

Final Fantasy IV: The Complete Collection Interlude FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Jul 29, 2019

GUIDA A FINAL FANTASY IV - INTERLUDE
versione 1.0

gioco : FINAL FANTASY IV - INTERLUDE
sistema : Sony Play Station Portable
tipo : Gioco di Ruolo
prodotto: SQUARE ENIX

10/04/2018 ---> inizio stesura del documento

15/06/2018 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDpWriter |
| Copyright 2018 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A FINAL FANTASY IV - INTERLUDE

=====	1) IL GIOCO.	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@03CM]	
Schermate	[@03SC]	
La battaglia	[@03BT]	
Caratteristiche di Attacco & Difesa.	[@03CT]	
Elementi.	[@03LM]	
Status	[@03ST]	
Consigli vari	[@03CV]	
=====	4) PERSONAGGI	
Introduzione	[@04PR]	
Cecil Harvey	[@04CH]	
Cid Pollendina.	[@04CP]	
Edge Geraldine.	[@04EG]	
Monaco A & Monaco B	[@04MM]	
Palom.	[@04PL]	
Porom.	[@04PM]	
Rosa Joanna Farrell	[@04RF]	
Rydia.	[@04RY]	
Rydia?	[@04RD]	
Yang Fang Leiden	[@04YL]	
=====	5) TECNICHE MAGICHE	
Introduzione	[@05TM]	
Magia bianca	[@05MB]	

Magia nera	[@05MN]
Evocazioni	[@05EV]
Magia gemella	[@05MG]
Ninjutsu.	[@05NJ]
Magia di Oggetto	[@05MT]
Tabelle riassuntive	[@05TR]

===== 6) SOLUZIONE

Introduzione	[@06SL]	
Capitolo 1: L'inizio del viaggio.	Castello di Baron	[@06C1]
Capitolo 2: La vita laggiù.	Reame degli eidolon.	[@06C2]
Capitolo 3: Di nuovo insieme	Castello di Damcyan.	[@06C3]
Capitolo 4: Agguato tra i monti	Monte Hobs.	[@06C4]
Capitolo 5: Un lieto evento	Castello di Fabul	[@06C5]
Capitolo 6: Missione di soccorso.	Grotta sigillata.	[@06C6]
Capitolo 7: Il ninja solitario	Grotte di Eblan	[@06C7]
Capitolo 8: Cala il sipario	Torre di Babil	[@06C8]

===== 7) OGGETTI

Introduzione	[@07GG]
------------------------	---------

>>>> OGGETTI VARI

Medicine.	[@07MD]
Pergamene	[@07PG]
Reliquie.	[@07RL]
Altri oggetti	[@07LR]

>>>> ARMI

Archi.	[@07AR]
Armi da lancio.	[@07AL]
Artigli	[@07AT]
Asce	[@07AS]
Bacchette	[@07BC]
Bastoni	[@07BS]
Coltelli.	[@07CL]
Frecce	[@07FR]
Fruste	[@07FT]
Katane	[@07KT]
Martelli.	[@07MR]
Spade.	[@07SP]
Spade sacre.	[@07SS]

>>>> PROTEZIONI

Mani ----- Scudi	[@07SC]
Braccia -- Anelli.	[@07AN]
Braccia -- Guanti.	[@07GU]
Testa ---- Cappelli	[@07CP]
Testa ---- Elmi	[@07EL]
Torso ---- Armature	[@07AM]
Torso ---- Maglie.	[@07MG]
Torso ---- Tuniche	[@07TN]

Tabelle riassuntive	[@07TR]
Negozi	[@07NG]
Mostri richiamati dalla Sirena	[@07MS]

===== 8) NEMICI

Creature.	[@08NM]
Elenco Bestiario	[@08BS]

Elementi. [08LM]
Tipi di mostri. [08TP]

===== 9) MAPPA

Introduzione [09MP]
Castello di Baron. [09CB]
Castello di Damcyan [09CD]
Castello di Fabul. [09CF]
Grotte di Eblan [09GE]
Grotta sigillata [09GS]
Monte Hobs [09MH]
Reame degli eidolon [09RE]
Stanza degli sviluppatori [09SS]
Torre di Babil. [09TB]
Zona continentale esterna alla Grotta sigillata. [09ZG]
Zona continentale esterna alla Torre di Babil [09ZT]
Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs [09ZD]
Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan [09ZE]
Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul [09ZF]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [10TR]
Curiosità [10CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 9 ---

<< La guida fa riferimento alla traduzione italiana non ufficiale del gioco, svolta dai collaboratori del sito 'Sadnes City', recuperabile al seguente indirizzo: <https://www.sadnescity.it/traduzioni/ff4tcc/ff4tcc.php>

Per ogni evenienza, nelle schede delle varie tecniche, oggetti e mostri, viene sempre indicato sulla destra il rispettivo nome originale. >>

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

FINAL FANTASY IV - INTERLUDE è il secondo episodio della trilogia di Final Fantasy IV. In questo breve capitolo vengono narrati gli eventi che precedono la nascita di Ceodore.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|2) STORIA:| [02ST]
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

È passato un anno dalla sconfitta di Zeromus e la pace regna su tutto il pianeta. Cecil, ora nuovo re di Baron, tuttavia fa strani sogni che lo turbano. Adesso però non c'è tempo per indagare: il castello di Damcyan è stato ricostruito, dopo il bombardamento avvenuto durante la guerra contro Zeromus, ed il suo sovrano, Edward, ha invitato i suoi vecchi compagni di battaglia, compresi Cecil e la sua consorte Rosa, per inaugurare il nuovo palazzo.


```
#####
#  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 dei personaggi.

L /					\ R
	Cecil	Paladino		==> Oggetti	
	Cecil	Lv 45	HP 1875/2540	Magia	
			MP 180/ 305	Equipaggiamento	
				Stato	
	Rosa	Maga bianca		Ordine	
	Rosa	Lv 38	HP 900/1200	Fila	
			MP 255/ 450	Impostazioni	
				Bestiario	
	Palom	Mago nero		Salva	
	Palom	Lv 44	HP 2487/3120		
			MP 127/ 305		
	Porom	Maga bianca		Castello di Baron	
	Porom	Lv 40	HP 1423/1650		
			MP 27/ 350		
	Edge	Ninja		Tempo	13:34
	Edge	Lv 41	HP 2335/2480	Gil	53450
			MP 121/ 155		

Sulla destra sono presenti le varie voci del Menù Principale:

- .Oggetti -----: utilizzare gli oggetti posseduti
- .Magia -----: utilizzare le Magie possedute
- .Equipaggiamento -: modificare l'equipaggiamento dei personaggi
- .Stato -----: visualizzare la situazione generale dei personaggi
- .Ordine -----: scambiare di posizione due personaggi
- .Fila -----: modificare lo schieramento dei personaggi
- .Impostazioni ----: permette di modificare alcune opzioni del gioco
- .Bestiario -----: visualizzare le informazioni sui nemici sconfitti
- .Salva -----: permette di salvare la propria avventura

Più in basso sono indicate altre informazioni che riguardano:

LOCALITÀ

indica la stanza dove ci si trova attualmente.

TEMPO

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

GIL

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

Sulla sinistra sono presenti i ritratti dei personaggi attualmente presenti nel gruppo ed i loro relativi parametri principali:

- il personaggio posizionato più in alto è il Capogruppo ed è quello che

- compare nelle varie località
- nel gruppo possono essere presenti sino ad un massimo di 5 personaggi
- accanto al nome del personaggio appare la rispettiva Classe di appartenenza

LIVELLO (Lv)

Questo valore indica la "forza complessiva" del personaggio. Più è alto il Livello, più i parametri, gli HP e gli MP aumentano di valore. Il passaggio ad un Livello superiore è ottenibile solo guadagnando Punti Esperienza attraverso l'eliminazione dei nemici. Il valore più alto raggiungibile è il Livello 99.

HP (Heal Point, "punti vita")

Gli HP sono l'energia vitale del personaggio. Più HP possiede, più sarà difficile che muoia, infatti quando gli HP arrivano a zero il personaggio perde la vita. Il primo valore indica i suoi HP attuali, il secondo valore indica il valore massimo degli HP, il quale aumenta gradualmente ogni volta che si passa al Livello successivo oppure utilizzando alcuni Oggetti. Il valore massimo raggiungibile dagli HP è 9.999 unità.

MP (Magic Point, "punti magia")

Gli MP servono per utilizzare le tecniche magiche. 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, il secondo valore indica il valore massimo degli MP, il quale aumenta gradualmente ogni volta che si passa al Livello successivo oppure utilizzando alcuni Oggetti. Il valore massimo raggiungibile dagli MP è 999 unità.

Premendo i pulsanti L o R, apparirà accanto ad ogni personaggio la quantità di Punti Esperienza necessaria per passare al Livello successivo.

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

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

Usa	Ordina	Getta	Oggetti
==> Bacio di dama	1	Coda di fenice	2
Sveglia	2	Etere	1

4/48

Cura lo stato Rana

Nella parte centrale dello schermo sono presenti gli Oggetti ottenuti e, per ciascuno di essi, il numero di esemplari che si possiedono. Nella parte bassa è presente una breve descrizione dell'oggetto indicato dal cursore. L'inventario può contenere al massimo 48 Oggetti diversi e lo spazio attualmente occupato è indicato dalla frazione visibile in basso a destra.

USA

Permette di utilizzare alcuni Oggetti. Dopo averne selezionato uno bisogna

indicare il personaggio che ne deve usufruire. Gli Oggetti utilizzabili in questo Menù sono colorati di bianco, gli altri di grigio.

ORDINA

Riordina l'inventario in questo ordine: Medicine, Reliquie, Pergamene, Altri oggetti, Armi e Protezioni. Gli Oggetti comprati, ottenuti o tolti dall'equipaggiamento dei personaggi, si posizioneranno automaticamente negli spazi vuoti dell'inventario oppure alla fine dell'elenco.

GETTA

Permette di eliminare dall'inventario tutti gli esemplari dell'Oggetto indicato, liberando così uno spazio nell'elenco. Quando l'inventario è pieno non si possono ottenere nuovi Oggetti perciò è necessario disfarsi di quelli che non si utilizzano.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 7: OGGETTI.

```
#####  
#  MENÙ MAGIA  #  
#####
```

Scegliendo la voce MAGIA dal Menù Principale si accederà al Menù Magia. Qui è possibile visualizzare ed utilizzare le Magie attualmente possedute.

```
-----+-----  
  Magia bianca | L / | _____ | Rosa      Maga bianca      \ R  
              | ___ |   Rosa   |   Lv 38   MP   255/ 450  
              |   |   _____ |                MP richiesti  9  
-----+-----  
  
  O Cure                . Paralisi  
  . Scan                 . Slow  
  . Belvedere           O Raise  
  . Protect             ==> O Cura  
  . Novox                O Esna  
  . Berserk              . Immagine  
  . Confusione           . Shell  
  O Curaga               O Mini  
  . Teletrasporto
```

```
-----+-----  
  Ripristina una quantità moderata di HP.  
-----+-----
```

Nella parte alta dello schermo sono indicate le informazioni sul personaggio e la quantità di MP richiesta per utilizzare la Magia indicata dal cursore.

Nella parte centrale dello schermo è presente l'elenco delle Magie attualmente possedute: quelle utilizzabili in questo Menù sono colorate di bianco, le altre di grigio. Dopo averne selezionata una bisogna indicare il personaggio che ne deve usufruire.

Nella parte bassa è presente una breve descrizione della Magia indicata dal cursore. Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare le rispettive Magie.

L'elenco mostrato sullo schermo è lo stesso che appare durante la battaglia ed in questo Menù è possibile anche cambiare la posizione di una tecnica, in modo tale da ritrovarla più facilmente mentre si combatte. Per fare questo, selezionare la Magia e poi lo spazio dove inserirla: se quest'ultimo è già

occupato, le due tecniche si scambieranno di posto.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SULLE MAGIE VEDERE LA SEZIONE 5: TECNICHE MAGICHE.

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

Scegliendo la voce EQUIPAGGIAMENTO dal Menù Principale e selezionando un personaggio, si accederà al Menù Equipaggiamento. Qui è possibile visualizzare e cambiare le Armi e le Protezioni indossate attualmente dal personaggio.

```
-----+-----  
Equipaggiamento          Ottimizza          |          Equipaggiamento  
-----+-----  
L /                               \ R  
-----  
|                               |  
| Cecil | ==> Mano destra      Spada di mithril  
|                               | Mano sinistra      Scudo di mithril  
|                               | Testa              Elmo di mithril  
| Cecil | Torso              Cotta di mithril  
| Destro/a | Braccia          Guanti di mithril  
  
Attacco    66      Difesa    47      Difesa magica    10  
-----  
Ammazzagelatine          1      Frecce di Yoichi          1  
Arco letale              1      Frecce sacre              1  
-----
```

Spada di mithril, efficace contro i non morti.

Nella parte superiore sono presenti le voci 'Equipaggiamento', che permette di cambiare manualmente gli oggetti indossati, e 'Ottimizza', che assegna in automatico al personaggio il miglior equipaggiamento possibile tra gli oggetti posseduti. La voce 'Ottimizza' non si attiva nel caso in cui nell'inventario non ci siano abbastanza spazi vuoti per inserire gli oggetti rimossi.

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

- Mano destra (si può equipaggiare un'Arma)
- Mano sinistra (si può equipaggiare una Protezione per la Mano)
- Testa (si può equipaggiare una Protezione per la Testa)
- Torso (si può equipaggiare una Protezione per il Torso)
- Braccia (si può equipaggiare una Protezione per le Braccia)

Nella parte inferiore è presente l'elenco degli oggetti equipaggiabili, assieme alle rispettive quantità, infine è mostrata una breve descrizione dell'oggetto indicato dal cursore. Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare il rispettivo equipaggiamento.

Ogni personaggio ha una mano dominante, indicata sotto il suo ritratto, e su quest'ultima bisognerà equipaggiare l'Arma, mentre l'altra sarà adibita allo Scudo o ad altro, a seconda della Classe del personaggio. I personaggi ambidestri invece sono in grado di equipaggiare un'Arma su ogni mano. Più in basso sono indicati alcuni parametri (Attacco, Difesa e Difesa magica) che potranno variare a seconda degli oggetti indossati.

Per modificare l'equipaggiamento, selezionare la parte del corpo interessata e

poi scegliere dalla sezione inferiore il nuovo oggetto da indossare. A seconda del colore dei parametri, sarà possibile notare se il nuovo l'oggetto aumenta, diminuisce o lascia invariati tali valori:

Colore Giallo -: il parametro aumenta
Colore Bianco -: il parametro resta invariato
Colore Rosso --: il parametro diminuisce

```
#####  
#  MENÙ STATO  #  
#####
```

Scegliendo la voce STATO dal Menù Principale e selezionando un personaggio, si accederà al Menù Stato. Qui si possono vedere tutti i parametri del personaggio.

