----			Spirito	38	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.808	Fortuna	22	---
Guil	>>	131	-----+-----		
SP	>>	196	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • 78,43
 Stop • 98,04
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • ---
 Gelo • debole
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 314.500
 Spazzata • immune
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Pietra dello spirito
 |r| Master SP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 12,50%

{c} Pozione
 |r| Pietra della magia

DOVE SI TROVA

Missione 9-6-1 [. n] I mostri più forti
 Missione 9-6-3 [. n] Armi impazzite

ATTACCHI

1. Antija AP

il Verme oscuro lancia una sfera nera che si muove lentamente verso il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. L'Antija AP sottrae il 75% degli AP attuali di Zack.

2. Aspir

il Verme oscuro estrae dal personaggio una cometa luminosa gialla che poi viene assorbita dal corpo del nemico. La magia sottrae una discreta quantità di MP a Zack e la dona al Verme oscuro.

3. Filo Stop assoluto

il Verme oscuro emette frontalmente dei filamenti dalla sua bocca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Filo Stop assoluto causa lo Status Stop.

.. Morso

il Verme oscuro morde il personaggio con la sua bocca. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso causa danni fisici.

VESPE

```
=====
Liv.  >>  50           Attacco   53           TIPO
HP    >>  5.604        Difesa   240          Sciame
MP    >>  432          Magia    23
-----+-----
Esp.  >>  438          Spirito   3           AUTO STATUS
Guil  >>  86           Fortuna  68          Levitazione
SP    >>  100          Attesa   2,7 secondi
=====
```

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 0
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 23.990
Spazzata • 19,61
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Cappa bianca
{r} Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Ciondolo stellare
{r} Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 6-3-4 [B/n] Oggetto nelle caverne
Missione 6-3-5 [B/n] Oggetti nelle miniere di carbone
Missione 6-3-6 [. n] Oggetti nella landa
Missione 7-3-3 [B/n] Precognizione di P Liv. 3
Missione 7-4-1 [. n] Primo contatto
Missione 8-5-3 [B/n] Caccia al tesoro 3
Missione 8-5-4 [. n] Caccia al tesoro 4

ATTACCHI

1. Ago scioccante

le Vespe si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Ago scioccante infligge gli Status Ade, Mutismo e Veleno.

2. Ronzio

le Vespe si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

3. Ronzio debilitante

le Vespe si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio debilitante può colpire sino a sette volte, sottraendo gli MP di Zack.

VESPE GIGANTI

Liv.	>>	96	Attacco	228	TIPO
HP	>>	13.850	Difesa	253	Sciame
MP	>>	989	Magia	186	
-----+-----			Spirito	7	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.586	Fortuna	102	Levitazione
Guil	>>	338	----+----		
SP	>>	128	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • 39,22
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • debole
Gelo • ---
Tuono • ---
Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 166.880
Spazzata • 78,43
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

{c} Cappa bianca
|r| Pietra della fortuna

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra della magia
|r| Granpozione

DOVE SI TROVA

Missione 6-6-4 [B/n] Segreto nella pianura
Missione 6-6-5 [. n] Il Don malinconico
Missione 6-6-6 [. n] Il crepuscolo di Don
Missione 9-4-3 [. n] Un nuovo inizio

ATTACCHI

1. Ago infernale

le Vespe giganti si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Ago infernale può colpire sino a sette volte, causando danni fisici, e rimuove gli status positivi di Zack.

2. Ronzio

le Vespe giganti si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio può colpire sino a sette volte, causando danni fisici.

3. Ronzio debilitante

le Vespe giganti si lanciano contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Ronzio debilitante può colpire sino a sette volte, sottraendo gli MP di Zack.

VORACE

Liv.	>>	26	Attacco	33	TIPO
HP	>>	9.767	Difesa	11	Goccia
MP	>>	375	Magia	33	
-----+-----			Spirito	26	AUTO STATUS
Esp.	>>	302	Fortuna	55	---
Guil	>>	112	-----+-----		
SP	>>	96	Attesa	2 secondi	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
Ade • 0	Fuoco • ---	HP difficile • 34.770
Mutismo • 0	Gelo • ---	Spazzata • 0
Shock • 0	Tuono • ---	Zantetsuken • 0
Stop • immune	Gravità • ---	
Veleno • 0		

COSA SI PUÒ RUBARE • 25%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%
{c} Pozione	{c} Pozione
r Banda di titanio	r Banda di titanio

DOVE SI TROVA
 Missione 8-1-6 [B .] Materia misteriosa

ATTACCHI

1. Blizzaga

il Vorace genera sul personaggio un grosso blocco di ghiaccio che poi ricade verticalmente. La magia causa notevoli danni di Elemento Gelo e può infliggere lo Status Shock.

2. Morso

il Vorace si lancia in avanti, mordendo il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici e ripristinando gli HP del nemico.

.. Carica

il Vorace si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

.. Rotolamento

il Vorace avanza rotolando sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Rotolamento può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

=====

VORACISSIMO

=====

Liv.	>>	72	Attacco	104	TIPO
HP	>>	137.800	Difesa	14	Goccia
MP	>>	6.250	Magia	121	
-----+-----			Spirito	34	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.330	Fortuna	72	---
Guil	>>	153	-----+-----		
SP	>>	136	Attesa	1 secondo	

STATUS	ELEMENTI	ALTRO
--------	----------	-------

Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile	• 310.460
Mutismo	• 0	Gelo	• ---	Spazzata	• 0
Shock	• 98,04	Tuono	• ---	Zantetsuken	• 0
Stop	• immune	Gravità	• ---		
Veleno	• 98,04				

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%

{c} Pozione
|r| Pietra della forza

COSA SI PUÒ OTTENERE • 25%

{c} Pietra HP
|r| Pietra HP x2

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-4 [B/n] Una nuova caverna
 Missione 2-5-5 [B/n] Un'altra caverna
 Missione 2-5-6 [. n] La Grande bestia

ATTACCHI

1. Morso

il Voracissimo si lancia in avanti, mordendo il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Morso colpisce due volte, causando danni fisici, ignorando il parametro Difesa del personaggio e ripristinando gli HP del nemico.

2. Ultima

il Voracissimo emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. L'Ultima causa danni magici non elementali.

.. Carica

il Voracissimo si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

.. Rotolamento

il Voracissimo avanza rotolando sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Rotolamento può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed ignorando il parametro Difesa del personaggio.

=====

VULCANO

=====

Liv.	>>	86	Attacco	155	TIPO
HP	>>	27.850	Difesa	27	Fiamma consumata rossa
MP	>>	3.384	Magia	107	
-----+-----			Spirito	42	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.994	Fortuna	40	Levitazione
Guil	>>	131	-----+-----		
SP	>>	108	Attesa	1,3 secondi	

STATUS

Ade • immune
 Mutismo • immune
 Shock • immune
 Stop • immune
 Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • assorbe
 Gelo • ---
 Tuono • ---
 Gravità • ---

ALTRO

HP difficile • 191.060
 Spazzata • 0
 Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%
{c} Pietra della vitalità
|r| Pietra MP

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Pietra della magia
|r| Pietra dello spirito

DOVE SI TROVA

Missione 2-4-6 [. n] Ostacoli
Missione 6-5-4 [. n] Dipartimento Sicurezza
Missione 6-5-5 [. n] Reparto Sviluppo bellico
Missione 7-6-2 [. n] Il rischio di un reclutatore

ATTACCHI

1. Firaga

il Vulcano scaglia tre sfere infuocate che si muovono automaticamente in direzione del personaggio. La magia può colpire tre volte e causa notevoli danni di Elemento Fuoco.

2. Fusione

il Vulcano emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

3. Kamikaze

il Vulcano si autodistrugge, provocando un'esplosione. La tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e viene utilizzata solo dopo che il nemico si è gonfiato due volte. Il Kamikaze causa danni fisici di Elemento Fuoco e fa cadere Zack al suolo. Se il nemico usa questa tecnica, non si ottengono nè punti esperienza, nè Guil e nè SP dalla sua scomparsa.

.. Carica

il Vulcano si lancia in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Carica causa danni fisici.

.. È più grande!

il Vulcano si gonfia, aumentando di dimensioni. La tecnica non causa danni di alcun tipo e serve solo come preparazione per il Kamikaze.

=====

WATANKA

=====

Liv.	>> 55	Attacco	133	TIPO
HP	>> 48.799	Difesa	254	Toro corazzato
MP	>> 29	Magia	9	
-----+-----		Spirito	48	AUTO STATUS
Esp.	>> 5.966	Fortuna	7	Corazza
Guil	>> 263	-----+-----		Magico = 0
SP	>> 244	Attesa	0,3 secondi	Resistenza

STATUS

Ade • immune
Mutismo • immune
Shock • immune
Stop • immune
Veleno • immune

ELEMENTI

Fuoco • forte
Gelo • forte
Tuono • forte
Gravità • immune

ALTRO

HP difficile • 485.210
Spazzata • immune
Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 50%
{c} Panacea x8

COSA SI PUÒ OTTENERE • 78,13%
{c} Bracciale Aegis

DOVE SI TROVA

- Missione 6-4-4 [. n] Nascondiglio desolato
- Missione 6-4-5 [. n] Sottoterra nelle pianure
- Missione 7-4-6 [B/n] Progresso
- Missione 8-6-2 [B/n] Un altro avviso

ATTACCHI

1. Cattivo odore

il Watanka emette dalla bocca una nube tossica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Il Cattivo odore infligge lo Status Mutismo e lo Status Veleno.

2. Ira di Gaia

il Watanka colpisce violentemente il suolo generando un'ondata d'urto. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Il Tremore colpisce due volte, causando danni magici non elementali, infligge lo Status Shock e fa cadere Zack al suolo.

.. Incornata

il Watanka si lancia in avanti, colpendo con le corna. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. L'Incornata causa danni fisici e fa cadere Zack al suolo.

.. Spallata

il Watanka si lancia in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Spallata sottrae il 93,75% degli HP attuali del personaggio e fa cadere Zack al suolo.

=====
ZUCCA

Liv.	>>	63	Attacco	37	TIPO
HP	>>	13.450	Difesa	8	Zucca volante viola
MP	>>	999	Magia	77	
-----+-----			Spirito	193	AUTO STATUS
Esp.	>>	1.138	Fortuna	20	Costo MP = 0
Guil	>>	132	-----+-----		Levitazione
SP	>>	156	Attesa	0,7 secondi	

STATUS

- Ade • immune
- Mutismo • immune
- Shock • 54,9
- Stop • immune
- Veleno • immune

ELEMENTI

- Fuoco • ---
- Gelo • ---
- Tuono • ---
- Gravità • ---

ALTRO

- HP difficile • 111.870
- Spazzata • 0
- Zantetsuken • 0

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%

- {c} Scarabillo
- |r| Ade

COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%

- {c} Veleno
- |r| Novox

DOVE SI TROVA

- Missione 8-6-2 [B/n] Un altro avviso

ATTACCHI

1. Alito di zucca

la Zucca emette frontalmente un getto viola di gas. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Alito di zucca sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Maledizione.

2. Fusione

la Zucca emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

.. Assalto rotante

la Zucca attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto rotante può colpire sino a tre volte, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Stop.

=====

ZUCCA SCHERZOSA

=====

Liv.	>>	82	Attacco	187	TIPO
HP	>>	92.850	Difesa	9	Zucca volante marrone
MP	>>	2.222	Magia	173	
-----+-----			Spirito	180	AUTO STATUS
Esp.	>>	2.265	Fortuna	24	Costo MP = 0
Guil	>>	189	----+----		Levitazione
SP	>>	200	Attesa	1 sec.	Magico = 0

STATUS		ELEMENTI		ALTRO
Ade	• immune	Fuoco	• ---	HP difficile • 132.030
Mutismo	• immune	Gelo	• ---	Spazzata • 0
Shock	• immune	Tuono	• ---	Zantetsuken • 0
Stop	• immune	Gravità	• immune	
Veleno	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE • 100%	COSA SI PUÒ OTTENERE • 50%
{c} Scarabillo x2	{c} Scarabillo x2
r Pietra MP	r Stop

DOVE SI TROVA

Missione 2-5-3 [. n] Altre nuove specie
 Missione 2-5-4 [. n] Una nuova caverna
 Missione 2-5-5 [. n] Un'altra caverna
 Missione 6-6-1 [B/n] Il segreto di Don
 Missione 7-6-5 [. n] Il reclutatore frustrato
 Missione 9-3-6 [B/n] La fine di Wutai

ATTACCHI

1. Alito scherzoso

la Zucca scherzosa emette frontalmente un getto viola di gas. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Alito scherzoso sottrae gli MP di Zack ed infligge lo Status Maledizione.

2. Fusione

la Zucca scherzosa emette per qualche istante una luce abbagliante che ricopre tutto lo schermo. La Fusione causa danni magici non elementali.

.. Assalto rotante

la Zucca scherzosa attacca ripetutamente il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. L'Assalto rotante può colpire sino a tre volte, causando danni fisici.

.....

+-----+
| ELEMENTI |
+-----+

[@12LM]

Le seguenti elencano i mostri che subiscono effetti particolari dagli attacchi elementali. Viene indicato anche il numero dei mostri e tra parentesi la percentuale rispetto all'intero bestiario.

=====

FUOCO

=====

ASSORBE - 32 mostri (8,20%)

Bajang
Berretto rosso
Bomba
Bomba grigia
Bomba irritabile
Bomba medicinale
Bondfat
Brahala
Demone minore
Detonatore
Distruuttore
Esperimento n. 111
Esperimento n. 113
Esperimento n. 120
Folletto
Ifrit
Ifrit: M5-1-1
Ifrit: M8-1-1
Lature Dano
Mako Ifrit
Mal Bernardo
Materia Fire
Materia Rossa
Mina
Mina S
Motore a vapore
Nandi
Nisumbha
Spir
Sumbha
Trappola
Vulcano

FORTE - 26 mostri (6,66%)

Bahamut: M8-1-4
Bahamut Furia
Bahamut Furia: M5-1-4
Bikorno
Capo sahin
Diceratopo
Esperimento n. 088
Esperimento n. 124
Foulander
Gran corno
Gran Molboro
Grifone
Hollander
Hollander: M5-2-3
Idro-guerriero
Imperatore sahin
Ippogrifo
Materia supporto
Materia Verde
Minerva
Molboro Gaia
Principe sahin
Re sahin
Spriggan
Tycoon
Watanka

DEBOLE - 16 mostri (4,10%)

Api assassine
Artiglio letale
Calabroni

IMMUNE - 8 mostri (2,05%)

Bahamut Furia: M8-5-6
Balo Balo
Boggy

Colibri
Erba cipollina
Erba verde
Erbaccia tagliente
Malerba
Mandragola
Materia Gialla
Materia Thunder
Molboro
Raijincho
Uccello di tuono
Vespe
Vespe giganti

Cerberus
Esplosivo
Materia Blizzard
Materia Blu
Pallone

=====

GELO

=====

DEBOLE - 18 mostri (4,61%)

Bomba
Bomba grigia
Bomba irritabile
Bomba medicinale
Ifrit
Ifrit: M5-1-1
Ifrit: M8-1-1
Materia Fire
Materia Rossa
Motore a vapore
Trappola
Verme
Verme di mare
Verme di terra
Verme élite
Verme lavico
Verme minore
Verme oscuro

FORTE - 17 mostri (4,35%)

Bahamut: M8-1-4
Bahamut Furia
Bahamut Furia: M5-1-4
Bikorno
Diceratopo
Esperimento n. 088
Esperimento n. 124
Gran corno
Grifone
Hollander
Hollander: M5-2-3
Ippogrifo
Materia supporto
Materia Verde
Minerva
Tycoon
Watanka

IMMUNE - 8 mostri (2,05%)

Bahamut Furia: M8-5-6
Capo sahaagin
Idro-guerriero
Imperatore sahaagin
Materia Gialla
Materia Thunder
Principe sahaagin
Re sahaagin

ASSORBE - 6 mostri (1,53%)

Esperimento n. 111
Esplosivo
Granata
Materia Blizzard
Materia Blu
Pallone

=====

TUONO

=====

ASSORBE - 11 mostri (2,82%)

Capo sahaagin
Colibri
Garuda
Idro-guerriero
Jatayu
Materia Gialla
Materia Thunder

DEBOLE - 10 mostri (2,56%)

Blindato volante
Elimitraglia
Esperimento n. 088
Macchina volante
Materia Blizzard
Materia Blu
Mitraglia volante

Principe sahagin
Raijincho
Simurgh
Uccello di tuono

Ragno guardiano
Ragno guardiano: M3-1-2
Sputafuoco

FORTE - 18 mostri (4,61%)

Bahamut: M8-1-4
Bahamut Furia
Bahamut Furia: M5-1-4
Bikorno
Cingolato guardiano
Diceratopo
Esperimento n. 124
Gran corno
Grifone
Hollander
Hollander: M5-2-3
Ippogrifo
Materia supporto
Materia Verde
Minerva
Mitraglia semovente
Tycoon
Watanka

IMMUNE - 12 mostri (3,07%)

Bahamut Furia: M8-5-6
Cerberus
Cingolato
Cingolato armato
Cingolato avanzato
Cingolato cannone
Cingolato Hauser
Cingolato scorta
Materia Fire
Materia Rossa
Proto-cingolato
Proto-cingolato cannone

=====

GRAVITÀ

=====

IMMUNE - 73 mostri (18,71%)

Angeal Punizione
Aracnide
Bahamut
Bahamut: M5-1-2
Bahamut: M8-1-4
Bahamut Furia
Bahamut Furia: M5-1-4
Bahamut Furia: M8-5-6
Bikorno
Brahala
Carro armato decorato
Carro armato decorato: M3-2-3
Carro armato marziale
Coda scarlatta
Diceratopo
Esperimento n. 088
Esperimento n. 118
Esperimento n. 124
G Baldor
G Generale
G Rinnegato
G Spietato
G Spietato: M3-2-6
Genesis Avatar
Genesis: 1° scontro
Genesis: 2° scontro
Genesis: M5-1-5
Golia
Gran corno
Grancottero

Lature Dano
Materia
Materia Blizzard
Materia Blu
Materia Fire
Materia Gialla
Materia Rossa
Materia supporto
Materia Thunder
Materia Verde
Meccano-Barriera M
Minerva
Mitraglia blindata
Mitraglia blindata +
Mitraglia blindata ++
Mitraglia blindata +++
Monaco oscuro
Motosega d'assalto
Motosega d'assalto +
Motosega d'assalto ++
Nandi
Nisumbha
Occhi guardiani
Ragno guardiano
Ragno guardiano: M3-1-2
Scorpione guardiano
Scorpione guardiano: M3-2-4
Scorpione rosso
Sephiroth: 1° scontro
Sephiroth: 2° scontro

Hollander	Sephiroth: M5-2-1
Hollander: M5-2-3	Sephiroth: M5-2-2
Ippogrifo	Tarantola
Lanciamissili	Vedova nera
Lanciamissili +	Watanka
Lanciamissili ++	Zucca scherzosa
Lanciamissili +++	

==== TABELLA RIASSUNTIVA ====

debole ---> il mostro subisce il doppio dei danni
forte ----> il mostro subisce la metà dei danni
immune ----> il mostro non subisce alcun danno
assorbe --> il mostro recupera HP
'.' -----> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla
tecnica eseguita, dai parametri di Zack e da quelli del mostro

NOME	FUOCO	GELO	TUONO	GRAVITÀ
???
A - Alyman
A - Grifone
A - Grifone: M5-1-6
A - sahagin
A - Segugio
Aculeo letale
Adegheiz
Alyman
Angeal Punizione	.	.	.	immune
Angeal Punizione: M5-1-6
Angra Mainyu
Api assassine	debole	.	.	.
Aracnide	.	.	.	immune
Artiglio di ferro
Artiglio letale	debole	.	.	.
Assaltatore
Baby Grangalan
Bahamut	.	.	.	immune
Bahamut: M5-1-2	.	.	.	immune
Bahamut: M8-1-4	forte	forte	forte	immune
Bahamut Furia	forte	forte	forte	immune
Bahamut Furia: M5-1-4	forte	forte	forte	immune
Bahamut Furia: M8-5-6	immune	immune	immune	immune
Bajang	assorbe	.	.	.
Balo Balo	immune	.	.	.
Behemoth
Behemoth marino
Belial
Belzecu
Berretto rosso	assorbe	.	.	.
Bikorno	forte	forte	forte	immune
Blindato volante	.	.	debole	.
Boggy	immune	.	.	.
Bomba	assorbe	debole	.	.
Bomba grigia	assorbe	debole	.	.
Bomba irritabile	assorbe	debole	.	.
Bomba medicinale	assorbe	debole	.	.