```
-----+-----  
                Cecil                Paladino                |                Stato  
-----+-----  
L / |          | Destro/a  
--- | Cecil | Lv 45   HP 1875/2540  
    |          |          MP 180/ 305  
    |          |          ESP          138512  
    |          | Prossimo livello: 17507  
-----+-----
```

```
-----+-----  
Stato                Equipaggiamento                Abilità  
-----+-----  
Forza                .. 34                Attacco                6x .. 66  
Velocità              .. 22                Precisione              .. 88%  
Vigore                .. 31                Difesa                2x .. 47  
Intelligenza         .. 18                Evasione                .. 26%  
Spirito              .. 22                Difesa magica          1x .. 10  
                    .. 13%  
                    Evasione Magica  
-----+-----
```

Nella parte alta dello schermo presenti i parametri principali del personaggio, Classe, Mano dominante, Livello, HP e MP. Poi sono presenti:

ESP

- indica la quantità di Punti Esperienza ottenuti dal personaggio dall'inizio dell'avventura.

Prossimo livello

- indica la quantità di Punti Esperienza necessari per far aumentare di Livello il personaggio. Quando questa cifra raggiunge lo zero, il Livello del personaggio aumenta di una unità.

Nella zona centrale sono indicate tre voci:

.Stato --> visualizza i parametri del personaggio
.Equipaggiamento --> mostra l'attuale equipaggiamento del personaggio
.Abilità --> elenca le abilità del personaggio

I parametri fisici del personaggio, che aumentano gradualmente man mano che si avanza di Livello, sono:

a. FORZA

Questo parametro indica la quantità di forza fisica posseduta. Più il valore della Forza è alto, maggiore sarà il danno inflitto dal personaggio con un attacco fisico.

b. VELOCITÀ

Questo parametro indica quanto rapidamente si riempie la barra del turno. Aumentare il valore della Velocità vuol dire caricare più rapidamente la barra del turno durante i combattimenti e quindi il personaggio ha la possibilità di attaccare con maggiore frequenza rispetto ai nemici.

c. VIGORE

Questo parametro indica la resistenza fisica del personaggio. Più è alto il valore della Resistenza, minori saranno i danni subiti da un attacco fisico nemico.

d. INTELLIGENZA

Questo parametro indica la quantità di forza magica posseduta. Più il valore dell'Intelligenza è alto, maggiore sarà il danno inflitto dal personaggio con un attacco magico.

e. SPIRITO

Questo parametro indica la resistenza magica del personaggio. Più è alto il valore dello Spirito, minori saranno i danni subiti da un attacco magico nemico.

I parametri dell'equipaggiamento, che dipendono maggiormente dall'Arma e dalle Protezioni indossate dal personaggio, sono:

f. ATTACCO

Questo valore indica la potenza offensiva del personaggio. Esso dipende dal Livello, dalla Forza e dai parametri dell'Arma equipaggiata. Più il valore dell'Attacco è alto, maggiore sarà il danno inflitto dal personaggio con un attacco fisico. Accanto a questo parametro è presente un moltiplicatore: questo valore dipende dalla Forza e dalla Velocità ed indica il numero di mini-attacchi effettuati dal personaggio. Essi non vengono mostrati sullo schermo ma il danno che appare varia a seconda del numero di mini-attacchi che sono andati a segno.

g. PRECISIONE

Questo valore indica in percentuale la probabilità che l'attacco fisico del personaggio vada a segno. Essa dipende dal Livello e dai parametri dell'Arma equipaggiata. Più il valore della Precisione è alto, maggiore sarà la possibilità di colpire il bersaglio con un attacco fisico.

h. DIFESA

Questo valore indica la capacità difensiva fisica del personaggio. Essa dipende dal Livello, dal Vigore e dai parametri delle Protezioni equipaggiate. Più il valore della Difesa è alto, minori saranno i danni subiti da un attacco fisico nemico. Accanto a questo parametro è presente un moltiplicatore: questo valore dipende dal Livello e dalla Velocità ed indica il numero di mini-attacchi nemici che il personaggio è in grado di schivare. Essi non vengono mostrati sullo schermo ma il danno che appare varia a seconda del numero di mini-attacchi nemici che si sono evitati.

i. EVASIONE

Questo valore indica in percentuale la probabilità che l'attacco fisico del nemico manchi completamente il personaggio, non procurandogli alcun danno. Essa dipende esclusivamente dai parametri delle Protezioni equipaggiate.

Più alto è il valore dell'Evasione, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi fisici del nemico.

l. DIFESA MAGICA

Questo valore indica la capacità difensiva magica del personaggio.

Essa dipende esclusivamente dai parametri delle Protezioni equipaggiate.

Più il valore della Difesa Magica è alto, minori saranno i danni subiti da un attacco magico nemico. Accanto a questo parametro è presente un moltiplicatore: questo valore aumenta al crescere dell'Intelligenza, della Velocità e dello Spirito e riduce ulteriormente i danni magici subiti.

m. EVASIONE MAGICA

Questo valore indica in percentuale la probabilità che l'attacco magico del nemico manchi completamente il personaggio, non procurandogli alcun danno.

Essa dipende dall'Intelligenza, dello Spirito e dai parametri delle Protezioni equipaggiate. Più alto è il valore dell'Evasione Magica, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi magici del nemico.

Per entrambe le categorie, ad eccezione di Attacco e Difesa, il valore massimo raggiungibile dai vari parametri tramite l'equipaggiamento e l'utilizzo delle Magie è di 99 unità, mentre per quelli espressi in percentuale il limite massimo è 99%. Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare il rispettivo stato.

```
#####  
# ORDINE & FILA #  
#####
```

Le voci ORDINE e FILA del Menù Principale modificano la posizione e lo schieramento dei personaggi all'interno del gruppo. Esso è composto da cinque spazi, disposti su due file, dove sono situati i membri presenti, che possono avere due schieramenti differenti:

Stile offensivo	Stile difensivo
1	1
\	/
2	2
/	\
3	3
\	/
4	4
/	\
5	5

.I personaggi, il cui ritratto è situato più a sinistra, sono disposti in prima fila, mentre gli altri sono posizionati in seconda fila.

.Nella prima fila, le capacità fisiche offensive e difensive sono normali; nella seconda fila, le capacità fisiche offensive vengono dimezzate mentre quelle difensive risultano raddoppiate. Le capacità magiche offensive e difensive invece non vengono influenzate dalla fila.

.Per sfruttare al meglio le abilità dei personaggi è consigliato schierare in prima linea quelli predisposti maggiormente per gli attacchi fisici mentre in seconda linea i personaggi che possiedono maggiori capacità magiche. Nel caso di un attacco alle spalle, i personaggi in prima fila si ritroveranno in seconda fila e viceversa.

Le tecniche offensive che non vengono influenzate dalla linea sono:

- gli attacchi fisici di Arco & Freccia
- il comando Lancia di Edge
- il comando Mira di Rosa
- le Evocazioni
- le Magie bianche
- le Magie nere
- le Magie gemelle
- le Magie d'oggetto
- i Ninjutsu

Le tecniche offensive che vengono influenzate dalla linea sono:

- gli attacchi fisici di tutte le altre Armi
- i comandi Calcio e Focus di Yang

La voce 'Ordina' consente di cambiare la posizione all'interno dello schieramento. Per fare questo, selezionare il personaggio e poi lo spazio dove inserirlo: se quest'ultimo è già occupato, i due personaggi si scambieranno di posto. La voce 'Fila' invece permette di passare dallo Stile offensivo a quello difensivo, e viceversa.

```
#####  
#  MENÙ IMPOSTAZIONI  #  
#####
```

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

[le voci colorate in bianco indicano quelle in vigore]

```
-----+-----  
  (X) Conferma          (O) Indietro          |      Impostazioni  
-----+-----
```

==> Modalità di battaglia	Attesa	Attiva
Velocità di battaglia	1 2 3 4 5 6	
Testi in battaglia	1 2 3 4 5 6	
Corsa	ON	OFF
Cursore	Default	Mantieni
Ritratto	ON	OFF
Colonna sonora	Arrangiata	Originale
Barra ATB	ON	OFF
Ordine di battaglia	ON	OFF
Dati installati	ON	OFF
Finestra dei testi		
Configurazione tasti		
Lingua		

```
-----  
Determina lo scorrere del tempo in battaglia.  
-----
```

MODALITÀ BATTAGLIA

Imposta la modalità di scorrimento del tempo in battaglia:

.Attesa -- Battaglia a Turni
prima di attaccare, i nemici devono aspettare che termini il turno del personaggio.

.Attiva -- Battaglia in Tempo Reale
i nemici possono attaccare anche mentre si sta scegliendo il comando,
l'abilità, la magia, o altro, da usare in battaglia.

VELOCITÀ DI BATTAGLIA

Indica la velocità con cui si svolgeranno gli scontri. Il valore può variare da 1 (Veloce) a 6 (Lento).

TESTI IN BATTAGLIA

Indica la velocità con cui scorreranno i messaggi sullo schermo durante gli scontri. Il valore può variare da 1 (Veloce) a 6 (Lento).

CORSA

Attiva o meno la Corsa automatica. Quando essa è attiva, il Capogruppo cammina automaticamente in maniera più rapida, senza dover tenere premuto il tasto X.

CURSORE

Imposta la posizione del cursore quando si accede ad un menù qualsiasi:
.Default, il cursore si posiziona sempre sulla prima voce del menù
.Mantieni, il cursore rimane sull'ultima voce visitata

RITRATTO

Mostra o meno il ritratto dei personaggi durante le battaglie ed i dialoghi.

COLONNA SONORA

Imposta come musiche di sottofondo la versione Arrangiata o quella Originale della colonna sonora del gioco.

BARRA ATB

Visualizza o meno la barra del turno durante le battaglie.

ORDINE DI BATTAGLIA

Quando questa voce non è attiva, una volta che si riempie la barra del turno di due o più personaggi, bisogna necessariamente comandarli nell'ordine in cui essa è stata caricata. Attivando la voce invece, è possibile modificare tale ordine: quando appare la finestra con i vari comandi del personaggio, premendo il pulsante Triangolo, questi verrà messo temporaneamente da parte e apparirà la finestra con i comandi del personaggio successivo.

DATI INSTALLATI

Permette di installare o meno sulla console i dati del gioco, in modo tale da velocizzare i caricamenti.

FINESTRA DEI TESTI

Qui è consentito modificare l'aspetto delle varie finestre di gioco:
[il pulsante Quadrato ripristina i valori predefiniti]

.Colore finestre

usando i tasti direzionali oppure la levetta analogica, si può modificare il colore uniforme, tramite i colori principali R(osso), V(erde) e B(lu), e la

trasparenza dello sfondo delle finestre.

.Sfondo delle finestre

modifica l'orientamento del colore dello sfondo delle finestre.

.Wallpaper

cambia la decorazione dello sfondo delle finestre.

CONFIGURAZIONE TASTI

Qui è consentito modificare alcuni comandi. Per fare questo, selezionare il comando e premere le direzioni Destra o Sinistra per scorrere i vari pulsanti. I comandi modificabili sono:

.Tasto conferma

.Tasto L (la sua attivazione sostituisce il Tasto conferma)

.Tasto menu

.Tasto corsa

LINGUA

Cambia la lingua del gioco, tra le tre disponibili (Giapponese, Italiano e Francese).

```
#####  
#  MENÙ BESTIARIO  #  
#####
```

Scegliendo la voce BESTIARIO dal Menù Principale si accederà al Menù Bestiario, dove è possibile visualizzare l'elenco e le informazioni riguardanti i nemici sconfitti durante l'avventura. Il Bestiario contiene i dati di tutti i salvataggi perciò, se si è mancato un mostro, è possibile aggiungere la sua scheda ricominciando il gioco dall'inizio e questa volta incontrarlo.

Elenca tutti	Mostri uccisi	74%	Bestiario
Categoria			
	1 Goblin		20 uccisi
==> Elenca tutti	2 ????????		0 uccisi
	3 ????????		0 uccisi
Per nome	4 Pipistrello		75 uccisi
	5 Porcospino		47 uccisi
Per tipo	6 Maghetto		58 uccisi
	7 ????????		0 uccisi
Solo boss	8 Falena ocellata		65 uccisi
	9 Centipede		370 uccisi
	10 Verme delle sabbie		59 uccisi
	11 ????????		0 uccisi

Nella parte superiore dello schermo è indicata la percentuale di nemici incontrati mentre nella zona centrale, sulla destra è presente l'elenco di tali mostri, ognuno con il rispettivo numero di esemplari eliminati durante tutti i salvataggi. I nemici non ancora incontrati vengono indicati con '????????'.

Pulsante X -: visualizzare la scheda del nemico

Pulsante O -: tornare al Menù Principale

Pulsante L -: scorrere le pagine dell'elenco verso l'alto
Pulsante R -: scorrere le pagine dell'elenco verso il basso

Sul lato sinistro della schermata è possibile scegliere il criterio con cui ordinare l'elenco:

Elenca tutti

.i nemici vengono presentati nell'ordine predefinito del gioco

Per nome

.i nemici vengono presentati in ordine alfabetico

Per tipo

.i nemici vengono presentati per tipo cioè vengono mostrati man mano i mostri che sono graficamente molto simili, secondo questo ordine:

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Banditi | 16. Tartaruga magma | 31. Cavaliere oscuro |
| 2. Roc minore | 17. Fiamme | 32. Burattinaio |
| 3. Occhi volanti | 18. Anima | 33. Quadrupedi |
| 4. Ricci | 19. Scheletri | 34. Golem |
| 5. Lombrichi | 20. Demoni volanti | 35. Armadillo |
| 6. Sahagin del desero | 21. Roc | 36. Medusa |
| 7. Farfalle | 22. Lilith | 37. Misteruovo |
| 8. Scolopendre | 23. Cait Sith | 38. Chimere |
| 9. Verme delle sabbie | 24. Fiore di sangue | 39. Droni |
| 10. Gelatine | 25. Vampira | 40. Draghi accucciati |
| 11. Maghetto | 26. Naga | 41. Porta trappola |
| 12. Mors | 27. Pipistrelli | 42. Grandi robot |
| 13. Alligatore | 28. Orco | 43. Unici & Boss |
| 14. Camaleonti | 29. Bambola diabolica | |
| 15. Ninfa tempestosa | 30. Guerrieri | |

Premendo il pulsante X in corrispondenza del nome di un nemico, apparirà la sua scheda:

Elenca tutti	Anima	Uccisi	110
		HP	200
		Forza	23
		Difesa	3
		Magia	0
		Difesa magica	10
		Gil	59
		ESP	460
		Tesoro	
		Pozione	
		Anello maledetto	
		Tipo	Ghoul

[] Cambia /\ Togli finestre () Esci

Sul lato sinistro è mostrato un ritratto del nemico mentre nella parte destra sono indicati il numero di esemplari eliminati, i suoi parametri, gli oggetti che può rilasciare (dal più probabile al meno probabile, dall'alto verso il

basso) e l'eventuale categoria a cui appartiene. Premendo il pulsante Triangolo i riquadri svaniranno, lasciando sullo schermo solo l'immagine del mostro; spingendo i tasti L e R è possibile passare alla scheda precedente oppure a quella successiva.

Premendo il pulsante Quadrato invece, il riquadro dei parametri viene sostituito da quello delle affinità elementali e di status:

```
-----+-----+-----
      Elenca tutti |      Anima      |  Debolezze
-----+-----+-----
                        |                  |  Sacro
                        |                  |
                        |                  |
                        |                  |  Resistenze
                        |                  |  Veleno          Cecità
                        |                  |  Pietra          Ade
                        |                  |  Morfeo          Paralisi
                        |                  |  Pietrificazione
                        |                  |
                        |                  |
                        |                  |  Assorbe
                        |                  |  Fuoco
-----+-----+-----
      [] Cambia   /\ Togli finestre   () Esci |
-----+-----+-----
```

```
#####
#  MENÙ SALVA  #
#####
```

Durante l'avventura è possibile salvare ovunque quando ci si trova nella Mappa del mondo, mentre all'interno delle singole località è consentito salvare solo sui Punti di Salvataggio (altari circolari di pietra oppure sfere luminose). Posizionandosi su di essi la voce SALVA del Menù Principale diventa bianca, permettendo così il salvataggio dei dati.