Bondfat	assorbe	.	.	.
Brahala	assorbe	.	.	immune
Cacciatore di teste
Cacciatore di uomini
Calabroni	debole	.	.	.
Cane da caccia
Cane da guardia
Capitano
Capitano: Epilogo
Capitano Wutai
Capo sahaagin	forte	immune	assorbe	.
Caporale
Caporale Wutai
Carro armato decorato	.	.	.	immune
Carro armato decorato: M3-2-3	.	.	.	immune
Carro armato marziale	.	.	.	immune
Cerberus	immune	.	immune	.
Chiactus: alpha
Chiactus: M9-4-3
Chiactus: M9-6-1
Chiactus: M10-1-3
Cingolato	.	.	immune	.
Cingolato armato	.	.	immune	.
Cingolato avanzato	.	.	immune	.
Cingolato cannone	.	.	immune	.
Cingolato guardiano	.	.	forte	.
Cingolato Hauser	.	.	immune	.
Cingolato scorta	.	.	immune	.
Coda scarlatta	.	.	.	immune
Colibri	debole	.	assorbe	.
Colonnello Wutai
Combattente
Demone
Demone cornuto
Demone granata
Demone minore	assorbe	.	.	.
Detonatore	assorbe	.	.	.
Diatryma
Diceratopo	forte	forte	forte	immune
Dinornis
Distruttore	assorbe	.	.	.
Elimitraglia	.	.	debole	.
Epiornis
Erba cipollina	debole	.	.	.
Erba verde	debole	.	.	.
Erbaccia tagliante	debole	.	.	.
Esperimento n. 088	forte	forte	debole	immune
Esperimento n. 097
Esperimento n. 110
Esperimento n. 111	assorbe	assorbe	.	.
Esperimento n. 112
Esperimento n. 113	assorbe	.	.	.
Esperimento n. 114
Esperimento n. 115
Esperimento n. 116
Esperimento n. 117
Esperimento n. 118	.	.	.	immune
Esperimento n. 119
Esperimento n. 120	assorbe	.	.	.
Esperimento n. 121

Esperimento n. 122
Esperimento n. 123
Esperimento n. 124	forte	forte	forte	immune
Esplosivo	immune	assorbe	.	.
Exodon
Faccia buffa
Folletto	assorbe	.	.	.
Forbice artiglio
Forbice chetina
Forbice maligna
Foulander	forte	.	.	.
G Aggressore
G Annullatore
G Antenora
G Assalitore
G Assassino
G Baldor	.	.	.	immune
G Caina
G Cavaliere oscuro
G Centurione
G Combattente
G Commando
G Devastatore
G Distruttore
G Dominatore
G Eliminator
G Eliminator: Bis
G Equites
G Falce oscura
G Fante
G Fine
G Generale	.	.	.	immune
G Guardiano
G Guerriero
G Guerriero: M3-1-6
G Hetairos
G Intruso
G Judecca
G Legionario
G Lucifero
G Mago oscuro
G Marine
G Oplita
G Paladino
G Peltast
G Predatore
G Protettore
G Ptolomea
G Purgatorio
G Regicida
G Rinnegato	.	.	.	immune
G Scutatus
G Spadaccino
G Spartano
G Spietato	.	.	.	immune
G Spietato: M3-2-6	.	.	.	immune
G Sub
G Uccisore
G Vagabondo
G Valoroso

G Vendicatore
G Veritas
Gargoyle
Garuda	.	.	assorbe	.
Genesis Avatar	.	.	.	immune
Genesis: 1° scontro	.	.	.	immune
Genesis: 2° scontro	.	.	.	immune
Genesis: M5-1-5	.	.	.	immune
Giara magica 1
Giara magica 2
Giara magica 3
Giara magica 4
Golia	.	.	.	immune
Gran corno	forte	forte	forte	immune
Gran Molboro	forte	.	.	.
Granata	.	assorbe	.	.
Granatiere
Grancottero	.	.	.	immune
Grangalan
Grangalan Jr.
Grannygalan
Grashtrike
Grifone	forte	forte	forte	.
Grosscottero
Guardia
Guardia imperiale Wutai
Hellhound
Hollander	forte	forte	forte	immune
Hollander: M5-2-3	forte	forte	forte	immune
Humbaba
Idro-guerriero	forte	immune	assorbe	.
Ifrit	assorbe	debole	.	.
Ifrit: M5-1-1	assorbe	debole	.	.
Ifrit: M8-1-1	assorbe	debole	.	.
Imperatore sahaagin	forte	immune	.	.
Incubo
Insetto bizzarro
Io Grangalan
Ippogrifo	forte	forte	forte	immune
Jatayu	.	.	assorbe	.
Javahook
Lama superiore
Lanciamissili	.	.	.	immune
Lanciamissili +	.	.	.	immune
Lanciamissili ++	.	.	.	immune
Lanciamissili +++	.	.	.	immune
Lature Dano	assorbe	.	.	immune
Leader Wutai
Macchina di supporto
Macchina di supporto +
Macchina volante	.	.	debole	.
Mako Ifrit	assorbe	.	.	.
Makonoide
Mal Bernardo	assorbe	.	.	.
Malerba	debole	.	.	.
Maligoyle
Mamma Grangalan
Mandragola	debole	.	.	.
Maresciallo
Maresciallo Wutai

Mastro Tomberry
Materia	.	.	.	immune
Materia Blizzard	immune	assorbe	debole	immune
Materia Blu	immune	assorbe	debole	immune
Materia Fire	assorbe	debole	immune	immune
Materia Gialla	debole	immune	assorbe	immune
Materia Rossa	assorbe	debole	immune	immune
Materia supporto	forte	forte	forte	immune
Materia Thunder	debole	immune	assorbe	immune
Materia Verde	forte	forte	forte	immune
Meccano-Ade
Meccano-Ade BIS
Meccano-Barriera
Meccano-Barriera M	.	.	.	immune
Meccano-Crit
Meccano-trapano
Militare Shinra
Mina	assorbe	.	.	.
Mina S	assorbe	.	.	.
Minerva	forte	forte	forte	immune
Minibot ape I
Minibot ape II
Minibot ape III
Minibot ape IV
Minibot blindato I
Minibot blindato III
Minibot blindato IV
Minibot rosso I
Minibot rosso II
Minibot rosso III
Minibot rosso IV
Minicottero
Minicottero +
Mitraglia blindata	.	.	.	immune
Mitraglia blindata +	.	.	.	immune
Mitraglia blindata ++	.	.	.	immune
Mitraglia blindata +++	.	.	.	immune
Mitraglia semovente	.	.	forte	.
Mitraglia volante	.	.	debole	.
Mitragliere
Mitragliere +
Mitragliere ++
Mitragliere +++
Molboro	debole	.	.	.
Molboro di terra
Molboro Gaia	forte	.	.	.
Molto vorace
Monaco oscuro	.	.	.	immune
Motore a vapore	assorbe	debole	.	.
Motosega d'assalto	.	.	.	immune
Motosega d'assalto +	.	.	.	immune
Motosega d'assalto ++	.	.	.	immune
Nandi	assorbe	.	.	immune
Nazione oscura
Nisumbha	assorbe	.	.	immune
Occhi guardiani	.	.	.	immune
Occhio maligno
Occhio malvagio
Occhio volante
Orbe

Orbe EX
Orbe RE
Pachyornis
Pallone	immune	assorbe	.	.
Principe sahagin	forte	immune	assorbe	.
Proto-cingolato	.	.	immune	.
Proto-cingolato cannone	.	.	immune	.
Pseudo soldato A
Pseudo soldato B
Pseudo soldato C
Pugnale folle
Ragno guardiano	.	.	debole	immune
Ragno guardiano: M3-1-2	.	.	debole	immune
Raijincho	debole	.	assorbe	.
Re Behemoth
Re sahagin	forte	immune	.	.
Re Tomberry
Replicon
Riparatrice
Sahagin
Sahagin: M2-2-4
Sanguinario
Scarabeo
Scarabeo regale
Scorpione guardiano	.	.	.	immune
Scorpione guardiano: M3-2-4	.	.	.	immune
Scorpione rosso	.	.	.	immune
Sega folle
Segugio guardiano
Sentinella
Sephiroth: 1° scontro	.	.	.	immune
Sephiroth: 2° scontro	.	.	.	immune
Sephiroth: M5-2-1	.	.	.	immune
Sephiroth: M5-2-2	.	.	.	immune
Sergente
Sergente maggiore Wutai
Sergente Wutai
Sfregiatore
Sfregiatore infernale
Simurgh	.	.	assorbe	.
Soldato semplice Wutai
Soldato Wutai Bing
Soldato Wutai Ding
Soldato Wutai Geng
Soldato Wutai Ji
Soldato Wutai Jia
Soldato Wutai Wu
Soldato Wutai Xin
Soldato Wutai Yi
Sottufficiale
Sottufficiale in seconda
Spada folle
Spir	assorbe	.	.	.
Spriggan	forte	.	.	.
Sputafuoco	.	.	debole	.
Struzzo di costa
Sumbha	assorbe	.	.	.
Tarantola	.	.	.	immune
Tenente
Testa di cuoio

Titanis
Tomberry
Tomberry guardiano
Tomberry sacro
Trappola	assorbe	debole	.	.
Triostella
Tycoon	forte	forte	forte	.
Uccello di tuono	debole	.	assorbe	.
Unità Crescente Aqua
Unità Crescente Argentum
Unità Crescente Aurum
Unità Crescente Autumnus
Unità Crescente Celsus
Unità Crescente Circulus
Unità Crescente Lux
Unità Crescente Nomen
Unità Crescente Novus
Unità Crescente Phantasma
Unità Crescente Plenum
Unità Crescente Primus
Unità Crescente Quartus
Unità Crescente Quintus
Unità Crescente Secundus
Unità Crescente Tertius
Unità Crescente Ventus
Vajradhara Asura
Vajradhara Cala
Vajradhara Indra
Vajradhara Karura
Vajradhara Kinnara
Vajradhara Kumbhira
Vajradhara Rakshasa
Vajradhara Tai
Vajradhara Tai: M4-1-2
Vajradhara Wu
Vajradhara Wu: M4-1-2
Vajradhara Yaksha
Vedova nera	.	.	.	immune
Verme	.	debole	.	.
Verme di mare	.	debole	.	.
Verme di terra	.	debole	.	.
Verme élite	.	debole	.	.
Verme lavico	.	debole	.	.
Verme minore	.	debole	.	.
Verme oscuro	.	debole	.	.
Vespe	debole	.	.	.
Vespe giganti	debole	.	.	.
Vorace
Voracissimo
Vulcano	assorbe	.	.	.
Watanka	forte	forte	forte	immune
Zucca
Zucca scherzosa	.	.	.	immune

FUOCO GELO TUONO GRAVITÀ

.....

+-----+

| TIPI DI MOSTRI |

[@12TP]

+-----+

In Crisis Core - Final Fantasy VII sono presenti molti mostri simili tra loro, se non del tutto identici. Per questo motivo è necessario saperli subito distinguere dal nome. In questa sezione, i vari mostri sono divisi per tipo, e poi ordinati per colore e per Livello.

AQUILA _____

Jatayu	Lv 76	88.400 HP	verde
Simurgh	Lv 59	12.850 HP	verde
Raijincho	Lv 16	1.944 HP	verde
Garuda	Lv 81	114.680 HP	viola
Uccello di tuono	Lv 57	13.580 HP	viola
Colibrì	Lv 19	2.650 HP	viola

- assorbono l'Elemento Tuono
- alcuni sono deboli all'Elemento Fuoco.