```
#####
#  I NEGOZI  #
#####
```

All'interno delle varie località è consentito acquistare oggetti che saranno d'aiuto nel corso dell'avventura. È possibile riconoscere il tipo di negozio a seconda dell'insegna esposta fuori:

- una spada indica un negozio di Armi
- uno scudo indica un negozio di Protezioni
- un'anfora indica un negozio di Medicine
- la scritta Inn indica una Locanda dove, al prezzo di alcuni Gil, si possono far riposare i personaggi, ricaricando completamente i loro HP e MP e rimuovendo tutti gli status negativi

```
-----+-----+-----
```


Salve! Posso essere d'aiuto?			Officina		
Compra	Vendi	Esci	Gil	5370	
==> Artigli fatati		600	Ne hai:		
Artigli infernali		650		2	
Randello		2000	Equipaggiati:		
Spada infuocata		14000		0	
		v			
Attacco	Ce	Ro	Pa	Po	Ed

Artigli che possono confondere il nemico.

Nella parte alta dello schermo, sulla destra sono indicati i Gil che si possiedono, mentre a sinistra sono presenti:

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

=== ACQUISTARE UN OGGETTO ===

Dopo aver scelto COMPRA, nella parte centrale dello schermo appaiono gli oggetti in vendita nel negozio. Sulla destra sono presenti due voci:

*Ne hai -----: indica quanti esemplari dell'oggetto indicato dal cursore già si possiedono ma non sono equipaggiati
 *Equipaggiati --: indica quanti esemplari dell'oggetto indicato dal cursore sono già equipaggiati dai personaggi

Nella parte bassa dello schermo sono presenti i personaggi presenti attualmente nel gruppo. Quando il cursore è su di un Oggetto, possono apparire simboli che indicano come cambierebbe la situazione dei personaggi se fossero equipaggiati con quell'oggetto:

*Freccia verso l'alto ---: i parametri del personaggio aumentano
 *Freccia verso il basso -: i parametri del personaggio diminuiscono
 *Segno '=' -----: i parametri del personaggio non variano
 *Nessun segno -----: il personaggio non può equipaggiare quell'oggetto

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

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

È possibile acquistare o possedere fino ad un massimo di 99 esemplari per ogni oggetto. Una volta superato questo limite, è consentito raccogliere altri esemplari dello stesso oggetto tuttavia essi andranno ad occupare un ulteriore spazio all'interno dell'inventario.

=== VENDERE UN OGGETTO ===

Dopo aver scelto VENDI, nella parte centrale dello schermo appare la lista del proprio inventario. Una volta selezionato quale oggetto vendere bisogna decidere quanti esemplari di quell'oggetto si vuole cedere:

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

IMPORTANTE - Tranne rare eccezioni, il valore di vendita di un oggetto risulterà sempre la metà del suo valore di acquisto (Esempio: se si compra un oggetto spendendo 2.000 Gil, rivendendolo si guadagneranno solo 1.000 Gil).

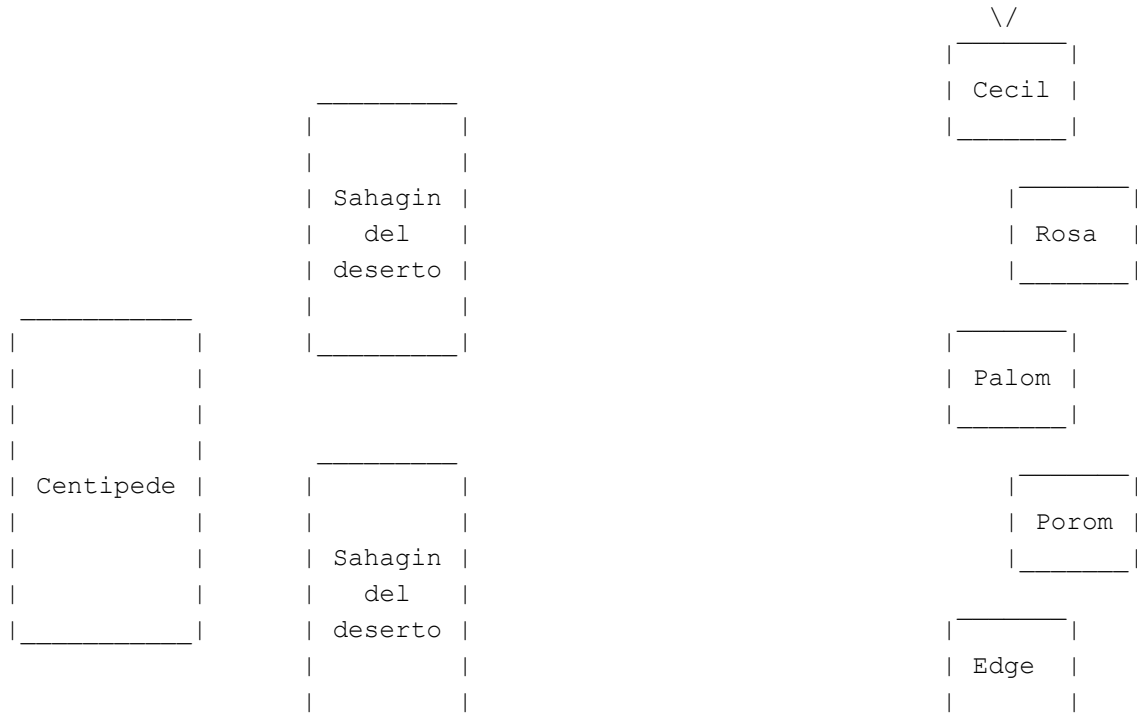
=====

LA BATTAGLIA

[@03BT]

=====

Vagando per il mondo, oppure esplorando le varie località, si incontreranno nemici lungo il cammino.



Centipede		Cecil	1875/2540	180	.=====.
Sahagin del deserto	2	Rosa	900/1200	255	.=====.
		Palom	2487/3120	127	.=====.
		Porom	1423/1650	27	.====.
		Edge	2335/2480	121	.=====.

Nella parte alta dello schermo appaiono i nomi delle tecniche utilizzate durante il combattimento sia dai mostri che dai personaggi. Alla fine della battaglia vengono indicati i Punti Esperienza ottenuti, i Gil guadagnati e gli eventuali Oggetti ricevuti, assieme alle eventuali abilità imparate. Premendo il pulsante L o R, appaiono, oppure vengono nascoste, le informazioni riguardanti la voce indicata dal cursore.

Nella parte centrale dello schermo sono presenti i partecipanti alla battaglia. Nei combattimenti normali, i mostri sono presenti sul lato sinistro, mentre i personaggi su quello destro.

I personaggi schierati più indietro rispetto agli altri sono disposti in prima fila, mentre gli altri sono posizionati in seconda fila. Nella prima fila, le capacità fisiche offensive e difensive sono normali; nella seconda fila, le capacità fisiche offensive vengono dimezzate mentre quelle difensive risultano raddoppiate. Le capacità magiche offensive e difensive invece non vengono influenzate dalla fila. Queste considerazioni non si applicano invece ai nemici, i quali non varieranno le loro caratteristiche a seconda della loro

posizione sullo schermo.

Per sfruttare al meglio le abilità dei personaggi è consigliato schierare in prima linea quelli predisposti maggiormente per gli attacchi fisici mentre in seconda linea i personaggi che possiedono maggiori capacità magiche. Nel caso di un attacco alle spalle, i personaggi in prima fila si ritroveranno in seconda fila e viceversa.

```
+-----+
|  COMANDI  |
+-----+
```

Nella parte bassa dello schermo sono indicati sulla sinistra i nomi ed il numero di esemplari dei mostri che si stanno affrontando, mentre sulla destra sono presenti i nomi dei personaggi, seguiti dai rispettivi HP attuali, HP massimi, MP attuali e dalla barra del turno. Essa è di colore blu quando si sta ancora caricando, diventa gialla una volta che si riempie e si colora di verde quando si sta per eseguire l'azione. Quando la barra è gialla, appare una finestra che mostra i comandi che il personaggio può utilizzare:

```
+-----+-----+
| Attacca      | Difesa      |
| Magia bianca | Cambia fila |
| Proteggi     +-----+
| Oggetti    > |
+-----+
```

ATTACCA

il personaggio colpisce utilizzando un attacco fisico. Scegliere con il cursore il bersaglio dell'attacco. Al termine dell'assalto il turno del personaggio ha termine.

ABILITÀ PERSONALE

le voci successive di questa finestra variano a seconda del personaggio. Dopo aver scelto un'abilità personale, è necessario indicare il suo bersaglio oppure bisogna scegliere dal rispettivo elenco quale tecnica utilizzare. In quest'ultimo caso, appaiono gli MP necessari per eseguire quell'abilità. Dopo aver utilizzato la tecnica, il turno del personaggio ha termine.

OGGETTI

il personaggio utilizza uno degli Oggetti presenti nell'inventario, che viene mostrato sullo schermo, assieme alle rispettive quantità di ogni Oggetto. Dopo aver scelto l'Oggetto da usare, selezionare con il cursore l'obiettivo. Quando si utilizza una Medicina, accanto ai nomi dei personaggi appariranno gli status attualmente attivi. Dopo aver usato l'Oggetto, il turno del personaggio ha termine.

MODIFICA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Durante la battaglia è consentito anche cambiare l'equipaggiamento delle mani. Premendo la direzione Su nel Menù Oggetti, appaiono i nomi degli Oggetti impugnati: selezionare quale dei due cambiare e scegliere dall'elenco il nuovo equipaggiamento. La sostituzione delle Armi non fa terminare il turno del personaggio.

Sempre presso la finestra dei comandi, premendo la direzione Destra appaiono due ulteriori abilità:

DIFESA

il personaggio rimane in posizione di difesa, subendo la metà dei danni fisici, nel caso in cui venga attaccato. Scegliendo questa voce, il turno del

personaggio ha termine.

CAMBIA FILA

lo schieramento di tutto il gruppo viene modificato perciò i personaggi in prima fila si spostano in seconda fila, e viceversa. Scegliendo questa voce, il turno del personaggio ha termine. Questo comando non viene ripetuto attivando la Modalità Automatica: al suo posto il personaggio esegue il semplice attacco fisico.

FUGA

Quest'ultima possibilità non appare tra le voci della finestra. Per fuggire da una battaglia bisogna tenere premuti contemporaneamente i pulsanti L e R per diversi secondi. Durante questo periodo di tempo, più o meno lungo a seconda delle situazioni, i personaggi non possono compiere alcuna azione e sono esposti agli attacchi nemici. Non è possibile fuggire dagli scontri con i boss inoltre scappando da una battaglia potrà capitare di perdere una quantità di Gil pari a 1/4 del denaro che si sarebbe guadagnato eliminando tutti i nemici. Quest'ultimi non verranno persi nel caso in cui si scappi dallo scontro utilizzando una tecnica magica.

MODALITÀ AUTOMATICA

Premendo il pulsante Select durante la battaglia, appare la scritta 'Auto' sullo schermo. In questo caso lo scontro viene velocizzato e tutti i personaggi combattono in maniera automatica:

- se il Cursore è impostato su Default, tutti i personaggi utilizzeranno esclusivamente l'attacco fisico durante il loro turno.
- se il Cursore è impostato su Mantieni, tutti i personaggi eseguiranno di continuo l'ultima tecnica utilizzata (es. se nel turno precedente Cecil ha usato l'attacco fisico mentre Rosa ha lanciato la magia Cure, attivando la modalità Automatica, Cecil continuerà ad eseguire solo l'attacco fisico mentre Rosa continuerà a lanciare la magia Cure)

La modalità Automatica risulta quindi utile per terminare rapidamente gli scontri quando si affrontano nemici deboli oppure per accumulare facilmente Punti Esperienza, una volta scoperte le vulnerabilità dei mostri.

Per disattivarla, premere nuovamente il tasto Select durante lo scontro.

Il comando 'Cambia fila' non viene ripetuto nella Modalità Automatica ed al suo posto il personaggio esegue il semplice attacco fisico.

+-----+

| TIPI DI BATTAGLIE |

+-----+

Ogni battaglia può svolgersi in maniera diversa:

NORMALE

.per tutta la durata dello scontro, i personaggi ed i mostri attaccano seguendo i propri turni

ATTACCO PREVENTIVO

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

IMBOSCATA

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

ATTACCO ALLE SPALLE

.durante il primo giro di turni, tutti i mostri attaccano prima dei personaggi i quali si troveranno in posizioni invertite: i personaggi disposti in prima linea risulteranno in seconda fila e viceversa.

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

=== INFORMAZIONI VARIE SULLE BATTAGLIE ===

- I colori delle cifre indicano:
 - gli HP di danni inflitti, se sono colorati di bianco
 - gli HP recuperati, se sono colorati di verde
 - gli MP persi, se sono colorati in celeste
 - gli MP recuperati, se sono colorati in rosa

 - Per quanto riguarda gli status, se il personaggio:
 - brilla di blu, allora possiede lo Status Reflex
 - brilla di giallo, allora possiede lo Status Shell
 - brilla di grigio, allora possiede lo Status Slow
 - brilla di rosso, allora possiede lo Status Haste
 - brilla di verde, allora possiede lo Status Protect
 - diventa rosso, allora possiede lo Status Berserk
 - diventa viola, allora possiede lo Status Veleno
 - diventa marrone chiaro, allora possiede lo Status Stop
 - diventa parzialmente grigio, allora possiede lo Status Pietrificazione
 - diventa completamente grigio, allora possiede lo Status Pietra
 - indossa gli occhiali da sole, allora possiede lo Status Cecità
 - risulta affaticato, allora possiede lo Status Critico
 - ha l'aspetto di un suino, allora possiede lo Status Maiale
 - ha l'aspetto di un omino, allora possiede lo Status Mini
 - ha l'aspetto di una rana, allora possiede lo Status Rana
 - è sovrastato da un piccolo teschio, allora possiede lo Status Maledizione
 - è sovrastato da un balloon, allora possiede lo Status Mutismo
 - è circondato da due scariche elettriche, allora possiede lo Status Paralisi
 - produce una bolla d'aria, allora possiede lo Status Sonno
 - è circondato da due copie trasparenti, allora possiede lo Status Immagine
 - fluttua sul posto, allora possiede lo Status Levitazione

 - Un combattimento termina quando:
 - tutti i mostri sono stati eliminati
 - i mostri fuggono
 - i personaggi fuggono
 - tutti i personaggi vengono eliminati
- Nell'ultimo caso, la partita finisce ed il gioco torna alla schermata di caricamento del salvataggio.

=====

CARATTERISTICHE DI ATTACCO & DIFESA

=====

[@03CT]

ATTACCHI FISICI

Gli attacchi fisici, tranne alcuni casi, sono quelli compiuti tramite l'uso delle Armi o di altri particolari Oggetti e non consumano MP. Nella maggior parte dei casi, l'attacco fisico può colpire un solo bersaglio per turno, tuttavia esistono particolari abilità, come il Calcio di Yang, in grado di ferire tutti i nemici presenti sul campo di battaglia in un unico turno.

Può capitare che, durante la battaglia, il personaggio o il mostro esegua un normale attacco fisico, che però infligge danni superiori al normale. Questo tipo di assalto è detto "Attacco Critico" e quando avviene lo schermo brilla per un istante. Gli Attacchi Critici vengono decisi casualmente dal gioco ma ci sono Armi, come l'Arco letale, in grado di aumentare la possibilità

di eseguirne uno. Nel caso opposto, quando l'assalto va completamente a vuoto, appare la scritta "Miss!" (Mancato!) ed il bersaglio non subisce alcun danno.

ATTACCHI MAGICI

Gli attacchi magici sono quelli compiuti tramite l'uso delle Magie o di altre particolari tecniche e consumano MP. A differenza di quelli fisici, in alcuni casi è possibile scegliere se colpire uno o tutti gli avversari con quella tecnica, oppure uno o tutti i personaggi nel caso di una magia curativa, premendo il tasto L oppure il tasto R quando appare il cursore che indica il bersaglio della tecnica.

Per le magie dove è possibile scegliere il numero di bersagli, il costo in MP non varia, indipendentemente dal numero di obiettivi indicati, tuttavia la loro efficacia potrebbe diminuire. Alcune di queste tecniche mantengono invariata la loro potenza, ad esempio la magia Quake; altre invece saranno meno efficaci man mano che aumenteranno i bersagli, come la magia Cura.

A differenza degli attacchi fisici, gli attacchi magici in genere vanno sempre a segno, ad esclusione di quelli in grado di variare lo status del bersaglio, i quali possono andare completamente a vuoto nel caso in cui si possiedano determinati equipaggiamenti oppure particolari immunità.

DIFESA

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

La difesa fisica è la capacità di subire il minor numero di danni possibili da un attacco fisico e dipende dai parametri del personaggio, dal suo attuale equipaggiamento, dai parametri del nemico e dalla tecnica utilizzata. Lo stesso vale per la difesa magica.

È possibile però aumentare la propria capacità di difesa tramite l'uso di barriere in grado di diminuire i danni subiti. Ad esempio, le magie Protect, Shell o Reflex generano attorno al bersaglio una barriera in grado di, rispettivamente, aumentare la difesa fisica, aumentare la difesa magica e respingere alcune tecniche magiche.

Tuttavia esistono attacchi fisici, come gli Aculei dei Ricci, ed attacchi magici, tipo la magia Meteor, che infliggono la stessa quantità di danni, anche se il bersaglio è protetto da una barriera.

ELEMENTI

[@03LM]

Gli attacchi Elementali sono le tecniche che sfruttano la potenza degli elementi naturali. Esistono sei elementi (Fuoco, Ghiaccio, Fulmine, Armi da lancio, Sacro e Oscurità) ed a parte sono presenti anche alcuni attacchi detti 'non elementali' poichè non si basano su alcun elemento e solitamente sono tecniche molto potenti.

Per ogni elemento sono indicati:

- le abilità che causano danni magici
- le Armi che causano danni fisici
- le Protezioni che diminuiscono i danni subiti

L'Anello maledetto, equipaggiato assieme alle Protezioni che diminuiscono i danni subiti da un determinato Elemento, permette di assorbire gli attacchi di tale Elemento, i quali poi vanno a ripristinare gli HP del personaggio.

FUOCO

Ifrit	(Evocazione)
Fira	(Magia nera)
Firaga	(Magia nera)
Fire	(Magia nera)
Katon	(Ninjutsu)
Esplosivo	(Pergamena)
Lancia infuocata	(Pergamena)
Scheggia di Pyros	(Pergamena)
Zanna rossa	(Pergamena)
-----+-----	
Artigli infuocati	(Artiglio)
Frecce infuocate	(Freccia)
Martello di Gaia	(Martello)
Spada infuocata	(Spada)
-----+-----	
Cotta glaciale	(Armatura: diminuisce i danni subiti)
Cotta infuocata	(Armatura: aumenta i danni subiti)
Scudo glaciale	(Scudo: diminuisce i danni subiti)
Scudo infuocato	(Scudo: aumenta i danni subiti)

GHIACCIO

Shiva	(Evocazione)
Blizzaga	(Magia nera)
Blizzara	(Magia nera)
Blizzard	(Magia nera)
Suiton	(Ninjutsu)
Vento antartico	(Pergamena)
Vento artico	(Pergamena)
Zanna bianca	(Pergamena)
-----+-----	
Artigli glaciali	(Artiglio)
Frecce glaciali	(Freccia)
Spada glaciale	(Spada)
-----+-----	
Cotta glaciale	(Armatura: aumenta i danni subiti)
Cotta infuocata	(Armatura: diminuisce i danni subiti)
Scudo glaciale	(Scudo: aumenta i danni subiti)
Scudo infuocato	(Scudo: diminuisce i danni subiti)

FULMINE

Ramuh	(Evocazione)
Thundaga	(Magia nera)
Thundara	(Magia nera)
Thunder	(Magia nera)
Raijin	(Ninjutsu)
Furia celeste	(Pergamena)
Furia di Zeus	(Pergamena)
Zanna blu	(Pergamena)
-----+-----	
Frecce fulminanti	(Freccia)
Frusta fulminante	(Frusta)
-----+-----	

Armatura di diamante	(Armatura)
Bracciale di diamante	(Bracciale)
Forcina dorata	(Cappello)
Elmo di diamante	(Elmo)
Elmo grandioso	(Elmo)
Guanti di diamante	(Guanto)
Scudo di diamante	(Scudo)
Giacca luminosa	(Tunica)

ARMI DA LANCIO

non esistono abilità per questo elemento

----+----

Fuma shuriken	(Arma da lancio)
Shuriken	(Arma da lancio)

----+----

non esistono Protezioni per questo elemento

SACRO

Meteor	(Magia bianca)
Sancta	(Magia bianca)
BiMeteor	(Magia gemella)

----+----

Frecce sacre	(Freccia)
--------------	-----------

----+----

non esistono Protezioni per questo elemento

OSCURITÀ

Per questo elemento non sono presenti nè abilità, nè Armi, nè Protezioni legati ad esso tuttavia il boss Papà Pyros viene indicato ugualmente debole all'Elemento Oscurità.

=====
STATUS

[@03ST]
=====

Esistono tecniche dei personaggi ed attacchi nemici che possono variare lo status, cioè lo stato del bersaglio: alcuni status possono essere positivi mentre altri negativi. A seconda delle situazioni, è possibile che un bersaglio subisca contemporaneamente l'effetto di due o più status.

STATUS NEGATIVI

STATUS POSITIVI

STATUS PARTICOLARI

Ade

Barriera

Difesa

Berserk

Immagine

Focus

Cecità

Levitazione

Incosciente

Confusione

Protect

Magia gemella

Critico

Reflex

Proteggi

Maiale

Shell

Slow & Haste

Maledizione

Uovo

Mini

Mutismo

Paralisi

Perdita

Pietra

Pietrificazione

Rana

Sonno

Stop
Veleno

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.

Gli status negativi sono:

- | | |
|---------------|-------------------|
| - Ade | - Paralisi |
| - Berserk | - Perdita |
| - Cecità | - Pietra |
| - Confusione | - Pietrificazione |
| - Critico | - Rana |
| - Maiale | - Slow |
| - Maledizione | - Sonno |
| - Mini | - Stop |
| - Mutismo | - Veleno |

ADE

Gli HP del personaggio o del nemico vengono istantaneamente azzerati, facendogli perdere la vita. Al termine della battaglia, i personaggi che si trovano in questo status non ricevono Punti Esperienza. Se tutti i membri del gruppo subiscono lo Status Ade, la battaglia viene considerata persa e la partita ha termine.

Un attacco fisico o magico scagliato contro un bersaglio che si trova in questo status viene ridirezionato automaticamente contro un altro bersaglio casuale: ciò non avviene invece quando l'attacco magico viene lanciato su tutti i bersagli avversari. Lo Status Ade rimuove in automatico qualsiasi altro status attivo, ad eccezione degli Status Cecità, Levitazione, Maiale, Mini, Mutismo e Rana.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Coda di fenice
- .la magia bianca Arise
- .la magia bianca Raise
- .il volto felice grigio dell'evocazione Asura

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .la pergamena Baffo di coeurl
- .la magia nera Ade
- .l'evocazione Odino

BERSERK

Il personaggio o il nemico che subisce lo Status Berserk agisce in automatico, colpendo avversari a caso, e può eseguire esclusivamente il semplice attacco fisico, la cui potenza offensiva viene aumentata del 50%. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo diventa rosso.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Corno rigenerante

- .la medicina Panacea
- .il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .il bastone Ramo di mithril, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Dispel
- .la magia d'oggetto Panacea
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

- .la pergamena Vino di Bacco
- .la magia bianca Berserk

CECITÀ

Questo status aumenta la possibilità che gli attacchi fisici e magici del personaggio vadano completamente a vuoto: i parametri Precisione ed Evasione, così come la percentuale di successo di un attacco magico, vengono dimezzati. Il nemico che ha subito lo Status Cecità manca più spesso il bersaglio dei suoi attacchi fisici mentre le sue tecniche speciali non vengono penalizzate in alcun modo. I comandi Analizza e Mira non vengono intaccati da questo status negativo. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, lo Status Cecità rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo indossa un paio di occhiali da sole.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Collirio
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi non possono infliggere questo status negativo.

CONFUSIONE

Il personaggio o il nemico che subisce questo status agisce in automatico, curando gli avversari ed attaccando gli alleati. Nel caso in cui sia il personaggio a trovarsi sotto l'effetto dello Status Confusione, i suoi eventuali attacchi magici vengono eseguiti all'istante, ignorando i rispettivi tempi di caricamento. Se il personaggio o il nemico sta per compiere un'azione e viene curato da questo status negativo, essa verrà ugualmente eseguita. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status si stacca dal resto del gruppo, si posiziona di fronte ad esso mentre su di lui appare un cerchio verde. Il nemico sotto l'effetto dello Status Confusione invece si volge in maniera speculare dal lato opposto.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Corno rigenerante
- .la medicina Panacea
- .il bastone Ramo di mithril, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .la magia d'oggetto Panacea
- .subendo un qualsiasi attacco fisico
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Bandana
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando Pianto di Porom
- .l'attacco fisico dell'arma Artigli fatati
- .la bacchetta Verga fatata, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Confusione

CRITICO

Il personaggio o il nemico subisce questo status quando possiede una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo. Se Cecil si trova nel gruppo e non ha subito gli Status Ade, Paralisi, Pietra, Sonno o Stop, questi protegge in automatico il personaggio che si trova in Status Critico. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .riportando i propri HP attuali oltre il 25% del loro valore massimo
- .la medicina Cottage

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

- .la magia nera Tornado

MAIALE

Il personaggio viene tramutato in maiale e le sue abilità vengono fortemente limitate. Una volta subito lo Status Maiale è consentito usare l'attacco fisico e gli Oggetti ma non è possibile eseguire i comandi Analisi, Bluff, Calcio, Evoca, Focus, Magia gemella, Mira, Pianto e Rafforza. Il personaggio tuttavia può ancora utilizzare, se le possiede, la magia nera Maiale oppure la magia bianca Esna per curarsi: quest'ultima tecnica però può essere eseguita solamente al di fuori della battaglia. Il nemico che ha subito lo Status Maiale invece può utilizzare esclusivamente l'attacco fisico.

Se il personaggio sta per compiere un'azione e viene tramutato in un maiale, essa verrà ugualmente eseguita. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, lo Status Maiale rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. Sullo schermo, chi ha subito questo status negativo assume l'aspetto di un maiale.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Razione dietetica
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna
- .la magia nera Maiale

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Bracciale di rubino
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .la bacchetta Verga polimorfica, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia nera Maiale

MALEDIZIONE

I parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica del personaggio o del nemico che subisce questo status negativo vengono dimezzati. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e su di lui appare un teschio.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Croce
- .la magia bianca Esna
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi non possono infliggere questo status negativo.

MINI

Il personaggio viene rimpicciolito e le sue abilità vengono fortemente limitate. Una volta subito lo Status Mini, è consentito usare l'attacco fisico e gli Oggetti ma non è possibile eseguire i comandi Analisi, Bluff, Calcio, Focus, Lancia, Magia gemella, Mira, Pianto, Proteggi e Rafforza. Il personaggio tuttavia può ancora utilizzare, se le possiede, le magie bianche Mini oppure Esna per curarsi: quest'ultima tecnica però può essere eseguita solamente al di fuori della battaglia. Il nemico che ha subito lo Status Mini invece può utilizzare esclusivamente l'attacco fisico.

Il parametro Attacco di chi si trova in questo status scende a 1 unità mentre i parametri Difesa ed Evasione vengono completamente azzerati; in aggiunta, il personaggio sotto l'effetto dello Status Mini subisce il doppio dei danni. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, questo status rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. Sullo schermo, chi ha subito questo status negativo appare come un omino di piccole dimensioni.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Cornucopia
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna
- .la magia bianca Mini

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Guanti del gigante
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .la magia bianca Mini

MUTISMO

Il personaggio non può utilizzare alcuna abilità che preveda il consumo di MP, perciò vengono disattivati i comandi Evoca, Magia Bianca, Magia gemella, Magia Nera e Ninjutsu. Il nemico che ha subito lo Status Mutismo non è in grado di lanciare le magie che possono essere usate anche dai personaggi tuttavia può

continuare ad utilizzare le sue tecniche speciali. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, questo status rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e su di lui è presente un balloon giallo, contenente i puntini di sospensione.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Cottage
- .la medicina Erba dell'eco
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Bracciale runico
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico del bastone Ramo runico
- .il bastone Ramo runico, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Novox

PARALISI

Il personaggio o il nemico che subisce questo status non può svolgere alcuna azione. La durata dello Status Paralisi diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Slow. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e attorno a lui sono presenti due scariche elettriche.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Corno rigenerante
- .la medicina Panacea
- .il bastone Ramo di mithril, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .la magia d'oggetto Panacea
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per il torso Bustodi Minerva

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico dell'arma Frusta fulminante
- .la magia bianca Paralisi
- .il ninjutsu Kageshibari

PERDITA

Il personaggio o il nemico che subisce questo status perde costantemente 2 HP al secondo e può anche morire, una volta esaurita la propria energia vitale. La durata dello Status Perdita diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Slow tuttavia tali status non influiscono sulla velocità di perdita degli HP. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo non mostra alcuna caratteristica particolare.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Dispel
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

- .la magia nera Bio
- .la magia bianca Sancta, ma solo se il nemico è debole all'Elemento Sacro

PIETRA

Il personaggio si trasforma in una statua di pietra, non può compiere alcuna azione e non può essere danneggiato in alcun modo; invece il nemico che subisce questo status muore istantaneamente. Al termine della battaglia, i personaggi che si trovano in questo status non ricevono Punti Esperienza. Se tutti i membri del gruppo subiscono lo Status Pietra, la battaglia viene considerata persa e la partita ha termine.

Un attacco fisico o magico scagliato contro un bersaglio che si trova in questo status viene ridirezionato automaticamente contro un altro bersaglio casuale: ciò non avviene invece quando l'attacco magico viene lanciato su tutti i bersagli avversari. Lo Status Pietra rimuove in automatico qualsiasi altro status attivo, ad eccezione degli Status Cecità, Levitazione, Maiale, Mini, Mutismo e Rana. Sullo schermo, il personaggio che ha subito questo status negativo appare affaticato e colorato di grigio.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Ago dorato
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le mani Scudo di Atena
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico dell'arma Frecce di Medusa
- .la magia nera Medusa
- .l'evocazione Cockatrice

PIETRIFICAZIONE

Il personaggio o il nemico che subisce questo status inizia a trasformarsi gradualmente in una statua di pietra ma nel frattempo continua a combattere normalmente. Dopo un primo intervallo di tempo, la trasformazione passa allo stadio successivo ma il bersaglio continua a comportarsi in maniera normale. Dopo un ulteriore periodo di tempo, la mutazione è completa e si attiva in automatico lo Status Pietra.

Tali intervalli di tempo sono più brevi se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre si allungano nel caso in cui si subisca lo Status Slow. Lo Status Pietrificazione passa istantaneamente allo stadio successivo nel caso in cui si subisca un attacco che infligge sempre questo status negativo. Sullo schermo, il personaggio ha subito questo status negativo appare

parzialmente colorato di grigio.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Panacea
- .la magia bianca Esna
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le mani Scudo di Atena
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico della spada Lama di Medusa

RANA

Il personaggio viene tramutato in rana e le sue abilità vengono fortemente limitate. Una volta subito lo Status Rana, è consentito usare l'attacco fisico e gli Oggetti ma non è possibile eseguire i comandi Analisi, Bluff, Calcio, Evoca, Focus, Lancia, Magia gemella, Mira, Ninjutsu, Pianto, Proteggi, Rafforza e Ruba. Il personaggio tuttavia può ancora utilizzare, se le possiede, la magia nera Rana oppure la magia bianca Esna per curarsi: quest'ultima tecnica però può essere eseguita solamente al di fuori della battaglia. Il nemico che ha subito lo Status Rana invece può utilizzare esclusivamente l'attacco fisico.

Il parametro Attacco di chi si trova in questo status scende a 1 unità mentre i parametri Difesa, Evasione ed Evasione Magica vengono completamente azzerati; in aggiunta, il personaggio sotto l'effetto dello Status Rana subisce il doppio dei danni. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, questo status rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. Sullo schermo, chi ha subito questo status negativo assume l'aspetto di una rana.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Bacio di dama
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna
- .la magia nera Rana

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .la magia nera Rana

SONNO

Il personaggio o il nemico che subisce questo status non può svolgere alcuna azione. La durata dello Status Sonno diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Slow. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e con una bolla d'aria che si gonfia e si sgonfia ripetutamente.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Corno rigenerante
- .la medicina Panacea

- .la medicina Sveglia
- .il bastone Ramo di mithril, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .la magia d'oggetto Panacea
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico dell'arma Artigli felini
- .la magia nera Morfeo

STOP

Il personaggio o il nemico che subisce questo status non può svolgere alcuna azione. La durata dello Status Stop diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Slow. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo appare colorato di marrone chiaro.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Dispel
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .la pergamena Clessidra d'argento
- .la pergamena Clessidra di bronzo
- .la magia nera Stop

VELENO

Ad intervalli regolari, il personaggio o il nemico perde 1/8 dei suoi HP massimi. Tale periodo di tempo è più breve se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre si allunga nel caso in cui si subisca lo Status Slow. Il bersaglio perderà ugualmente HP nel caso in cui abbia subito anche lo Status Stop.

Se non viene curato, questo status negativo rimane attivo anche al termine della battaglia ed il personaggio continua a perdere HP ad ogni passo compiuto dal gruppo: in questo caso non è possibile morire poiché gli HP del personaggio diminuiscono gradualmente sino a raggiungere 1 unità, e sullo schermo appare un effetto mosaico quando si cammina. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e colorato di viola.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Antidoto
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

.la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

.l'attacco fisico dell'arma Artigli infernali

.l'attacco fisico dell'arma Frecce avvelenate

.la magia nera Veleno

STATUS POSITIVI

In genere qualsiasi status positivo svanisce automaticamente al termine del suo periodo di durata, alla fine di una battaglia oppure quando il personaggio torna in vita dopo essere stato sconfitto.

Gli status positivi sono:

Barriera

Haste

Immagine

Levitazione

Protect

Reflex

Shell

BARRIERA

Il personaggio o il nemico che possiede questo status non può essere colpito da alcun attacco fisico. Sullo schermo, chi possiede questo status positivo inizia a brillare di giallo.

I personaggi ricevono questo status da:

.la pergamena Cortina lunare

Lo status viene rimosso:

.con il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

.con la magia bianca Dispel

.automaticamente al termine della battaglia

IMMAGINE

Il personaggio o il nemico che possiede questo status viene protetto da due copie trasparenti di sè stesso. Esse intercettano i due successivi attacchi fisici che il bersaglio dovesse subire, lasciando quest'ultimo incolume. Dopo aver parato un assalto, la copia svanisce ma è possibile rigenerarla subendo una qualsiasi tecnica che dona lo Status Immagine. Sullo schermo, il personaggio possiede questo status positivo è circondato dalle sue copie trasparenti.

I personaggi ricevono questo status da:

.la pergamena Esca

.la magia bianca Immagine

.il ninjutsu Bunshin

Lo status viene rimosso:

.subendo due attacchi fisici

.con il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

.con la magia bianca Dispel

.automaticamente al termine della battaglia

LEVITAZIONE

Il personaggio o il nemico che possiede questo status rimane sollevato dal suolo e diventa immune alle tecniche che causano terremoti, ad esempio la magia nera Quake. Lo Status Levitazione impedisce di subire danni dalle trappole situate sul pavimento tuttavia non permette di usare il comando Calcio. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, questo status rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. I nemici volanti possiedono automaticamente lo Status Levitazione, il quale non può essere loro rimosso. Sullo schermo, il personaggio possiede questo status positivo fluttua sul posto.

I personaggi ricevono questo status da:

.la magia bianca Levita

Lo status viene rimosso:

.sulla Mappa del Mondo, automaticamente al termine della battaglia
.all'interno di una località, quando si cambia stanza o si salgono le scale

PROTECT

Il personaggio o il nemico che possiede questo status subisce danni inferiori dagli attacchi fisici. Il parametro Difesa aumenta di 5 unità ogni volta che il bersaglio subisce una tecnica che dona Status Protect e questo incremento è cumulabile durante la battaglia; al termine dello scontro il parametro torna al suo valore originale. Sullo schermo, chi possiede questo status positivo inizia a brillare di verde.

I personaggi ricevono questo status da:

.la magia bianca Protect
.il comando Rafforza di Yang
.il volto infuriato arancione dell'evocazione Asura

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia

REFLEX

Il personaggio o il nemico che possiede questo status respinge automaticamente alcuni attacchi magici scagliati contro di lui; tali tecniche poi colpiranno sempre gli avversari, anche se essi possiedono a loro volta lo Status Reflex. La durata di questo status positivo diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Haste, aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Slow e non scorre se si possiede lo Status Stop. Sullo schermo, chi possiede questo status positivo inizia a brillare di blu.

I personaggi ricevono questo status da:

.la pergamena Cortina luminosa
.la magia bianca Reflex

Lo status viene rimosso:

.automaticamente dopo diversi secondi
.automaticamente al termine della battaglia

SHELL

Il personaggio o il nemico che possiede questo status subisce danni inferiori dagli attacchi magici. Il parametro Difesa Magica aumenta di 3 unità ogni volta che il bersaglio subisce una tecnica che dona Status Shell e questo incremento è cumulabile durante la battaglia; al termine dello scontro il parametro torna al suo valore originale. Sullo schermo, chi possiede questo status positivo inizia a brillare di giallo.

I personaggi ricevono questo status da:

.la magia bianca Shell

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia

STATUS PARTICOLARI

I seguenti status rientrano in una categoria a parte: non sono nè positivi, nè negativi ma riguardano generalmente alcuni comandi di gioco. Sullo schermo non appaiono le informazioni su questi status quando si utilizzano le Medicine o le tecniche curative.

Gli status particolari sono:

Difesa

Focus

Incosciente

Magia gemella

Proteggi

Slow & Haste

Uovo

DIFESA

Questo status riguarda solo i protagonisti. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Difesa, il personaggio subisce la metà dei danni quando viene attaccato. Lo status si disattiva in automatico, una volta che compare la finestra dove scegliere il comando del turno successivo.

FOCUS

Questo status riguarda solo Yang. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Focus, il personaggio rimane immobile per un turno, durante il quale il suo parametro Evasione Magica viene azzerato. All'inizio del turno successivo, lo status si disattiva in automatico e Yang esegue un attacco fisico che causa il doppio dei danni.

INCOSCIENTE (detto anche KO)

Quando gli HP del personaggio arrivano a zero, si dice che il personaggio è morto mentre più precisamente si trova nello Status Incosciente. Il personaggio non può combattere e rimane in questa situazione finchè non viene riportato in vita. È inteso come status poichè esistono attacchi come ad esempio la magia nera Ade che causa questo status istantaneamente.

Lo status viene rimosso:

.la medicina Coda di fenice
.la magia bianca Arise
.la magia bianca Raise
.il volto felice grigio dell'evocazione Asura

MAGIA GEMELLA

Questo status riguarda solo Palom e Porom. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Magia gemella, i due personaggi rimangono immobili sino all'esecuzione dell'attacco magico. Questo status viene rimosso nel caso in cui Palom o Porom subiscano gli Status Ade, Berserk, Mutismo, Paralisi, Pietra, Sonno o Stop.

PROTEGGI

Questo status riguarda solo Cecil. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Proteggi ed il personaggio da preservare, tutti i danni fisici destinati a quest'ultimo vengono subiti da Cecil. Lo Status Proteggi si attiva in automatico nel caso in cui un personaggio del gruppo si trovi in Status Critico, ma solo se Cecil nel frattempo non abbia subito gli status Ade, Paralisi, Pietra, Sonno o Stop. Questo status viene rimosso automaticamente al termine della battaglia oppure manualmente, selezionando il comando Non proteggere, inoltre esso non entra in azione se il bersaglio da preservare è un nemico oppure Cecil stesso.

SLOW & HASTE

Durante la battaglia, il valore base della "lentezza" con cui si riempie la barra del turno dei personaggi e dei mostri è fissato a 16 unità. Tramite le tecniche in grado di infliggere lo Status Slow oppure lo Status Haste è possibile modificare tale valore, in modo tale da rendere rispettivamente più lento o più rapido il riempimento della barra: tali magie quindi permettono di attaccare con minore o maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti allo scontro. Per quanto questi status siano uno l'opposto dell'altro, non si annullano a vicenda: un bersaglio che ha subito lo Status Slow non viene curato subendo lo Status Haste, o viceversa, bensì semplicemente viene variato il suo parametro della "lentezza".

-- Slow --

Le tecniche che infliggono questo status aumentano la lentezza di 8 unità: il valore massimo raggiungibile da essa è di 32 unità, perciò lo Status Slow è più efficace quando colpisce due volte lo stesso bersaglio ed in questo caso il tempo necessario per il caricamento della sua barra del turno risulta raddoppiato.

Lo Status Slow aumenta la durata degli Status Reflex, Paralisi, Perdita, Sonno e Stop tuttavia rallenta lo Status Pietrificazione ed estende gli intervalli di tempo dopo i quali si perdono HP, durante lo Status Veleno. Sullo schermo, chi possiede questo status inizia a brillare di grigio e, nel caso di un personaggio, la rispettiva barra del turno diventa grigia.

I personaggi rimuovono questo status con:

.automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status.

I personaggi infliggono questo status con:

- .la pergamena Aracnotela
- .la magia bianca Slow

-- Haste --

Le tecniche che infliggono questo status diminuiscono la lentezza di 3 unità: il valore minimo raggiungibile da essa è di 12 unità, perciò lo Status Haste è più efficace quando colpisce due volte lo stesso bersaglio ed in questo caso la velocità di caricamento della sua barra del turno risulta aumentata del 25%.

Lo Status Haste diminuisce la durata degli Status Reflex, Paralisi, Perdita, Sonno e Stop tuttavia velocizza lo Status Pietrificazione e riduce gli intervalli di tempo dopo i quali si perdono HP, durante lo Status Veleno. Sullo schermo, chi possiede questo status inizia a brillare di rosso e, nel caso di un personaggio, la rispettiva barra del turno diventa rossa.

I personaggi ricevono questo status da:

- .la pergamena Sandali di Mercurio
- .la magia bianca Haste

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente al termine della battaglia

UOVO

Questo status riguarda solo i nemici. Il mostro che si trova sotto il suo effetto appare, all'inizio dello scontro, racchiuso all'interno di un grosso uovo e non compie alcuna azione. Dopo essere stato colpito una volta, il guscio si rompe, rivelando l'identità del nemico.

.....

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

[@03CV]

- Salvate spesso, anche perchè non potete sapere ciò che succederà dopo. Per farlo è necessario posizionarsi su un Punto di Salvataggio, composto in genere da un altare circolare di pietra oppure da una sfera luminosa. Stazionando su di esso, andate sul Menù Principale e scegliete la voce 'Salva'. Sulla Mappa del mondo invece potrete salvare in ogni momento. Nel caso in cui veniate sconfitti, tornerete automaticamente 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.
- 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. Controllate sempre gli elementi presenti nelle varie stanze come vasi, casse ed altro: spesso essi nascondono Oggetti utili.
- Quando vi recate in un luogo sconosciuto, aumentate il Livello dei vostri personaggi, in modo tale da non farvi prendere alla sprovvista dai nemici che potreste incontrare. Se non possedete abbastanza Gil per acquistare il nuovo

.Rydia?

.Yang Fang Leiden

TEMPO DI CARICAMENTO

A seconda del comando selezionato, il personaggio necessita di più o meno tempo per prepararlo. Questo valore oscilla tra 0 (esecuzione istantanea) e 10 (richiede circa sette secondi): in ogni caso, più è alto il valore del parametro Velocità, più è rapida la preparazione del comando. Durante questo periodo di tempo, il personaggio rimane immobile ed indifeso. I comandi che sono a disposizione di tutti i personaggi (Attacca, Cambia fila, Difesa, Oggetti e la modifica dell'equipaggiamento) richiedono sempre Tempo 0.

DIVISIONE DELL'ESPERIENZA

Dopo aver vinto una battaglia, si ottiene una quantità totale di Punti Esperienza che dipende dai nemici sconfitti e dal numero di essi: tale quantità viene divisa in maniera equa tra tutti i membri del gruppo.

Note:

- meno personaggi sono presenti nel gruppo, più Punti Esperienza riceve ognuno di loro.
- i personaggi che, alla fine dello scontro, si trovano in Status Ade oppure in Status Pietra, non ricevono alcun Punto Esperienza e la loro parte viene ridistribuita equamente tra i personaggi rimasti in vita.

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

Man mano che i personaggi aumentano di Livello, i loro parametri vengono incrementati. Ogni personaggio possiede una propria scala di crescita che indica quanti Punti Esperienza deve aver accumulato per passare al Livello successivo.

••• HP & MP

La loro crescita non è regolare: ad ogni aumento di Livello, essi possono aumentare di una quantità casuale, compresa in un intervallo ben definito.

(Esempio)

1. Una volta entrato nel gruppo, Cid possiede sempre il Livello 34 e 1.855 HP.
2. Raggiungendo il Livello 35, i suoi HP massimi aumentano di una quantità casuale compresa tra 96 e 108 unità, perciò oscilleranno tra 1.951 e 1.963 unità.

••• PARAMETRI

Essi aumentano in maniera regolare sino al Livello 70; dal Livello 71 in poi invece questi valori vengono modificati in maniera casuale.

(Esempio)

1. Dal Livello 70 in poi, Cid possiede otto possibilità diverse per la crescita dei suoi parametri:

	A	B	C	D	E	F	G	H
Forza	2	2	3	1	2	-1	0	-1
Velocità	2	2	0	1	0	0	-1	-1

Vigore	2	0	3	1	2	0	0	0
Intelligenza	0	0	0	1	0	0	-1	0
Spirito	0	2	0	0	0	-1	0	-1

Totale	6	6	6	4	4	-2	-2	-3

2. Una volta raggiunto il Livello 70, si salva l'avventura. A questo punto della crescita, i parametri di Cid sono sempre:

Forza	77
Velocità	29
Vigore	75
Intelligenza	5
Spirito	5

3. Raggiungendo il Livello 71, il gioco decide di applicare l'aumento D quindi i suoi parametri diventano:

LIVELLO 70	{D}		LIVELLO 71
Forza	77 + 1	-->	Forza 78
Velocità	29 + 1	-->	Velocità 30
Vigore	75 + 1	-->	Vigore 76
Intelligenza	5 + 1	-->	Intelligenza 6
Spirito	5 + 0	-->	Spirito 0

4. Ricaricando l'avventura e raggiungendo di nuovo il Livello 71, questa volta il gioco decide di applicare invece l'aumento B, quindi i suoi parametri diventano:

LIVELLO 70	{B}		LIVELLO 71
Forza	77 + 2	-->	Forza 79
Velocità	29 + 2	-->	Velocità 31
Vigore	75 + 0	-->	Vigore 75
Intelligenza	5 + 0	-->	Intelligenza 5
Spirito	5 + 2	-->	Spirito 7

Per questo motivo, se si vuole far sviluppare il personaggio in un determinato modo, è bene salvare l'avventura poco prima del suo prossimo aumento di Livello e ricaricarla ogni volta, sino a quando non si ottengono gli incrementi desiderati. Indipendentemente da come si vogliono modificare i parametri, il loro valore non potrà essere inferiore ad 1 unità o superiore a 99 unità. Il discorso della crescita non vale per HP e MP poichè essi possono essere sempre incrementati grazie agli oggetti:

.Goccia magica	(MP massimi + 10)
.Mela d'argento	(HP massimi + 50)
.Mela d'oro	(HP massimi +100)

Le schede dei personaggi possiedono la seguente struttura:

- alcuni cenni biografici
- una panoramica generale dei suoi parametri, in una scala da 1 a 10
- la spiegazione delle sue Abilità
- l'elenco degli Oggetti che può equipaggiare
- le informazioni ed i dati riguardanti la sua scala di crescita

Altezza • 178 cm		MP	6	.#####	.
Peso • 58 kg		Forza	8	.#####	.
Mano • Destra		Velocità	6	.#####	.
Classe • Paladino		Vigore	8	.#####	.
Abilità • Magia bianca, Proteggi,		Intelligenza	4	.####	.
Non proteggere		Spirito	6	.#####	.

---+---