AUTOMA DISCO _____

Minibot ape IV	Lv 61	13.484 HP	giallo
Minibot ape III	Lv 52	1.830 HP	giallo
Minibot ape II	Lv 20	3.928 HP	giallo
Minibot ape I	Lv 8	1.020 HP	giallo
Minibot blindato IV	Lv 81	20.850 HP	grigio
Minibot blindato III	Lv 55	4.786 HP	grigio
Minibot blindato I	Lv 14	1.680 HP	grigio
Minibot rosso IV	Lv 78	17.250 HP	rosso
Minibot rosso III	Lv 15	2.220 HP	rosso
Minibot rosso II	Lv 17	3.333 HP	rosso
Minibot rosso I	Lv 5	570 HP	rosso

AUTOMA ELICOTTERO _____

Blindato volante	Lv 33	16.844 HP	giallo
Mitraglia volante	Lv 27	8.190 HP	giallo
Sputafuoco	Lv 48	22.205 HP	rosso
Macchina volante	Lv 21	4.243 HP	rosso
Elimitraglia	Lv 8	1.850 HP	rosso

- assorbono l'Elemento Tuono

AUTOMA LAME ROTANTI _____

Motosega d'assalto ++	Lv 75	54.430 HP	
Motosega d'assalto +	Lv 32	11.800 HP	
Motosega d'assalto	Lv 15	9.800 HP	

- non possono essere danneggiati dalla Gravità

AUTOMA LANCIAMISSILI _____

Lanciamissili +++	Lv 75	95.240 HP	
Lanciamissili ++	Lv 64	33.205 HP	
Lanciamissili +	Lv 32	12.500 HP	
Lanciamissili	Lv 14	8.780 HP	

- non possono essere danneggiati dalla Gravità

AUTOMA LANCIERE _____

Mitraglia blindata +++	Lv 87	122.800 HP	
------------------------	-------	------------	--

Mitraglia blindata ++	Lv 79	62.850 HP	
Mitraglia blindata +	Lv 24	7.430 HP	
Mitraglia blindata	Lv 16	10.230 HP	

•• non possono essere danneggiati dalla Gravità

AUTOMA MITRAGLIERE

Mitragliere +++	Lv 77	37.870 HP	rosso
Mitragliere ++	Lv 58	24.580 HP	rosso
Mitragliere +	Lv 18	3.380 HP	rosso
Mitragliere	Lv 13	3.400 HP	rosso
Meccano-Ade BIS	Lv 78	99.500 HP	viola
Meccano-Barriera	Lv 55	78.700 HP	viola
Meccano-Barriera M	Lv 55	78.700 HP	viola
Meccano-Crit	Lv 55	78.700 HP	viola
Riparatrice	Lv 55	15.300 HP	viola
Meccano-Ade	Lv 35	18.800 HP	viola

AUTOMA TRIVELLA

Spada folle	Lv 73	102.500 HP	giallo
Pugnale folle	Lv 44	17.432 HP	giallo
Sega folle	Lv 19	5.340 HP	giallo
Lama superiore	Lv 77	385.000 HP	rosso
Sfregiatore infernale	Lv 60	41.245 HP	rosso
Meccano-trapano	Lv 38	13.650 HP	rosso
Sfregiatore	Lv 18	3.500 HP	rosso

CACTUS

Chiactus: M9-6-1	Lv 99	399.999 HP	
Chiactus: M9-4-3	Lv 83	99.999 HP	
Chiactus: M10-1-3	Lv 24	399 HP	
Chiactus: alpha	Lv 18	99 HP	

CANIDE

Belzecu	Lv 55	9.180 HP	blu
Cane da guardia	Lv 17	2.060 HP	blu
Segugio guardiano	Lv 4	491 HP	blu
A - Segugio	Lv 14	1.574 HP	grigio
Cerberus	Lv 89	88.680 HP	nero
Esperimento n. 122	Lv 77	106.500 HP	nero
Nazione oscura	Lv 63	8.370 HP	nero
Hellhound	Lv 67	12.240 HP	rosso
Cane da caccia	Lv 42	6.689 HP	rosso
Esperimento n. 097	Lv 13	2.203 HP	rosso
Sanguinario	Lv 7	914 HP	rosso

CARRARMATO

Golia	Lv 99	880.000 HP	grigio
Grancottero	Lv 82	380.486 HP	grigio
Grosscottero	Lv 43	78.600 HP	grigio
Carro armato marziale	Lv 77	108.770 HP	marrone
Carro armato decorato	Lv 26	26.860 HP	marrone
Carro armato decorato: M3-2-3	Lv 26	26.860 HP	marrone

•• non possono essere danneggiati dalla Gravità

CHIMERA DI WUTAI

Lature Dano	Lv 89	58.580 HP	
Nandi	Lv 84	48.200 HP	
Nisumbha	Lv 78	21.850 HP	
Brahala	Lv 72	11.500 HP	
Sumbha	Lv 66	16.208 HP	
Bajang	Lv 35	10.350 HP	
Mal Bernardo	Lv 19	4.300 HP	
Balo Balo	Lv 15	2.180 HP	
Foulander	Lv 5	482 HP	

•• non possono essere danneggiati dall'Elemento Fuoco

CICLOPE VOLANTE

Angra Mainyu	Lv 86	43.750 HP	giallo
Alyman	Lv 28	6.910 HP	giallo
Occhio volante	Lv 14	2.218 HP	giallo
A - Alyman	Lv 12	1.890 HP	grigio
Adegheiz	Lv 79	17.520 HP	verde
Esperimento n. 111	Lv 62	11.007 HP	verde
Occhio maligno	Lv 32	7.870 HP	verde
Occhio malvagio	Lv 16	2.680 HP	verde

CLONE DI GENESIS

G Distruttore	Lv 17	8.800 HP	
G Eliminatore	Lv 15	8.400 HP	
G Eliminatore: Bis	Lv 15	8.400 HP	

CLONE DI ZACK

Esperimento n. 123	Lv 72	435.850 HP	Spada Potens
Esperimento n. 114	Lv 43	105.000 HP	spada iniziale

COLEOTTERO

Scarabeo	Lv 56	6.253 HP	marrone
Insetto bizzarro	Lv 13	1.120 HP	marrone
Exodon	Lv 76	168.500 HP	nero
Scarabeo regale	Lv 29	3.776 HP	nero

CRISTALLO

Materia blu	Lv 31	14.352 HP	blu
Materia Blizzard	Lv 30	14.352 HP	blu
Materia gialla	Lv 31	14.352 HP	giallo
Materia Thunder	Lv 30	14.352 HP	giallo
Materia rossa	Lv 31	14.352 HP	rosso
Materia Fire	Lv 30	14.352 HP	rosso
Materia verde	Lv 31	14.352 HP	verde
Materia supporto	Lv 30	14.352 HP	verde

•• non possono essere danneggiati dalla Gravità

CROSTACEO

Aculeo letale	Lv 77	93.850 HP	azzurro
Demone granata	Lv 66	5.735 HP	azzurro
Grashtrike	Lv 13	1.430 HP	azzurro
Cacciatore di uomini	Lv 72	86.800 HP	verde
Cacciatore di teste	Lv 21	2.810 HP	verde

DIAVOLO DI GENESIS

G Protettore	Lv 82	112.850 HP	
G Guardiano	Lv 72	60.245 HP	
G Devastatore	Lv 43	88.287 HP	
G Predatore	Lv 33	12.460 HP	
G Annullatore	Lv 27	16.610 HP	

DIAVOLO

Belial	Lv 90	112.680 HP	rosso
Demone	Lv 41	19.182 HP	rosso
Gargoyle	Lv 34	6.668 HP	rosso
Esperimento n. 119	Lv 91	188.500 HP	verde
Demone cornuto	Lv 63	72.800 HP	verde
Maligoyle	Lv 35	13.668 HP	verde

DRAGO TERRESTRE

Javahook	Lv 67	287.580 HP	blu
Esperimento n. 110	Lv 52	48.509 HP	blu
Behemoth marino	Lv 36	52.800 HP	blu
Esperimento n. 088	Lv 18	9.999 HP	blu
Behemoth	Lv 6	7.870 HP	blu
Humbaba	Lv 99	898.500 HP	marrone
Re Behemoth	Lv 41	118.780 HP	marrone

ELICA

Macchina di supporto +	Lv 73	2.880 HP	arancione
Macchina di supporto	Lv 12	1.470 HP	arancione
Minicottero +	Lv 90	16.528 HP	grigio
Minicottero	Lv 30	2.270 HP	grigio

ERBA

Malerba	Lv 63	9.975 HP	gialla
Erbaccia tagliente	Lv 37	4.692 HP	gialla
Erba cipollina	Lv 92	98.980 HP	verde
Erba verde	Lv 41	5.872 HP	verde
Mandragola	Lv 29	1.776 HP	verde

•• sono deboli contro l'Elemento Fuoco.

FANTE DI GENESIS

G Intruso	Lv 84	27.850 HP	alato
G Vagabondo	Lv 71	7.675 HP	alato
G Assalitore	Lv 12	2.040 HP	alato
G Valoroso	Lv 39	6.845 HP	nero
???	Lv 6	720 HP	nero
G Assassino	Lv 6	720 HP	nero
G Peltast	Lv 87	52.580 HP	rosso
G Oplita	Lv 85	48.580 HP	rosso
Pseudo soldato A	Lv 80	92.500 HP	rosso
G Scutatus	Lv 77	17.570 HP	rosso
G Commando	Lv 17	2.448 HP	rosso
G Vendicatore	Lv 8	1.230 HP	rosso

FIAMMA

Esplosivo	Lv 95	89.800 HP	azzurra
Pallone	Lv 44	9.369 HP	azzurra
Granata	Lv 35	6.870 HP	azzurra
Esperimento n. 120	Lv 92	162.850 HP	consumata rossa
Vulcano	Lv 86	27.850 HP	consumata rossa
Mina S	Lv 86	17.850 HP	consumata rossa
Detonatore	Lv 80	20.340 HP	consumata rossa
Mina	Lv 45	2.000 HP	consumata rossa
Bomba grigia	Lv 27	15.530 HP	consumata rossa
Bomba irritabile	Lv 27	15.530 HP	consumata rossa
Bomba medicinale	Lv 27	15.530 HP	consumata rossa
Distruttore	Lv 91	52.500 HP	rossa
Motore a vapore	Lv 34	12.510 HP	rossa
Bomba	Lv 22	6.608 HP	rossa
Trappola	Lv 19	872 HP	rossa

- le Fiamme azzurre sono immuni al Fuoco, assorbono il Gelo e non possono essere danneggiate dalla Gravità.
- le altre Fiamme assorbono il Fuoco e possono essere deboli al Gelo.