```
+-----+
|  ABILITÀ  |
+-----+
```

 MAGIA BIANCA {Tempo: variabile}

Cecil ha la possibilità di utilizzare alcune Magie bianche, le quali consumano MP e sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura. Le uniche Magie bianche utilizzabili dal personaggio sono:

- Belvedere
- Cura
- Cure
- Esna
- Scan
- Teletrasporto

 PROTEGGI {Tempo: 0}

Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Proteggi ed il personaggio da preservare, tutti i danni fisici destinati a quest'ultimo vengono subiti da Cecil. Il comando Proteggi si attiva in automatico nel caso in cui un membro del gruppo si trovi in Status Critico, ma solo se Cecil nel frattempo non abbia subito gli status Ade, Paralisi, Pietra, Sonno o Stop. Il comando Proteggi viene disattivato automaticamente al termine dello scontro oppure manualmente, selezionando il comando Non proteggere, inoltre esso non entra in azione se il bersaglio da preservare è un nemico oppure Cecil stesso.

 NON PROTEGGERE {Tempo: 0}

Questo comando diventa disponibile solo se durante l'attuale battaglia si è attivata l'abilità Proteggi. Tramite il comando Non proteggere, Cecil smette di subire i danni fisici destinati al personaggio da preservare ed attiva in automatico il comando Difesa, sino all'inizio del turno successivo.

```
+-----+
| EQUIPAGGIAMENTO |
+-----+
```

Cecil può equipaggiare:

ARMI

- Ammazzagelatine
- Arco di Yoichi
- Arco letale
- Ascia nanica
- Caducèo
- Coltello di mithril
- Frecce avvelenate
- Frecce di Artemide
- Frecce di Medusa
- Frecce di Yoichi

- Frecce fulminanti
- Frecce glaciali
- Frecce infuocate
- Frecce sacre
- Lama di Medusa
- Ramo di mithril
- Spada di mithril
- Spada glaciale
- Spada infuocata

PROTEZIONI MANO

- Scudo di Atena
- Scudo di diamante
- Scudo di mithril
- Scudo glaciale
- Scudo infuocato

PROTEZIONI TESTA	PROTEZIONI TORSO	PROTEZIONI BRACCIA
Bandana	Armatura di diamante	Anello maledetto
Basco di cuoio	Armatura di mithril	Bracciale d'assalto
Basco piumato	Cintura nera	Bracciale di rubino
Berretto verde	Cotta glaciale	Guanti del gigante
Cappello magico	Cotta infuocata	Guanti di diamante
Elmo di diamante	Divisa d'assalto	Guanti di mithril
Elmo di mithril	Giacca luminosa	
Fiocco	Maglia di cuoio	
Mitra del saggio	Tunica cerimoniale	

+-----+
| CRESCITA |
+-----+

Cecil inizia l'avventura a Livello 32:

- sino al Livello 69 compreso, i suoi MP vengono incrementati costantemente di 4 unità ad ogni aumento di Livello.

- dal Livello 70 in poi, i suoi MP possono essere incrementati di 8 o di 9 unità ad ogni aumento di Livello.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
32	138.512	(+ 17.507)	1.455	134	34	22	31	18	22
33	156.019	(+ 19.127)	56 ~ 63	138	36	22	33	18	22
34	175.146	(+ 20.844)	64 ~ 72	142	37	23	33	19	23
35	195.990	(+ 22.661)	72 ~ 81	146	39	23	35	19	23
36	218.651	(+ 24.582)	72 ~ 81	150	40	24	36	20	24
37	243.233	(+ 26.608)	80 ~ 90	154	41	24	37	20	24
38	269.841	(+ 28.744)	80 ~ 90	158	42	25	37	21	25
39	298.585	(+ 30.992)	88 ~ 99	162	44	25	39	21	25
40	329.577	(+ 33.354)	88 ~ 99	166	45	26	39	22	26
41	362.931	(+ 35.834)	96 ~ 108	170	47	26	41	22	26
42	398.765	(+ 38.434)	96 ~ 108	174	48	27	41	23	27
43	437.199	(+ 41.157)	96 ~ 108	178	50	27	43	23	27
44	478.356	(+ 44.007)	96 ~ 108	182	51	28	43	24	28
45	522.363	(+ 46.986)	96 ~ 108	186	53	28	45	24	28
46	569.349	(+ 50.097)	104 ~ 117	190	54	29	45	25	29
47	619.446	(+ 53.342)	104 ~ 117	194	56	29	47	25	29
48	672.788	(+ 56.726)	104 ~ 117	198	57	30	47	26	30
49	729.514	(+ 60.250)	104 ~ 117	202	59	30	49	26	30
50	789.764	(+ 63.917)	104 ~ 117	206	60	31	49	27	31
51	853.681	(+ 67.730)	104 ~ 117	210	62	31	51	27	31
52	921.411	(+ 71.693)	104 ~ 117	214	63	32	51	28	32
53	993.104	(+ 75.807)	104 ~ 117	218	65	32	53	28	32
54	1.068.911	(+ 80.077)	104 ~ 117	222	66	33	53	29	33
55	1.148.988	(+ 84.504)	104 ~ 117	226	68	33	55	29	33
56	1.233.492	(+ 89.092)	104 ~ 117	230	69	34	55	30	34
57	1.322.584	(+ 93.843)	104 ~ 117	234	71	34	57	30	34
58	1.416.427	(+ 98.761)	104 ~ 117	238	72	35	57	31	35
59	1.515.188	(+ 103.848)	104 ~ 117	242	74	35	59	31	35
60	1.619.036	(+ 109.106)	104 ~ 117	246	75	36	60	32	36
61	1.728.142	(+ 114.540)	112 ~ 126	250	76	36	61	32	36
62	1.842.682	(+ 120.152)	112 ~ 126	254	77	37	62	32	37
63	1.962.834	(+ 125.944)	112 ~ 126	258	78	37	63	33	37
64	2.088.778	(+ 131.920)	112 ~ 126	262	79	38	64	33	38

65	2.220.698	(+ 138.083)	112 ~ 126	266	80	38	65	34	38
66	2.358.781	(+ 144.434)	112 ~ 126	270	81	39	66	34	39
67	2.503.215	(+ 150.978)	112 ~ 126	274	82	39	67	35	39
68	2.654.193	(+ 157.717)	112 ~ 126	278	83	40	68	35	40
69	2.811.910	(+ 164.654)	112 ~ 126	282	84	40	69	36	40
70	2.976.564	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	85	41	70	36	41

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	2	2	2	0	2	8
B :	0	1	1	1	1	4
C :	1	1	1	1	0	4
D :	1	1	1	0	1	4
E :	1	0	1	0	1	3
F :	3	0	0	0	0	3
G :	0	0	1	1	0	2
H :	-1	-1	0	-1	-1	-4

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.141.218	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.305.872	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.470.526	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	3.635.180	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	3.799.834	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	3.964.488	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.129.142	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.293.796	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.458.450	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	4.623.104	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	4.787.758	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	4.952.412	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.117.066	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.281.720	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	5.446.374	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	5.611.028	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	5.775.682	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	5.940.336	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	6.104.990	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.269.644	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	6.434.298	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	6.598.952	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	6.763.606	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	6.928.260	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var

95	7.092.914	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	7.257.568	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	7.422.222	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	7.586.876	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	7.751.530	Lv massimo	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Cecil possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	8.943	9.879
MP	522	552
Forza	56	99
Velocità	12	99
Vigore	70	99
Intelligenza	7	65
Spirito	12	99

=====
 CID POLLENDINA

[@04CP]

Età • 55 anni		HP	10	.#####.
Altezza • 159 cm		MP	0	. .
Peso • 67 kg		Forza	7	.##### .
Mano • Destra		Velocità	4	.#### .
Classe • Ingegnere		Vigore	10	.#####.
Abilità • Analisi		Intelligenza	2	.## .
		Spirito	3	.### .

---+---

+-----+
 | ABILITÀ |
 +-----+

___ ANALISI ___ {Tempo: 0}

Cid è in grado di mostrare gli HP attuali e le debolezze del bersaglio selezionato. Questo comando possiede le stesse caratteristiche della magia bianca Scan perciò i nemici immuni a quest'ultima risultano immuni anche al comando Analisi.

+-----+
 | EQUIPAGGIAMENTO |
 +-----+

Cid può equipaggiare:

ARMI

Arco di Yoichi	Frecce fulminanti
Arco letale	Frecce glaciali
Ascia nanica	Frecce infuocate
Frecce avvelenate	Frecce sacre
Frecce di Artemide	Martello di Gaia
Frecce di Medusa	Martello di mithril
Frecce di Yoichi	

PROTEZIONI MANO

Scudo di Atena
Scudo di diamante
Scudo di mithril
Scudo glaciale
Scudo infuocato

PROTEZIONI TESTA	PROTEZIONI TORSO	PROTEZIONI BRACCIA
Bandana	Armatura di diamante	Anello maledetto
Basco di cuoio	Armatura di mithril	Bracciale d'assalto
Basco piumato	Cintura nera	Bracciale di rubino
Berretto verde	Cotta glaciale	Guanti del gigante
Elmo di diamante	Cotta infuocata	Guanti di diamante
Elmo di mithril	Divisa d'assalto	Guanti di mithril
Elmo grandioso	Maglia di cuoio	
Fiocco		

+-----+
| CRESCITA |
+-----+

Cid inizia l'avventura a Livello 34 e, poichè non può utilizzare le tecniche magiche, i suoi MP rimangono sempre 0.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
34	201.826	(+ 24.001)	1.855	0	38	14	39	5	5
35	225.827	(+ 26.092)	96 ~ 108	0	39	15	39	5	5
36	251.919	(+ 28.303)	104 ~ 117	0	40	15	40	5	5
37	280.222	(+ 30.635)	104 ~ 117	0	42	15	42	5	5
38	310.857	(+ 33.093)	104 ~ 117	0	43	16	42	5	5
39	343.950	(+ 35.680)	112 ~ 126	0	44	16	43	5	5
40	379.630	(+ 38.398)	112 ~ 126	0	46	16	45	5	5
41	418.028	(+ 41.252)	112 ~ 126	0	47	17	45	5	5
42	459.280	(+ 44.244)	120 ~ 135	0	49	17	47	5	5
43	503.524	(+ 47.379)	120 ~ 135	0	50	18	47	5	5
44	550.903	(+ 50.658)	120 ~ 135	0	52	18	49	5	5
45	601.561	(+ 54.086)	120 ~ 135	0	53	19	49	5	5
46	655.647	(+ 57.666)	128 ~ 144	0	55	19	51	5	5
47	713.313	(+ 61.401)	128 ~ 144	0	56	20	51	5	5
48	774.714	(+ 65.294)	128 ~ 144	0	58	20	53	5	5
49	840.008	(+ 69.350)	136 ~ 153	0	59	21	53	5	5
50	909.358	(+ 73.570)	136 ~ 153	0	61	21	55	5	5
51	982.928	(+ 77.958)	136 ~ 153	0	62	21	56	5	5
52	1.060.886	(+ 82.518)	136 ~ 153	0	63	22	57	5	5
53	1.143.404	(+ 87.253)	136 ~ 153	0	64	22	58	5	5
54	1.230.657	(+ 92.166)	136 ~ 153	0	65	23	59	5	5
55	1.322.823	(+ 97.260)	136 ~ 153	0	66	23	60	5	5
56	1.420.083	(+ 102.540)	136 ~ 153	0	67	23	61	5	5
57	1.522.623	(+ 108.007)	136 ~ 153	0	68	24	62	5	5
58	1.630.630	(+ 113.666)	136 ~ 153	0	69	24	63	5	5
59	1.744.296	(+ 119.520)	136 ~ 153	0	70	25	64	5	5
60	1.863.816	(+ 125.571)	144 ~ 162	0	71	25	65	5	5
61	1.989.387	(+ 131.824)	144 ~ 162	0	71	25	66	5	5
62	2.121.211	(+ 138.281)	144 ~ 162	0	72	26	67	5	5
63	2.259.492	(+ 144.947)	144 ~ 162	0	73	26	68	5	5
64	2.404.439	(+ 151.823)	144 ~ 162	0	73	27	69	5	5
65	2.556.262	(+ 158.914)	144 ~ 162	0	74	27	70	5	5
66	2.715.176	(+ 166.223)	144 ~ 162	0	74	27	71	5	5
67	2.881.399	(+ 173.753)	144 ~ 162	0	75	28	72	5	5
68	3.055.152	(+ 181.507)	144 ~ 162	0	76	28	73	5	5
69	3.236.659	(+ 189.490)	144 ~ 162	0	76	29	74	5	5
70	3.426.149	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	77	29	75	5	5

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	2	2	2	0	0	6
B :	2	2	0	0	2	6
C :	3	0	3	0	0	6
D :	1	1	1	1	0	4
E :	2	0	2	0	0	4
F :	-1	0	0	0	-1	-2
G :	0	-1	0	-1	0	-2
H :	-1	-1	0	0	-1	-3

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.615.639	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
72	3.805.129	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
73	3.994.619	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
74	4.184.109	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
75	4.373.599	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
76	4.563.089	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
77	4.752.579	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
78	4.942.069	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
79	5.131.559	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
80	5.321.049	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
81	5.510.539	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
82	5.700.029	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
83	5.889.519	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
84	6.079.009	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
85	6.268.499	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
86	6.457.989	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
87	6.647.479	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
88	6.836.969	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
89	7.026.459	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
90	7.215.949	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
91	7.405.439	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
92	7.594.929	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
93	7.784.419	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
94	7.973.909	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
95	8.163.399	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
96	8.352.889	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
97	8.542.379	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
98	8.731.869	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
99	8.921.359	Lv massimo	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Cid possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	9.999	9.999
MP	0	0
Forza	48	99
Velocità	1	87
Vigore	99	99
Intelligenza	1	34
Spirito	1	63

=====

EDGE GERALDINE

[@04EG]

Età	• 27 anni		HP	5	.#####	.
Altezza	• 175 cm		MP	4	.####	.
Peso	• 51 kg		Forza	6	.#####	.
Mano	• Ambidestro		Velocità	6	.#####	.
Classe	• Ninja		Vigore	7	.#####	.
Abilità	• Lancia, Ruba, Ninjutsu		Intelligenza	5	.#####	.
			Spirito	3	.###	.

---+---

+-----+
| ABILITÀ |
+-----+

 LANCIA {Tempo: 0}

Edge è in grado di scagliare contro un bersaglio le Armi da lancio oppure alcune delle Armi non equipaggiate dagli altri personaggi, che sono presenti nell'inventario. Una volta lanciate però, esse andranno perdute.

Edge può lanciare:

Fuma shuriken	[Arma da lancio]
Shuriken	[Arma da lancio]
Ascia nanica	[Ascia]
Coltello di mithril	[Coltello]
Asura	[Katana]
Kiku-ichimonji	[Katana]
Kotetsu	[Katana]
Lancia infuocata	[Lancia]
Lama di Medusa	[Spada]
Spada di mithril	[Spada]
Spada glaciale	[Spada]
Spada infuocata	[Spada]
Ammazzagelatine	[Spada sacra]

 RUBA {Tempo: 0}

Edge ha la possibilità di sottrarre un Oggetto posseduto dal bersaglio. Un nemico può avere con sé sino ad un massimo di quattro Oggetti diversi ed il ninja può rubare solamente quello che è più probabile da ricevere al termine

della battaglia. Nel caso in cui il furto fallisca, può capitare che il ninja subisca danni tuttavia è sempre possibile tentarlo nuovamente. Dopo essere riusciti a sottrarre l'Oggetto, usando di nuovo il comando Ruba sullo stesso bersaglio, esso in genere non avrà alcun effetto. Più è alto il Livello di Edge rispetto a quello del bersaglio, più le possibilità di sottrarre l'Oggetto aumentano.

 NINJUTSU {Tempo: variabile}

Edge ha la possibilità di utilizzare tutte le tecniche magiche ninja, le quali consumano MP e sono tutte disponibili sin dall'inizio dell'avventura.

I Ninjutsu sono:

Bunshin
Kageshibari
Katon
Kemuridama
Raijin
Suiton

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Edge può equipaggiare:

ARMI

Artigli fatati	Asura
Artigli felini	Coltello di mithril
Artigli glaciali	Kiku-ichimonji
Artigli infernali	Kotetsu
Artigli infuocati	

PROTEZIONI MANO

(nessuna)

PROTEZIONI TESTA

Bandana
Basco di cuoio
Basco piumato
Berretto verde
Fiocco

PROTEZIONI TORSO

Cintura nera
Divisa d'assalto
Maglia di cuoio

PROTEZIONI BRACCIA

Anello maledetto
Bracciale d'argento
Bracciale d'assalto
Bracciale di diamante
Bracciale di rubino
Bracciale runico
Guanti del gigante
Guanti di diamante
Guanti di mithril

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Edge inizia l'avventura a Livello 39 e, ad ogni aumento di Livello, i suoi MP crescono sempre di 4 unità.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
39	318.796	(+ 31.440)	1.630	128	34	33	27	19	16
40	350.236	(+ 33.753)	66 ~ 74	132	35	34	27	19	17
41	383.989	(+ 36.180)	66 ~ 74	136	36	34	28	20	17
42	420.169	(+ 38.723)	66 ~ 74	140	37	35	29	20	17

43	458.892	(+ 41.384)	66 ~ 74	144	38	36	29	21	18
44	500.276	(+ 44.167)	66 ~ 74	148	39	36	30	21	18
45	544.443	(+ 47.074)	66 ~ 74	152	40	37	31	22	18
46	591.517	(+ 50.108)	74 ~ 83	156	41	38	31	22	19
47	641.625	(+ 53.272)	74 ~ 83	160	42	38	32	23	19
48	694.897	(+ 56.568)	74 ~ 83	164	43	39	33	23	19
49	751.465	(+ 60.000)	74 ~ 83	168	44	40	33	24	19
50	811.465	(+ 63.569)	74 ~ 83	172	45	41	34	24	20
51	875.034	(+ 67.279)	74 ~ 83	176	46	41	35	25	20
52	942.313	(+ 71.133)	74 ~ 83	180	47	42	35	25	20
53	1.013.446	(+ 75.133)	74 ~ 83	184	47	43	36	26	20
54	1.088.579	(+ 79.282)	74 ~ 83	188	48	43	37	26	21
55	1.167.861	(+ 83.583)	82 ~ 92	192	49	44	37	27	21
56	1.251.444	(+ 88.038)	82 ~ 92	196	49	45	38	27	21
57	1.339.482	(+ 92.651)	82 ~ 92	200	50	45	39	28	21
58	1.432.133	(+ 97.424)	82 ~ 92	204	51	46	39	28	22
59	1.529.557	(+ 102.360)	82 ~ 92	208	51	47	40	29	22
60	1.631.917	(+ 107.461)	90 ~ 101	212	52	47	41	29	22
61	1.739.378	(+ 112.730)	90 ~ 101	216	53	48	41	30	22
62	1.852.108	(+ 118.171)	90 ~ 101	220	53	49	42	30	23
63	1.970.279	(+ 123.786)	90 ~ 101	224	54	49	43	31	23
64	2.094.065	(+ 129.577)	90 ~ 101	228	55	50	43	31	23
65	2.223.642	(+ 135.548)	90 ~ 101	232	55	51	44	32	23
66	2.359.190	(+ 141.700)	98 ~ 110	236	56	51	45	32	24
67	2.500.890	(+ 148.038)	98 ~ 110	240	57	52	45	33	24
68	2.648.928	(+ 154.564)	98 ~ 110	244	57	53	46	33	24
69	2.803.492	(+ 161.280)	98 ~ 110	248	58	53	47	34	24
70	2.964.772	(+ 161.280)	98 ~ 110	252	59	54	47	34	25

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	0	3	0	3	0	6
B :	2	0	2	0	0	4
C :	1	1	0	1	0	3
D :	1	1	0	1	0	3
E :	1	0	1	0	0	2
F :	1	0	0	0	0	1
G :	0	1	0	0	0	1
H :	-1	-1	0	-1	0	-3

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.126.052	(+ 161.280)	98 ~ 110	256	var	var	var	var	var
72	3.287.332	(+ 161.280)	98 ~ 110	260	var	var	var	var	var

73	3.448.612	(+ 161.280)	98 ~ 110	264	var	var	var	var	var
74	3.609.892	(+ 161.280)	98 ~ 110	268	var	var	var	var	var
75	3.771.172	(+ 161.280)	98 ~ 110	272	var	var	var	var	var
76	3.932.452	(+ 161.280)	98 ~ 110	276	var	var	var	var	var
77	4.093.732	(+ 161.280)	98 ~ 110	280	var	var	var	var	var
78	4.255.012	(+ 161.280)	98 ~ 110	284	var	var	var	var	var
79	4.416.292	(+ 161.280)	98 ~ 110	288	var	var	var	var	var
80	4.577.572	(+ 161.280)	98 ~ 110	292	var	var	var	var	var
81	4.738.852	(+ 161.280)	98 ~ 110	296	var	var	var	var	var
82	4.900.132	(+ 161.280)	98 ~ 110	300	var	var	var	var	var
83	5.061.412	(+ 161.280)	98 ~ 110	304	var	var	var	var	var
84	5.222.692	(+ 161.280)	98 ~ 110	308	var	var	var	var	var
85	5.383.972	(+ 161.280)	98 ~ 110	312	var	var	var	var	var
86	5.545.252	(+ 161.280)	98 ~ 110	316	var	var	var	var	var
87	5.706.532	(+ 161.280)	98 ~ 110	320	var	var	var	var	var
88	5.867.812	(+ 161.280)	98 ~ 110	324	var	var	var	var	var
89	6.029.092	(+ 161.280)	98 ~ 110	328	var	var	var	var	var
90	6.190.372	(+ 161.280)	98 ~ 110	332	var	var	var	var	var
91	6.351.652	(+ 161.280)	98 ~ 110	336	var	var	var	var	var
92	6.512.932	(+ 161.280)	98 ~ 110	340	var	var	var	var	var
93	6.674.212	(+ 161.280)	98 ~ 110	344	var	var	var	var	var
94	6.835.492	(+ 161.280)	98 ~ 110	348	var	var	var	var	var
95	6.996.772	(+ 161.280)	98 ~ 110	352	var	var	var	var	var
96	7.158.052	(+ 161.280)	98 ~ 110	356	var	var	var	var	var
97	7.319.332	(+ 161.280)	98 ~ 110	360	var	var	var	var	var
98	7.480.612	(+ 161.280)	98 ~ 110	364	var	var	var	var	var
99	7.641.892	Lv massimo	98 ~ 110	368	var	var	var	var	var

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Edge possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	6.974	7.627