FUCILIERE DI GENESIS

G Rinnegato	Lv 82	232.400 HP	canuto
G Generale	Lv 63	164.430 HP	canuto
G Baldor	Lv 44	72.380 HP	canuto
G Spadaccino	Lv 19	9.780 HP	canuto
G Paladino	Lv 52	87.540 HP	castano
G Uccisore	Lv 32	27.590 HP	castano

GENESIS

Genesis: 2° scontro	Lv 46	99.999 HP	
Genesis: 1° scontro	Lv 20	14.800 HP	
Genesis: M5-1-5	Lv 20	14.800 HP	

- non possono essere danneggiati dalla Gravità

GIARA

Giara magica 1	Lv 99	999.999 HP	
Giara magica 4	Lv 98	999.999 HP	
Giara magica 3	Lv 97	999.999 HP	
Giara magica 2	Lv 96	999.999 HP	

GIGANTE CON ASCIA

Vajradhara Kumbhira	Lv 52	92.543 HP	
Vajradhara Cala	Lv 34	41.600 HP	
Vajradhara Wu	Lv 7	2.900 HP	
Vajradhara Wu: M4-1-2	Lv 7	2.900 HP	

GIGANTE CON CATENA

Vajradhara Asura	Lv 61	305.000 HP	
Vajradhara Karura	Lv 49	84.658 HP	
Vajradhara Rakshasa	Lv 44	44.040 HP	

GIGANTE CON CLAVA

Vajradhara Kinnara	Lv 52	92.543 HP	
Vajradhara Indra	Lv 46	52.612 HP	

Vajradhara Yaksha	Lv 21	17.500 HP	
Vajradhara Tai	Lv 7	2.900 HP	
Vajradhara Tai: M4-1-2	Lv 7	2.900 HP	

GNOMO

Tomberry sacro	Lv 99	728.770 HP	gigante
Re Tomberry	Lv 99	487.800 HP	gigante
Tomberry guardiano	Lv 80	274.580 HP	celeste
Mastro Tomberry	Lv 30	39.999 HP	celeste
Tomberry	Lv 17	9.999 HP	verde

GOCCIA

Molto vorace	Lv 91	398.500 HP	
Voracissimo	Lv 72	137.800 HP	
Vorace	Lv 26	9.767 HP	

IFRIT

Mako Ifrit	Lv 81	2.262.870 HP	
Esperimento n. 113	Lv 48	43.500 HP	
Ifrit: M8-1-1	Lv 9	7.820 HP	
Ifrit	Lv 8	6.720 HP	
Ifrit: M5-1-1	Lv 8	6.720 HP	

- assorbono l'Elemento Fuoco
- possono essere deboli all'Elemento Gelo

IPPOGRIFO

A - Grifone	Lv 20	9.850 HP	grigio
A - Grifone: M5-1-6	Lv 20	9.850 HP	grigio
Tycoon	Lv 88	215.000 HP	marrone
Ippogrifo	Lv 71	95.250 HP	marrone
Grifone	Lv 34	17.840 HP	marrone

- in genere sono forti contro tutti gli Elementi

ISTRICE

Demone minore	Lv 84	115.800 HP	giallo
Folletto	Lv 70	58.770 HP	giallo
Bondfat	Lv 66	9.545 HP	giallo
Spir	Lv 80	204.800 HP	rosso
Berretto rosso	Lv 42	6.128 HP	rosso
Boggy	Lv 10	1.512 HP	rosso
Spriggan	Lv 4	460 HP	rosso

- in genere non possono essere danneggiati dall'Elemento Fuoco

LOMBRICO

Verme di terra	Lv 28	4.400 HP	bianco
Verme minore	Lv 77	42.450 HP	rosso
Verme lavico	Lv 48	7.380 HP	rosso
Verme	Lv 12	3.300 HP	rosso
Verme oscuro	Lv 81	107.280 HP	striato
Verme élite	Lv 68	12.290 HP	striato
Esperimento n. 115	Lv 46	82.240 HP	striato
Verme di mare	Lv 14	3.552 HP	striato

- in genere sono deboli contro l'Elemento Gelo

MATRIOSKA

Grannygalan	Lv 90	312.800 HP	grande
Grangalan	Lv 34	12.050 HP	grande
Mamma Grangalan	Lv 80	175.800 HP	media
Grangalan Jr.	Lv 32	7.880 HP	media
Io Grangalan	Lv 70	143.500 HP	piccola
Baby Grangalan	Lv 31	6.350 HP	piccola

MINI CINGOLATO

Cingolato	Lv 63	6.879 HP	marrone
Proto-cingolato	Lv 38	6.480 HP	marrone
Mitraglia semovente	Lv 20	4.740 HP	marrone
Cingolato Hauser	Lv 75	88.888 HP	nero
Cingolato scorta	Lv 39	8.313 HP	nero
Cingolato guardiano	Lv 24	4.970 HP	nero
Cingolato cannone	Lv 75	88.888 HP	verde
Proto-cingolato cannone	Lv 73	20.270 HP	verde
Cingolato avanzato	Lv 72	18.620 HP	verde
Cingolato armato	Lv 71	8.785 HP	verde

•• in genere non possono essere danneggiati dall'Elemento Tuono

MONACO DI GENESIS

G Combattente	Lv 16	8.300 HP	
G Guerriero	Lv 15	8.290 HP	
G Guerriero: M3-1-6	Lv 15	8.290 HP	

MUTANTE DI GENESIS

G Dominatore	Lv 51	125.200 HP	rosso
G Spietato	Lv 38	65.300 HP	rosso
G Spietato: M3-2-6	Lv 38	65.300 HP	rosso
G Hetairos	Lv 72	418.750 HP	blu
G Equites	Lv 64	218.560 HP	blu
G Regicida	Lv 40	95.800 HP	blu

PIANTA CARNIVORA

Gran Molboro	Lv 99	3.385.000 HP	
Molboro Gaia	Lv 73	1.285.650 HP	
Molboro di terra	Lv 63	264.680 HP	
Molboro	Lv 38	48.760 HP	

RAGNO ROBOT

Vedova nera	Lv 96	1.538.500 HP	nero
Occhi guardiani	Lv 75	315.400 HP	nero
Tarantola	Lv 69	247.800 HP	verde
Aracnide	Lv 26	28.400 HP	verde
Ragno guardiano	Lv 10	7.225 HP	verde
Ragno guardiano: M3-1-2	Lv 10	7.225 HP	verde

•• non possono essere danneggiati dalla Gravità

SCIAME

Vespe giganti	Lv 96	13.850 HP	
Api assassine	Lv 89	8.280 HP	
Vespe	Lv 50	5.604 HP	

Calabroni Lv 27 2.280 HP
•• sono deboli contro l'Elemento Fuoco

SCORPIONE ROBOT

Coda scarlatta Lv 88 657.450 HP
Scorpione rosso Lv 63 96.080 HP
Scorpione guardiano Lv 32 49.180 HP
Scorpione guardiano: M3-2-4 Lv 32 49.180 HP
•• non possono essere danneggiati dalla Gravità

SEPHIROTH

Esperimento n. 124 Lv 88 428.750 HP
Sephiroth: 1° scontro Lv 36 52.820 HP
Sephiroth: M5-2-2 Lv 36 52.820 HP
Sephiroth: 2° scontro Lv 36 31.900 HP
Sephiroth: M5-2-1 Lv 36 31.900 HP
•• non possono essere danneggiati dalla Gravità

SFERE

Triostella Lv 80 67.850 HP
Orbe EX Lv 72 34.860 HP
Orbe RE Lv 60 14.860 HP
Orbe Lv 41 5.870 HP

SOLDATO CON BANDANA

Tenente Lv 33 22.106 HP bandana rossa
Capitano: Epilogo Lv 31 8.280 HP bandana rossa
Sottufficiale Lv 30 14.971 HP bandana rossa
Maresciallo Lv 29 11.376 HP bandana rossa
Sergente Lv 27 8.190 HP bandana rossa
Capitano Lv 25 4.980 HP bandana rossa
Caporale Lv 13 782 HP bandana rossa
Pseudo soldato B Lv 80 92.500 HP bandana verde
Guardia Lv 30 7.180 HP bandana verde
Militare Shinra Lv 29 6.150 HP bandana verde
Combattente Lv 28 5.928 HP bandana verde
Testa di cuoio Lv 27 5.460 HP bandana verde
Sottufficiale in seconda Lv 26 3.759 HP bandana verde
Granatiere Lv 23 2.840 HP bandana verde
Assaltatore Lv 8 538 HP bandana verde
Sentinella Lv 3 210 HP bandana verde

SOLDATO DI GENESIS

G Centurione Lv 73 18.435 HP grigio
G Spartano Lv 65 8.240 HP grigio
G Veritas Lv 52 6.771 HP grigio
G Legionario Lv 18 3.040 HP grigio
G Aggressore Lv 15 1.680 HP grigio
G Fante Lv 16 2.030 HP rosso

SOLDATO DI WUTAI

Unità Crescente Circulus Lv 85 94.585 HP corazzato
Unità Crescente Celsus Lv 80 65.280 HP corazzato
Unità Crescente Phantasma Lv 73 61.750 HP corazzato

Unità Crescente Quintus	Lv 66	77.777 HP	corazzato
Unità Crescente Quartus	Lv 63	66.666 HP	corazzato
Unità Crescente Tertius	Lv 63	66.666 HP	corazzato
Unità Crescente Primus	Lv 62	55.555 HP	corazzato
Unità Crescente Secundus	Lv 62	55.555 HP	corazzato
Unità Crescente Aqua	Lv 29	7.350 HP	corazzato
Guardia imperiale Wutai	Lv 70	48.520 HP	giallo
Colonnello Wutai	Lv 59	29.330 HP	giallo
Leader Wutai	Lv 55	21.053 HP	giallo
Capitano Wutai	Lv 34	4.654 HP	giallo
Maresciallo Wutai	Lv 26	4.258 HP	giallo
Caporale Wutai	Lv 24	4.280 HP	giallo
Sergente maggiore Wutai	Lv 19	3.350 HP	giallo
Sergente Wutai	Lv 4	575 HP	giallo
Unità Crescente Nomen	Lv 72	38.860 HP	grigio
Unità Crescente Ventus	Lv 68	33.340 HP	grigio
Unità Crescente Aurum	Lv 65	29.500 HP	grigio
Unità Crescente Argentum	Lv 63	28.400 HP	grigio
Unità Crescente Autumnus	Lv 61	8.980 HP	grigio
Unità Crescente Plenum	Lv 26	5.860 HP	grigio
Unità Crescente Novus	Lv 24	4.870 HP	grigio
Unità Crescente Lux	Lv 7	1.055 HP	grigio
Pseudo soldato C	Lv 80	92.500 HP	verde
Soldato Wutai Xin	Lv 60	20.350 HP	verde
Soldato Wutai Geng	Lv 48	19.570 HP	verde
Soldato Wutai Ji	Lv 42	10.305 HP	verde
Soldato Wutai Wu	Lv 37	4.375 HP	verde
Soldato Wutai Ding	Lv 25	3.280 HP	verde
Soldato Wutai Bing	Lv 18	2.227 HP	verde
Soldato Wutai Yi	Lv 16	1.272 HP	verde
Soldato Wutai Jia	Lv 14	691 HP	verde
Soldato semplice Wutai	Lv 3	178 HP	verde

STRUZZO

Esperimento n. 117	Lv 89	217.980 HP	marrone
Dinornis	Lv 60	265.400 HP	marrone
Epiornis	Lv 21	4.987 HP	marrone
Diatryma	Lv 71	188.770 HP	viola
Titanis	Lv 62	13.892 HP	viola
Pachyornis	Lv 44	10.089 HP	viola
Struzzo di costa	Lv 22	5.758 HP	viola
Replicon	Lv 16	3.480 HP	viola

SUBACQUEO DI GENESIS

G Marine	Lv 34	8.350 HP	
G Sub	Lv 17	3.440 HP	

TORO CORAZZATO

Gran corno	Lv 98	65.040 HP	
Watanka	Lv 55	48.799 HP	
Diceratopo	Lv 52	25.980 HP	
Bikorno	Lv 31	12.800 HP	

- sono forti contro tutti gli Elementi
- non possono essere danneggiati dalla Gravità

UOMO LUCERTOLA

|13) TRUCCHI & CURIOSITÀ:|

|////////////////////

+-----+

| TRUCCHI |

[@13TR]

+-----+

=== NUOVO GIOCO + ===

Dopo aver terminato l'avventura, salvare i dati e caricarli nuovamente. In questo modo è possibile accedere alla modalità 'Nuovo gioco +' dove si ricomincerà il gioco dall'inizio, conservando i parametri e gli oggetti ottenuti durante l'avventura precedente. È possibile anche iniziare nuovamente il gioco in questa modalità a livello Difficile. Completando ogni volta l'avventura è sempre consentito ricominciarla, conservando sempre ciò che si è ottenuto nella partita precedente.

Ricominciando l'avventura si conservano:

- .il Livello ed i parametri di Zack
- .tutte le Materie e gli Accessori
- .tutte le Medicine, gli Ingredienti ed i Tesori
- .le percentuali dell'OMD
- .le Chiavi delle bare

Bisognerà invece di nuovo:

- .sbloccare gli spazi aggiuntivi dell'equipaggiamento
- .sbloccare la Fusione di Materie
- .sbloccare le Missioni secondarie
- .ottenere gli Attacchi Limite e le Evocazioni dell'OMD
- .ottenere le Istruzioni, i Materiali, i Doni divini e gli Oggetti Bonus
- .ottenere i vari Negozi
- .ricevere le varie mail

=== RIDURRE IL NUMERO DEGLI SCONTRI ===

I nemici si incontrano sempre negli spiazzati o comunque nelle zone più ampie delle località. Per evitare o diminuire gli scontri casuali con i mostri, camminare sempre in maniera radente alle pareti e spostarsi da una all'altra possibilmente in corrispondenza di strettoie.

=== OTTENERE RAPIDAMENTE GUIL & SP ===

Per guadagnare in poco tempo una gran quantità di Guil e di SP bisognerà:

- .aver sbloccato la Missione 9-6-6, dove si affronta Minerva
- .aver trovato il Negozio Virtuale Ombra (scrigno nella Missione 9-5-4)
- .equipaggiare la materia Ruba oppure Scippo
- .equipaggiare l'accessorio Guanti del ladro

Iniziare la Missione 9-6-6 e rubare a Minerva le 99 Code di fenice in suo possesso. Farsi eliminare dal boss e poi vendere le Medicine appena rubate, ottenendo così 495.000 Guil. Con questa cifra si potranno comprare 16 esemplari di materia Bimagia dal Negozio Virtuale Ombra. Convertire le Materie appena acquistate per ottenere 288.640 SP.

GUIL - Se invece non si è sbloccata la Missione 9-6-6, il modo migliore per guadagnare Guil consiste nell'eliminare i Tomberry nella Missione 10-2-2. Ogni esemplare sconfitto di questo mostro farà ottenere 500 Guil inoltre, equipaggiando l'accessorio Orologio prezioso, si raddoppierà la quantità di denaro ricevuta.

SP - Se invece non si è sbloccata la Missione 9-6-6, il modo migliore per

ottenere SP consiste nell'eliminare i nemici di tipo Sfera:				
Triostella	Lv 80	67.850 HP	20.000 SP	Missione 9-5-2
Orbe EX	Lv 72	34.860 HP	8.000 SP	Missione 6-5-6
Orbe RE	Lv 60	14.860 HP	4.000 SP	Missione 8-5-6
Orbe	Lv 41	5.870 HP	2.000 SP	Missione 8-5-2

Essi possiedono parametri di Difesa e di Spirito molto elevati perciò per sconfiggerli rapidamente bisogna usare le materie Antiga e Pugno costoso.

Per quanto riguarda l'aumento del Livello di Zack invece, non esiste un vero e proprio metodo per incrementarlo rapidamente poichè esso dipende solo dall'attivazione dell'OMD, che è casuale. Per ottenere una buona quantità di punti esperienza, aumentando così le probabilità di ottenere la combinazione 777, è possibile svolgere ripetutamente la Missione 1-1-6 usando la magia Sisma per eliminare rapidamente le Guardie ed i Tenenti. Al termine dell'incarico si guadagnerà un totale di 100.800 punti esperienza. Tuttavia è preferibile incrementare i propri parametri tramite le Fusioni di Materie, anzichè con l'aumento del Livello.

=== AUMENTARE RAPIDAMENTE IL LIVELLO DELLE MATERIE ===

Per far crescere in poco tempo qualsiasi Materia bisogna possedere:

- .l'OMD di Cissnei (disponibile a partire dal Capitolo 03)
- .l'OMD del Moguri (scrigno nella Missione 8-4-4)
- .la materia Buone stelle (Reparto Indagini Riservate, scrigno in Gongaga)
- .la materia Potere moguri (Souvenir Junon, scrigno nella Missione 2-4-1)

Equipaggiare le materie Buone stelle e Potere moguri, assieme a quelle che si vuole far crescere, ed iniziare la Missione 1-1-1. Lasciare in vita una sola Sentinella e rimanere in attesa che si attivi l'OMD, sperando che venga eseguito l'attacco limite Potere moguri. Una volta che le proprie Materie raggiungono il Livello Master, terminare la Missione e sostituirle con le successive da far crescere.

È possibile equipaggiare anche più esemplari delle materie Buone stelle e Potere moguri, in modo tale da rendere più frequente l'attivazione dell'OMD e l'esecuzione dell'attacco limite Potere moguri, tuttavia questo metodo ridurrà nell'equipaggiamento il numero di spazi liberi dove inserire le Materie da far crescere.

=== OTTENERE RAPIDAMENTE IL 100% DEI RICORDI DELL'OMD ===

Questo metodo è una variante di quello per far crescere rapidamente le Materie. In questo caso bisogna equipaggiare tre esemplari della materia Buone stelle e tre esemplari della Materia relativa all'Attacco Limite del quale si vogliono visualizzare i ricordi. Tali Materie sono in vendita presso:

- .Bottega Borgo Rosso (scrigno nella Missione 7-5-3)
- .Negozio Virtuale Ombra (scrigno nella Missione 9-5-4)
- .Reparto Indagini Riservate (Capitolo 09: scrigno presso Gongaga - Periferia)

Iniziare la Missione 1-1-1, lasciare in vita una sola Sentinella e rimanere in attesa che si attivi l'OMD, sperando che venga selezionato l'Attacco Limite necessario e che ne vengano visualizzati i ricordi.

Per le Evocazioni e per le creature della Modalità Chocobo invece è sufficiente eseguire l'Attacco Limite una sola volta per ottenere il 100%; per i personaggi invece, tutti i ricordi saranno disponibili una volta iniziato il Capitolo 10.

=== AUMENTARE RAPIDAMENTE IL BONUS PARAMETRO DELLE MATERIE ===

Per eseguire questo metodo sono necessari:

- .aver completato la Missione 7-2-1, per poter usare gli Oggetti nelle Fusioni
 - .aver sbloccato la Missione 9-6-6, dove si affronta Minerva
 - .la materia Ruba oppure Scippo
 - .l'accessorio Guanti del ladro
 - .un esemplare della Materia della quale aumentare il Bonus Parametro
 - .tre esemplari della materia Scan (negoziario Reparto Indagini - 1.000 Guil)
 - .gli Ingredienti che modificano il Bonus Parametro
- | | | |
|----------------------|-----|--------------------------------|
| Adamantite | --> | il Bonus Parametro diventa DIF |
| Arpa lunare | --> | il Bonus Parametro diventa MP |
| Erba Ghisal | --> | il Bonus Parametro diventa FOR |
| Materioscura | --> | il Bonus Parametro diventa MAG |
| Medicina dell'eroe | --> | il Bonus Parametro diventa ATT |
| Mithril | --> | il Bonus Parametro diventa SPI |
| Noce Zeio | --> | il Bonus Parametro diventa AP |
| Penna chocobo ciccio | --> | il Bonus Parametro diventa HP |

Ad esempio, si vuole ottenere la materia Firaga [ATT + 100]:

- a. iniziare la Missione 9-6-6, rubare a Minerva le 99 Code di fenice in suo possesso e farsi eliminare dal boss.
- b. eseguire una prima Fusione di Materie usando:
 - la materia Firaga
 - la materia Scan
 - una Penna chocobo ciccio-->> si ottiene una materia Firaga che possiede HP come Bonus Parametro
- c. eseguire una seconda Fusione di Materie usando:
 - la materia Firaga ottenuta nella Fusione precedente
 - la materia Scan
 - le 99 Code di fenice sottratte a Minerva-->> si ottiene una materia Firaga [HP + 999%]
- d. eseguire una terza Fusione di Materie usando:
 - la materia Firaga ottenuta nella Fusione precedente
 - la materia Scan
 - un esemplare di Medicina dell'eroe-->> si ottiene una materia Firaga [ATT + 100]

Il passo 'd' non è necessario nel caso in cui si desideri ottenere una Materia che possieda HP come Bonus Parametro. Bisogna ricordarsi tre cose importanti:

- . questo metodo funziona solo con le Materie di Rango 4 o superiore
- . le Fusioni con le 99 Code di fenice richiedono più di un milione di SP
- . per quanto ci si possa impegnare, non è possibile portare al valore massimo tutti i parametri contemporaneamente. Ad esempio, si consiglia di escludere gli MP e gli AP poichè con l'adeguato equipaggiamento non verrebbero più consumati, perciò diventerebbe inutile innalzare il loro valore.

=== RACCOLTA OGGETTI ===

L'inventario completo è composto da 143 Materie, 108 Accessori e 98 oggetti vari, per un totale di 349 unità. Per raccoglierle tutte bisogna:

Generiche

- .aprire tutti gli scrigni trovati durante l'avventura
- .aprire tutti gli scrigni presenti nelle Missioni secondarie
- .completare tutte le Missioni secondarie
- .acquistare tutti gli oggetti dai vari negozi
- .costruire i tre carrelli per Aerith
- .completare la ricerca delle Sette Meraviglie di Nibelheim

.sciogliere tutti i sigilli della dea nel Capitolo 10

ACCESSORI SPECIFICI

- .Forza della natura --> rubarla ad un G Protettore (raro)
- .Vera dell'ira --> ottenere tutte le tecniche dell'OMD
- .Armatura di Genji --> ottenere il 100% in tutte le tecniche dell'OMD
- .Targa Anadema --> soddisfare le richieste di una qualsiasi Giara magica poi fare lo stesso con la Giara magica 2
- .Marshal Davout --> soddisfare le richieste di una qualsiasi Giara magica poi fare lo stesso con la Giara magica 3
- .Scudo di Genji --> soddisfare le richieste di una qualsiasi Giara magica poi fare lo stesso con la Giara magica 3

MATERIE SPECIFICHE

- .Aspir potente --> [Fusione] .. Drain potente {+} Esna
- .Dark Blizzaga --> [Fusione] .+ Blizzaga {+} Esna
- .Dark Blizzara --> [Fusione] .+ Blizzara {+} Esna
- .Dark Blizzard --> [Fusione] .+ \$ Blizzard {+} Esna
- .Dark Fira --> [Fusione] .+ Fira {+} Esna
- .Dark Firaga --> [Fusione] .+ Firaga (+) Esna
- .Dark Fire --> [Fusione] .+ \$ Fire {+} Esna
- .Dark Thundaga --> [Fusione] .+ Thundaga {+} Esna
- .Dark Thundara --> [Fusione] .+ Thundara {+} Esna
- .Dark Thunder --> [Fusione] .+ \$ Thunder {+} Esna

- .Lama Fira --> rubarla ad un'Unità Crescente Primus/Secundus (raro)
- .Lama Blizzara --> rubarla ad un'Unità Crescente Autumnus/Tertius (raro)
- .Lama Blizzard --> rubarla ad un'Unità Crescente Plenum (raro)
- .Lama Thunder --> rubarla ad un'Unità Crescente Aqua (raro)

- .Megaene --> soddisfare le richieste di una qualsiasi Giara magica poi fare lo stesso con la Giara magica 3 oppure rubarla a Golia (raro)

ALTRI OGGETTI

- .Chiave della cella
rubarla ad un Esperimento n. 097 durante il Capitolo 04.

- .Tessuto
scegliere un numero sbagliato al minigioco "Indovina il numero" presso i Bassifondi del Settore 5 - Mercato, dal Capitolo 04 al Capitolo 07.

- .Maniglia della caldaia
esaminare la valvola verde situata tra le macerie, lungo la parete sinistra, presso Modeoheim, Bagni pubblici - Entrata, durante il Capitolo 05.

- .Chiave del laboratorio
scrigno nella Prigione dell'obbligo durante il Capitolo 10.

- .Chiave sbarre di ferro
scrigno nella Zanna ululante durante Capitolo 10.

.Trucchi della giara magica

soddisfare per la prima volta le richieste di una qualsiasi Giara magica.

* CODICI CWCHEAT *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il CwCheat, un piccolo programma che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: ULES-01047

```
=====
CODICE                EFFETTO
=====
```

PARAMETRI INFINITI

```
-----
0x20245108 0x0001869F --> Infiniti HP
0x20245110 0x0001869F --> Infiniti MP
0x20245118 0x0001869F --> Infiniti AP
0x20245120 0x05F5E0FF --> Infiniti SP
0x20244EE8 0x05F5E0FF --> Infiniti Guil
-----
```

PARAMETRI AL MASSIMO

```
-----
0x00244E6E 0x00000063 --> Livello 99
0x20244E4C 0x0001869F --> 99.999 HP
0x20244E58 0x0001869F --> 99.999 MP
0x20244E64 0x0001869F --> 99.999 AP
0x20244E44 0x05F5E0FF --> 99.999.999 SP
0x00244E6F 0x000000FF --> 255 Attacco
0x00244E70 0x000000FF --> 255 Difesa
0x00244E71 0x000000FF --> 255 Magia
0x00244E72 0x000000FF --> 255 Spirito
0x00244E73 0x000000FF --> 255 Fortuna
-----
```

ALTRO

```
-----
0x00223AD5 0x00000006   Si possono equipaggiare sei Materie.
-----
```

```
0x402434DC 0x00030001   Si possono equipaggiare quattro Accessori.
0x00013035 0x00000001
-----
```

```
0x0024515C 0x0000007F   Tutti gli attacchi fisici possono causare Status Ade.
-----
```

```
0x70244EDC 0x00000020   Lo Status Risveglio è sempre attivo.
0x7024515A 0x00000020
-----
```

```
0x00245176 0x0000007F   Lo Status Invincibile è sempre attivo.
-----
```

```
0x40243474 0x000B0001
0x0001301B 0x00000001   Si ottengono tutti gli Attacchi Limite.
0x80223AD8 0x00070001
0x00000001 0x00000000
-----
```

0x40244F4C 0x00240001
0x7FFFFFFF 0x00000000
0x40244F94 0x00030001
0xFFFFFFFF 0x00000000

Si ottiene il 100% a tutti gli Attacchi Limite.

0x402434A0 0x000F0001
0x00013026 0x00000001

Si ottengono tutti i Negozi.

0x402434E8 0x00220001
0x00013038 0x00000001

Si ottengono tutte le Chiavi, i Doni divini,
i Manuali, gli Oggetti Bonus ed i Tesori.

0x40243238 0x00080001
0x00632000 0x00000001
0x40243258 0x006C0001
0x00635000 0x00000001
0x40243408 0x00180001
0x00633000 0x00000001
0x00633000 0x00000000
0x40243258 0x006C0001
0x00635000 0x00000001

Si ottengono 99 esemplari di ogni Medicina, di ogni
Accessorio e di ogni Ingrediente.

0x40243638 0x005B0003
0x00014000 0x00000001
0x4024363C 0x005B0003
0xFF057005 0x00000001
0x40243A7C 0x00120003
0x0001407D 0x00000001
0x20242A80 0xFF057069
0x20242A8C 0xFF05706E
0x40243A98 0x00070003
0xFF05707D 0x00000005
0x20242AEC 0xFF0570A5
0x20242AF8 0xFF0570AA
0x20242B04 0xFF0570A0
0x20242B10 0xFF0570AF
0x40243B1C 0x00030003
0x0001407D 0x00000005
0x20242B40 0xFF0570C8
0x20242A8C 0xFF0570CD

Si ottengono tutte le Materie Magiche, di Comando,
più quelle Indipendenti relative agli Attacchi Limite,
e quasi tutte sono di Livello Master.

0x80223260 0x012C0003
0x00000001 0x00000000
0x80223261 0x012C0003
0x00000001 0x00000000

Si sbloccano tutte le Missioni Secondarie.

+-----+
| CURIOSITÀ |
+-----+

[@13CS]

=== LE MOVENZE DI ZACK ===

A seconda degli HP posseduti da Zack durante il combattimento, il personaggio
avrà una diversa posa di combattimento:

HP attuali > 25% HP massimi Zack resta normalmente in piedi
HP attuali < 25% HP massimi Zack è piegato sulle sue ginocchia

Anche la posa di vittoria dipenderà dagli HP rimasti:

maggiori o uguali al 100% Zack fa roteare la spada e la rinfodera

tra il 25% ed il 99%
minori del 25%

Zack rifodera semplicemente la spada
Zack si asciuga il sudore e rinfodera la spada

=== RIFERIMENTI A FINAL FANTASY VII ===

Essendone il prequel, in Crisis Core sono presenti molti riferimenti a Final Fantasy VII:

- durante l'avventura si incontreranno Aeris, Cloud, Hojo, Reno, Rude, Sephiroth, Tifa, Tseng e Yuffie.
- vengono solamente citati invece l'Avalanche, Cid, Don Corneo, Gast, Heidegger, Ifalna, il Presidente Shinra, Rufus, Scarlet e le Weapon.
- i temi musicali di Aerith, di Sephiroth e degli scontri con i boss sono gli stessi del sequel, ma con un diverso arrangiamento.
- a partire dal Capitolo 01, è possibile visitare la Sala Esposizioni del Palazzo Shinra, dove sono esposti diversi veicoli:
 - il furgone sA-37, che nel sequel verrà guidato da Tifa
 - l'aeronave Highwind, che nel sequel verrà pilotata da Cid
 - la moto Hardy-Daytona, che nel sequel verrà guidata da Cloud
 - l'auto pA-86, che nel sequel trasporterà Rufus
 - il razzo spaziale n° 26, che nel sequel verrà lanciato nello spazio
- nel Capitolo 02, parlando con la madre di Angeal, viene narrata l'origine della Spada Potens ('Buster Sword', nella versione originale). Essa fu fatta forgiare dai genitori di Angeal e regalata al loro figlio per festeggiare il suo ingresso nel corpo dei Soldier. Successivamente l'arma verrà ereditata da Zack, il quale a sua volta la donerà a Cloud.
- nel corso dei vari Capitoli, parlando con l'Impiegata presso Viale Loveless, viene citato più volte Joe, un fantino che cavalca un chocobo nero. Nel sequel l'uomo gareggerà nelle corse dei chocobo montando Teioh.
- nel Capitolo 04, Zack regala ad Aerith il caratteristico fiocco rosa che la ragazza porterà sempre tra i capelli anche nel sequel.
- durante il filmato finale del Capitolo 06, mentre Sephiroth parla con Zack, è possibile vedere parte dell'aeronave Highwind.
- nel Capitolo 07, parlando con il proprietario della legna, Zack sceglierà il nome del bar che l'uomo sta costruendo. Il Soldier lo battezerà con il nome "Settimo cielo" (7th Heaven, in originale) e nel sequel sarà il locale posseduto da Tifa.
- alcuni eventi dei Capitoli 08, 09 e 10 vengono mostrati come flashback nel sequel.
- nel Capitolo 08, all'interno della Grotta sotterranea della Residenza Shinra, è possibile trovare la bara dove riposa Vincent, il quale verrà risvegliato nel sequel.
- nel Capitolo 10, presso l'Abisso del giudizio, raggiungere il promontorio a nord, dove si trova lo scrigno contenente la Materia Paradiso. Lungo il percorso, di fronte al precipizio, è possibile notare, coperta da un grande cristallo, un'enorme creatura che possiede una coppia di occhi su ogni spalla. La sua forma ricorda molto l'Emerald Weapon che si affronta nel sequel, anche se altre fonti chiamano questa creatura la "Weapon Originaria".

- in uno dei ricordi dell'OMD di Aerith, Zack le chiede di indossare un abito rosa durante i loro appuntamenti, che poi diverrà il costume caratteristico della ragazza nel sequel.
- la sequenza che compare durante i titoli di coda è un remake del filmato iniziale di Final Fantasy VII.

=== LA VENDETTA DI LAZARD ===

Durante l'avventura viene accennato più volte il desiderio di vendetta nei confronti della Shinra da parte del direttore Lazard, ma l'argomento non viene mai approfondito. Altre fonti della Square Enix aggiungono nuovi dettagli alla vicenda.

Lazard è in realtà un figlio illegittimo del Presidente Shinra. Ciò viene fatto vagamente intuire durante il Capitolo 07, parlando con due persone. La prima è la donna situata fuori dalla chiesa dei bassifondi del Settore 5 e da lei si verrà a conoscenza della storia tra il Presidente Shinra e la madre di Lazard. La seconda invece è un Fante situato nell'ufficio di Lazard, il quale dice che il direttore gli ricorda molto il Vicepresidente della Shinra, cioè Rufus, il fratellastro di Lazard.

=== LOVELESS ===

Durante l'avventura vengono citati molti versi dell'opera preferita di Genesis, Loveless.

Capitolo 02, incontrando Genesis al primo piano della Fabbrica Banora:

L'infinito del mistero è il dono della dea.
 Perciò la cerchiamo e andiamo verso il cielo.
 La superficie dell'acqua s'increspa.
 L'anima vagante non conosce requie.

Capitolo 02, mentre Angeal si allontana dalla città di Banora:

Amico mio, voli via adesso?
 Verso un mondo che ci disprezza entrambi?
 Ti attende soltanto un triste domani,
 non importa da dove soffi il vento.

Capitolo 03, durante il flashback di Sephiroth assieme a Genesis ed Angeal:

L'infinito del mistero è il dono della dea.
 Perciò lo cerchiamo e andiamo verso il cielo.
 La superficie dell'acqua s'increspa.
 L'anima vagante non conosce requie.
 Anche se il domani è arido di promesse,
 nulla impedirà il mio ritorno.

Capitolo 03, incontro tra Genesis e Sephiroth presso il Reattore mako n. 5:

Non c'è odio, solo gioia.
 Perché la dea ti ama.
 Eroe dell'alba, Guaritore dei mondi.

Capitolo 04, incontro tra Genesis, Hojo ed Angeal presso la Sala di fusione:

LOVELESS - ATTO IV
 Amico mio, le parche sono crudeli.
 Non ci sono sogni, non c'è più onore.

La freccia ha lasciato l'arco della dea.
La mia anima, corrotta dalla vendetta.
Ho sopportato il tormento per trovare
la fine del viaggio nella mia salvezza
e nel tuo sonno eterno.

Capitolo 05, dopo aver sconfitto Genesis presso il Reattore sotterraneo:

L'anima spezzata aveva i sogni dei domani.
L'orgoglio è perduto.
Le ali strappate, la fine è vicina.
Anche se il domani è arido di promesse,
nulla impedirà il mio ritorno.

Capitolo 06, dopo aver sconfitto lo Scorpione guardiano presso l'Aeroporto:

Amico mio, il tuo desiderio
è il portatore della vita, il dono della dea.
La leggenda racconterà
di sacrificio alla fine del mondo.
Il vento viaggia sulla superficie dell'acqua.
In silenzio, ma inarrestabile.

Capitolo 08, parlando con Sephiroth all'interno del Reattore Nibel:

Amico mio, il tuo desiderio
è il portatore della vita, il dono della dea.
Quando la guerra della bestia porterà la fine del mondo,
la dea scenderà dal cielo.
Ali di luce e oscurità si dispiegheranno.
Ella ci guiderà verso la felicità...
... il suo dono eterno.

Capitolo 09, incontrando Genesis durante la fuga in sidecar:

Quando la guerra delle bestie porterà la fine del mondo,
la dea scenderà dal cielo.
Ali di luce e oscurità si dispiegheranno.
Ella ci guiderà verso la felicità, il suo dono eterno.
La leggenda racconterà di sacrificio alla fine del mondo.
Il vento viaggia sulla superficie dell'acqua.
In silenzio, ma inarrestabile.

Capitolo 09, incontrando Genesis sulle colline di Gongaga:

La leggenda racconterà di sacrificio alla fine del mondo.
Il vento viaggia sulla superficie dell'acqua.
In silenzio, ma inarrestabile.

Capitolo 10, lapide nello spiazzo dell'Abisso del giudizio:

LOVELESS - Prologo
Quando la guerra delle bestie porterà la fine del mondo,
la dea scenderà dal cielo.
Ali di luce e oscurità si dispiegheranno.
Ella ci guiderà verso la felicità, il suo dono eterno.

Capitolo 10, lapide al confine con il Lago dell'oblio:

LOVELESS - ATTO I

Il mistero infinito
Il dono della dea è ciò che i tre uomini cercano,
ma i loro cammini sono stati separati dalla guerra.
Uno è diventato un eroe, uno vaga per il mondo
e l'ultimo è stato fatto prigioniero.
Ma i tre sono ancora legati dal giuramento solenne
di cercare insieme la risposta, ancora una volta.

Capitolo 10, lapide presso la Zanna ululante:

LOVELESS - ATTO II

Il prigioniero fuggì, anche se gravemente ferito.
Ma la sua vita fu salvata
da una donna della nazione nemica.
Egli cominciò con lei una vita di reclusione
che sembrava promettere beatitudine eterna.
Ma con la felicità crebbe il senso di colpa per
non aver tenuto fede al giuramento fatto agli amici.

Capitolo 10, lapide presso il Portale della separazione:

LOVELESS - ATTO III

Mentre la guerra trascina il mondo verso la distruzione,
il prigioniero si separa dal suo nuovo amore
e parte per un nuovo viaggio.
È guidato dalla speranza che il dono avrebbe portato
beatitudine e dal giuramento fatto ai suoi amici.
Anche se i due amanti non si sono scambiati nessun giuramento,
nei loro cuori sanno che si rivedranno.

Capitolo 10, prima dello scontro finale con Genesis:

La mia anima, corrotta dalla vendetta.
Ho sopportato il tormento per trovare la fine del viaggio
nella mia salvezza.
Quando la guerra delle bestie porterà la fine del mondo,
la dea scenderà dal cielo.
Ali di luce e oscurità si dispiegheranno.
Ella ci guiderà verso la felicità, il suo dono eterno.
La mia anima, corrotta dalla vendetta.
Ho sopportato il tormento per trovare la fine del viaggio
nella mia salvezza
e nel tuo sonno eterno.

Epilogo

Anche se il domani è arido di promesse,
nulla impedirà il mio ritorno.
Per diventare la rugiada che disseta la terra,
per salvare le sabbie, i mari, i cieli,
ti offro questo sacrificio muto.

=== I RAPITORI DI GENESIS ===

I due uomini che durante l'epilogo trafugano il corpo di Genesis sono Nero e Weiss, due membri della squadra Deepground, come si evince dal simbolo sulle loro cinture. Essa è un'unità speciale della Shinra, composta da soldati creati geneticamente. I Deepground, assieme a Nero e Weiss, compaiono nel gioco "Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII", uscito nel 2006 per Play Station 2.

=== COLONNA SONORA ===

L'intera colonna sonora del gioco è composta da due dischi, comprende 55 tracce ed è stata realizzata dalla Warner Music Japan con gli artisti: Ayaka, Nobuo Uematsu, Takeharu Ishimoto e Yoshihiko Nishio.

DISCO 1

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 01. Memory Fragments - DMW | [filmato iniziale] |
| 02. CC Theme - Succession | [schermata del titolo] |
| 03. Mission Start | [missione iniziale 1] |
| 04. First Mission | [missione iniziale 2] |
| 05. Mako City | [sede della Shinra 1] |
| 06. Moonlit Night of Patriotism | [Wutai] |
| 07. Encounter | [scontro con i nemici 1] |
| 08. CC Theme - Dreams and Pride | [le accidenmele] |
| 09. Last Order - Crisis Mix | [scontro con le truppe di Wutai] |
| 10. Burden of Truth | [parlando con Lazard] |
| 11. Roaming in the Afternoon Sun | [Banora] |
| 12. Conflict | [battaglie presso Junon] |
| 13. Operated Iron Beast | [battaglie presso Banora] |
| 14. CC Theme - Under the Apple Tree | [sotto l'albero di accidenmele] |
| 15. The Summoned | [scontro con i boss] |
| 16. The Burdened | [tornando da Banora] |
| 17. Just Before the Raid | [battaglie presso Midgar] |
| 18. The Secret Manoeuvring Dark Suits | [tema musicale dei Turks] |
| 19. Skyscraper of Pipes and Iron | [sede della Shinra 2] |
| 20. Combat | [scontro con i nemici 2] |
| 21. CC Theme - Scars of Friendship | [il Progetto G] |
| 22. A Flower Blooming in the Slums | [tema musicale di Aerith] |
| 23. Eyes the Color of the Sky | [appuntamento nel Settore 6] |
| 24. CC Theme - With Pride | [l'ala nera di Genesis] |
| 25. Melody of Anguish | [tema musicale di LOVELESS] |
| 26. Borderland March | [incidente aereo a Modeohemim] |
| 27. A Moment of Camaraderie | [conoscendo Cloud] |
| 28. Flapping Black Wing | [primo scontro con Genesis] |
| 29. CC Theme - Truth of the Project | [Sephiroth vs Angeal & Genesis] |
| 30. The Figure That Lost Pride | [scontro con Angeal Punizione] |
| 31. Why (CCFFVII Mix) | [morte di Angeal] |

DISCO 2

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 01. Town That Shuts Away the Sunlight | [camminando nei bassifondi] |
| 02. Situation Begins to Change | [Zack e Sephiroth a Junon] |
| 03. The Organization That Controls Mako | [sede della Shinra 3] |
| 04. CCORE Theme - To A New Post | [in partenza per Nibelheim] |
| 05. The Shrouded Village | [Nibelheim] |
| 06. Parting Melody | [la verità su Jenova] |
| 07. The Gloomy Mansion | [la Mansione della Shinra] |
| 08. A Brief Rest | [riposo a Nibelheim] |
| 09. Prelude to Destruction | [prologo allo scontro con Sephiroth] |
| 10. The One Who Brings Harm to the World | [scontro con Sephiroth] |
| 11. Night of Seclusion | [fuga con Cloud] |
| 12. Duty and Friendship | [parlando con Cissnei] |
| 13. CC - Blazing Through the Battlefield | [salvando Cloud] |
| 14. Escape into the Wasteland | [Gongaga] |
| 15. Melody of Resolution | [scontro con Genesis] |
| 16. Wandering under the Moonlight | [minigioco del cecchino] |
| 17. Waterside Composed in Old Poems | [i sotterranei di Banora] |
| 18. Howl of the Gathered Monsters | [scontri nei sotterranei di Banora] |
| 19. The One Who Receives the Divine Protection of the Planet | [boss finale 1] |
| 20. SOLDIER Battle | [boss finale 2] |


```
| particolare sul gioco, mandatemi un email a: |
|
| spanettone@yahoo.it |
|
| cercherò di rispondere il prima possibile |
|
|////////////////////////////////////
```

```
+-----+
| ** CREDITS ** |
+-----+
```

GUIDA A CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter
Copyright 2016 Spanettone Inc
<http://spanettone.altervista.org>
spanettone@yahoo.it
ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.