MP	368	368
Forza	30	99
Velocità	25	99
Vigore	47	99
Intelligenza	5	99
Spirito	25	25

=====

MONACO A & MONACO B

[@04MM]

Età	• sconosciuta		HP	10	.#####.
Altezza	• sconosciuta		MP	0	. .
Peso	• sconosciuto		Forza	8	.##### .
Mano	• Ambidestro		Velocità	5	.##### .
Classe	• Monaco		Vigore	9	.##### .
Abilità	• Calcio		Intelligenza	2	.## .
			Spirito	2	.## .

---+---

+-----+
| ABILITÀ |
+-----+

___ CALCIO ___ {Tempo: 1}

I due Monaci eseguono un calcio volante che causa danni fisici a tutti i mostri presenti. Questa tecnica possiede una potenza offensiva leggermente inferiore al semplice attacco fisico.

+-----+
| EQUIPAGGIAMENTO |
+-----+

I due Monaci possono equipaggiare:

ARMI	PROTEZIONI MANO
Artigli fatati	(nessuna)
Artigli felini	
Artigli glaciali	
Artigli infernali	
Artigli infuocati	

PROTEZIONI TESTA	PROTEZIONI TORSO	PROTEZIONI BRACCIA
Bandana	Cintura nera	Anello maledetto
Basco di cuoio	Divisa d'assalto	Bracciale d'argento
Basco piumato	Maglia di cuoio	Bracciale di diamante
Berretto verde		Bracciale di rubino
Fiocco		Bracciale runico

+-----+
| CRESCITA |
+-----+

I due Monaci condividono gli stessi valori per quanto riguarda la crescita, iniziano l'avventura a Livello 30 e, poichè non possono utilizzare le tecniche magiche, i loro MP rimangono sempre 0.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
30	120.460	(+ 16.335)	1.300	0	36	18	36	2	3
31	136.795	(+ 17.950)	96 ~ 108	0	37	19	36	2	3
32	154.745	(+ 19.669)	96 ~ 108	0	38	19	37	2	3
33	174.414	(+ 21.496)	104 ~ 117	0	40	19	39	2	3
34	195.910	(+ 23.432)	104 ~ 117	0	41	20	39	2	3
35	219.342	(+ 25.482)	112 ~ 126	0	43	20	41	2	3
36	244.824	(+ 27.648)	112 ~ 126	0	44	21	41	2	3
37	272.472	(+ 29.934)	120 ~ 135	0	45	21	42	2	3
38	302.406	(+ 32.344)	120 ~ 135	0	47	21	44	2	3
39	334.750	(+ 34.880)	128 ~ 144	0	48	22	44	2	3
40	369.630	(+ 37.545)	128 ~ 144	0	50	22	46	2	3
41	407.175	(+ 40.343)	128 ~ 144	0	51	23	46	2	3
42	447.518	(+ 43.277)	136 ~ 153	0	53	23	48	2	3
43	490.795	(+ 46.351)	136 ~ 153	0	54	24	48	2	3
44	537.146	(+ 49.567)	136 ~ 153	0	56	24	50	2	3
45	586.713	(+ 52.929)	144 ~ 162	0	57	25	50	2	3
46	639.642	(+ 56.440)	144 ~ 162	0	59	25	52	2	3
47	696.082	(+ 60.103)	144 ~ 162	0	60	26	52	2	3
48	756.185	(+ 63.922)	144 ~ 162	0	62	26	54	2	3
49	820.107	(+ 67.900)	144 ~ 162	0	63	27	54	2	3

50	888.007	(+ 72.039)	144 ~ 162	0	65	27	56	2	3
51	960.046	(+ 76.344)	144 ~ 162	0	66	28	56	2	3
52	1.036.390	(+ 80.817)	144 ~ 162	0	68	28	58	2	3
53	1.117.207	(+ 85.462)	144 ~ 162	0	69	29	58	2	3
54	1.202.669	(+ 90.282)	144 ~ 162	0	71	29	60	2	3
55	1.292.951	(+ 95.280)	144 ~ 162	0	72	30	60	2	3
56	1.388.231	(+ 100.460)	144 ~ 162	0	74	30	62	2	3
57	1.488.691	(+ 105.824)	144 ~ 162	0	75	31	62	2	3
58	1.594.515	(+ 111.376)	144 ~ 162	0	77	31	64	2	3
59	1.705.891	(+ 117.120)	144 ~ 162	0	78	32	64	2	3
60	1.823.011	(+ 123.057)	152 ~ 171	0	80	32	66	2	3
61	1.946.068	(+ 129.193)	152 ~ 171	0	81	33	67	2	3
62	2.075.261	(+ 135.529)	152 ~ 171	0	82	33	68	2	3
63	2.210.790	(+ 142.069)	152 ~ 171	0	83	34	69	2	3
64	2.352.859	(+ 148.817)	152 ~ 171	0	84	34	70	2	3
65	2.501.676	(+ 155.775)	152 ~ 171	0	85	35	71	2	3
66	2.657.451	(+ 162.948)	152 ~ 171	0	86	35	72	2	3
67	2.820.399	(+ 170.337)	152 ~ 171	0	87	36	73	2	3
68	2.990.736	(+ 177.947)	152 ~ 171	0	88	36	74	2	3
69	3.168.683	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	89	37	75	2	3
70	3.354.463	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	90	37	76	2	3

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	2	2	2	0	0	6
B :	1	1	1	1	0	4
C :	2	0	2	0	0	4
D :	2	0	2	0	0	4
E :	1	1	1	0	0	3
F :	1	1	1	0	0	3
G :	1	0	1	0	1	3
H :	-1	-1	0	-1	-1	-4

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.540.243	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
72	3.726.023	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
73	3.911.803	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
74	4.097.583	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
75	4.283.363	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
76	4.469.143	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
77	4.654.923	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
78	4.840.703	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
79	5.026.483	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var

80	5.212.263	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
81	5.398.043	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
82	5.583.823	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
83	5.769.603	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
84	5.955.383	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
85	6.141.163	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
86	6.326.943	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
87	6.512.723	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
88	6.698.503	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
89	6.884.283	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
90	7.070.063	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
91	7.255.843	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
92	7.441.623	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
93	7.627.403	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
94	7.813.183	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
95	7.998.963	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
96	8.184.743	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
97	8.370.523	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
98	8.556.303	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
99	8.742.083	Lv massimo	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri dei due Monaci possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	9.999	9.999
MP	0	0
Forza	61	99
Velocità	8	95
Vigore	76	99
Intelligenza	1	31
Spirito	1	32

=====

PALOM

[@04PL]

Età	• 6 anni		HP	1	.#	.
Altezza	• 94 cm		MP	8	.#####	.
Peso	• 22 kg		Forza	5	.#####	.
Mano	• Sinistra		Velocità	4	.####	.
Classe	• Mago nero		Vigore	5	.#####	.
Abilità	• Magia nera, Bluff,		Intelligenza	9	.#####	.
	Magia gemella		Spirito	4	.####	.

---+--

+-----+
| ABILITÀ |
+-----+

___ MAGIA NERA ___ {Tempo: variabile}

Palom ha la possibilità di utilizzare tutte le Magie nere, le quali consumano MP: alcune di esse sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura mentre le altre si imparano in automatico man mano che si aumenta di Livello.

Esse sono:

Già disponibili	Da imparare	
Bio	Medusa	[Livello 36]
Blizzaga	Aspir	[Livello 40]
Blizzara	Ade	[Livello 46]
Blizzard	Tornado	[Livello 48]
Drain	Meteor	[Livello 50]
Fira	Flare	[Livello 52]
Firaga		
Fire		
Maiale		
Morfeo		
Quake		
Rana		
Stop		
Thundaga		
Thundara		
Thunder		
Veleno		
Warp		

 BLUFF {Tempo: 4}

Palom è in grado di aumentare temporaneamente il suo parametro Intelligenza, potenziando così le sue Magie nere. Ogni volta che si utilizza il comando Bluff, tale parametro aumenta di 4 unità e questo incremento è cumulabile perciò si può eseguire più volte durante lo scontro. Al termine dello scontro, il parametro ritorna al suo valore originale.

 MAGIA GEMELLA {Tempo: variabile}

Questo comando diventa disponibile solo se Palom e Porom sono entrambi presenti nel gruppo. L'abilità permette ai due maghi di usare una particolare tecnica magica di coppia, che viene scelta casualmente dal gioco e che consuma gli MP di entrambi i personaggi. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Magia gemella, Palom e Porom rimangono immobili sino all'esecuzione dell'attacco magico. Questa abilità viene interrotta nel caso in cui uno dei due gemelli subisca gli Status Ade, Berserk, Mutismo, Paralisi, Pietra, Sonno o Stop.

Le Magie gemelle sono:

BiMeteor
Comet
Raffica di Fuoco

Per eseguire il BiMeteor è necessario che entrambi i personaggi equipaggino la protezione per braccia Stelle gemelle.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Palom può equipaggiare:

ARMI

Arco di Yoichi
Arco letale
Coltello di mithril

Frecce glaciali
Frecce infuocate
Frecce sacre

PROTEZIONI MANO

(nessuna)

Frecce avvelenate	Verga
Frecce di Artemide	Verga astrale
Frecce di Medusa	Verga di Lilith
Frecce di Yoichi	Verga fatata
Frecce fulminanti	Verga polimorfica

PROTEZIONI TESTA

Bandana
Basco di cuoio
Basco piumato
Berretto verde
Cappello magico
Fiocco
Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Cintura nera
Divisa d'assalto
Giacca luminosa
Giacca nera
Maglia di cuoio
Tunica cerimoniale

PROTEZIONI BRACCIA

Anello maledetto
Bracciale d'argento
Bracciale di diamante
Bracciale di rubino
Bracciale runico
Stelle gemelle

+-----+
| CRESCITA |
+-----+

Palom inizia l'avventura a Livello 34.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
34	172.336	(+ 20.501)	826	245	21	15	20	39	14
35	192.837	(+ 22.288)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	16	20	40	15
36	215.125	(+ 24.176)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	16	21	41	15
37	239.301	(+ 26.169)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	16	22	42	15
38	265.470	(+ 28.269)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	17	22	43	15
39	293.739	(+ 30.480)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	17	23	44	15
40	324.219	(+ 32.802)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	17	23	45	16
41	357.021	(+ 35.241)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	18	24	46	16
42	392.262	(+ 37.798)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	18	25	47	16
43	430.060	(+ 40.476)	56 ~ 63	8 ~ 9	22	18	25	48	16
44	470.536	(+ 43.278)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	19	26	49	16
45	513.814	(+ 46.207)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	19	26	50	17
46	560.021	(+ 49.266)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	19	27	51	17
47	609.287	(+ 52.458)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	20	28	52	17
48	661.745	(+ 55.785)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	20	28	53	17
49	717.530	(+ 59.250)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	20	29	54	17
50	776.780	(+ 62.855)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	21	29	55	18
51	839.635	(+ 66.605)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	22	29	56	19
52	906.240	(+ 70.502)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	23	30	57	19
53	976.742	(+ 74.548)	56 ~ 63	8 ~ 9	25	23	30	58	19
54	1.051.290	(+ 78.746)	56 ~ 63	8 ~ 9	25	23	31	59	19
55	1.130.036	(+ 83.099)	64 ~ 72	8 ~ 9	26	24	31	60	20
56	1.213.135	(+ 87.610)	64 ~ 72	8 ~ 9	26	24	32	61	20
57	1.300.745	(+ 92.282)	64 ~ 72	8 ~ 9	27	25	33	62	20
58	1.393.027	(+ 97.118)	64 ~ 72	8 ~ 9	27	25	33	63	20
59	1.490.145	(+ 102.120)	64 ~ 72	8 ~ 9	28	25	34	64	20
60	1.592.265	(+ 107.291)	64 ~ 72	8 ~ 9	28	26	34	65	21
61	1.699.556	(+ 112.634)	64 ~ 72	8 ~ 9	29	26	35	66	21
62	1.812.190	(+ 118.152)	64 ~ 72	8 ~ 9	29	27	36	67	21
63	1.930.342	(+ 123.847)	64 ~ 72	8 ~ 9	30	27	36	68	21
64	2.054.189	(+ 129.723)	64 ~ 72	8 ~ 9	30	27	37	69	21
65	2.183.912	(+ 135.783)	64 ~ 72	8 ~ 9	31	28	37	70	22
66	2.319.695	(+ 142.028)	64 ~ 72	8 ~ 9	31	28	38	71	22
67	2.461.723	(+ 148.463)	64 ~ 72	8 ~ 9	32	29	39	72	22

68	2.610.186	(+ 155.089)	64 ~ 72	8 ~ 9	32	29	39	73	22
69	2.765.275	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	33	29	40	74	22
70	2.927.185	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	33	30	40	75	23

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	0	0	2	2	2	6
B :	3	0	0	3	0	6
C :	1	1	1	1	1	5
D :	1	1	0	1	0	3
E :	0	1	0	1	1	3
F :	0	0	1	1	0	2
G :	-1	0	0	0	-1	-2
H :	-1	0	-1	0	-1	-3

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.089.095	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.251.005	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.412.915	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	3.574.825	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	3.736.735	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	3.898.645	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.060.555	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.222.465	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.384.375	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	4.546.285	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	4.708.195	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	4.870.105	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.032.015	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.193.925	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	5.355.835	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	5.517.745	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	5.679.655	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	5.841.565	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	6.003.475	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.165.385	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	6.327.295	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	6.489.205	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	6.651.115	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	6.813.025	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	6.974.935	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	7.136.845	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	7.298.755	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var

98	7.460.665	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	7.622.575	Lv massimo	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Palom possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	5.002	5.524
MP	765	830
Forza	4	99
Velocità	30	59
Vigore	11	98
Intelligenza	75	99
Spirito	1	81

=====

POROM

[@04PM]

Età	• 6 anni		HP	1	.#	.
Altezza	• 93 cm		MP	8	.#####	.
Peso	• 19 kg		Forza	4	.####	.
Mano	• Destra		Velocità	5	.#####	.
Classe	• Maga bianca		Vigore	3	.###	.
Abilità	• Magia bianca, Pianto,		Intelligenza	4	.####	.
	Magia gemella		Spirito	9	.#####	.

---+---

+-----+
 | ABILITÀ |
 +-----+

___ MAGIA BIANCA ___ {Tempo: variabile}

Porom ha la possibilità di utilizzare tutte le Magie bianche, le quali consumano MP: alcune di esse sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura mentre le altre si imparano in automatico man mano che si aumenta di Livello. Esse sono:

Già disponibili	Da imparare
Belvedere	Haste [Livello 38]
Berserk	Levita [Livello 40]
Confusione	Reflex [Livello 44]
Cura	Curaja [Livello 48]
Curaga	Sancta [Livello 52]
Cure	Arise [Livello 56]
Dispel	
Esna	
Immagine	
Mini	
Novox	
Paralisi	
Protect	
Raise	
Scan	
Shell	

Slow
Teletrasporto

PIANTO {Tempo: 4}

Porom riduce il tempo necessario al gruppo per fuggire da una battaglia. Più volte si utilizza questo comando, più diminuisce tale intervallo di tempo. Al termine dello scontro, esso viene riportato al valore originale. Il comando Pianto tuttavia non consente di fuggire dalle battaglie con i boss inoltre può capitare che l'abilità infligga Status Confusione a tutti i nemici.

MAGIA GEMELLA {Tempo: variabile}

Questo comando diventa disponibile solo se Palom e Porom sono entrambi presenti nel gruppo. L'abilità permette ai due maghi di usare una particolare tecnica magica di coppia, che viene scelta casualmente dal gioco e che consuma gli MP di entrambi i personaggi. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Magia gemella, Palom e Porom rimangono immobili sino all'esecuzione dell'attacco magico. Questa abilità viene interrotta nel caso in cui uno dei due gemelli subisca gli Status Ade, Berserk, Mutismo, Paralisi, Pietra, Sonno o Stop.

Le Magie gemelle sono:

BiMeteor
Comet
Raffica di Fuoco

Per eseguire il BiMeteor è necessario che entrambi i personaggi equipaggino la protezione per braccia Stelle gemelle.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Porom può equipaggiare:

ARMI

Arco di Yoichi	Frecce glaciali
Arco letale	Frecce infuocate
Caducèo	Frecce sacre
Frecce avvelenate	Ramo di mithril
Frecce di Artemide	Ramo incantato
Frecce di Medusa	Ramo runico
Frecce di Yoichi	Randello
Frecce fulminanti	

PROTEZIONI MANO

(nessuna)

PROTEZIONI TESTA

Bandana
Basco di cuoio
Basco piumato
Berretto verde
Cappello magico
Fiocco
Forcina dorata
Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva
Cintura nera
Divisa d'assalto
Giacca luminosa
Maglia di cuoio
Tunica cerimoniale

PROTEZIONI BRACCIA

Anello maledetto
Bracciale d'argento
Bracciale di diamante
Bracciale di rubino
Bracciale runico
Stelle gemelle

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Porom inizia l'avventura a Livello 34.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
34	172.316	(+ 20.501)	755	247	16	19	15	14	39
35	192.817	(+ 22.288)	40 ~ 45	8 ~ 9	16	19	16	15	40
36	215.105	(+ 24.176)	40 ~ 45	8 ~ 9	16	19	16	15	41
37	239.281	(+ 26.169)	40 ~ 45	8 ~ 9	17	20	17	15	42
38	265.450	(+ 28.269)	40 ~ 45	8 ~ 9	17	20	17	15	43
39	293.719	(+ 30.480)	40 ~ 45	8 ~ 9	17	20	17	15	44
40	324.199	(+ 32.802)	48 ~ 54	8 ~ 9	17	21	18	16	45
41	357.001	(+ 35.241)	48 ~ 54	8 ~ 9	17	21	18	16	46
42	392.242	(+ 37.798)	48 ~ 54	8 ~ 9	17	22	19	16	47
43	430.040	(+ 40.476)	48 ~ 54	8 ~ 9	17	22	19	16	48
44	470.516	(+ 43.278)	48 ~ 54	8 ~ 9	18	22	19	16	49
45	513.794	(+ 46.207)	48 ~ 54	8 ~ 9	18	23	20	17	50
46	560.001	(+ 49.266)	48 ~ 54	8 ~ 9	18	23	20	17	51
47	609.267	(+ 52.458)	48 ~ 54	8 ~ 9	18	24	21	17	52
48	661.725	(+ 55.785)	56 ~ 63	8 ~ 9	18	24	21	17	53
49	717.510	(+ 59.250)	56 ~ 63	8 ~ 9	18	24	21	17	54
50	776.760	(+ 62.855)	56 ~ 63	8 ~ 9	19	25	22	18	55
51	839.615	(+ 66.605)	56 ~ 63	8 ~ 9	19	25	22	18	56
52	906.220	(+ 70.502)	56 ~ 63	8 ~ 9	19	26	22	18	57
53	976.722	(+ 74.548)	56 ~ 63	8 ~ 9	19	26	23	18	58
54	1.051.270	(+ 78.746)	56 ~ 63	8 ~ 9	19	26	23	18	59
55	1.130.016	(+ 83.099)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	27	23	19	60
56	1.213.115	(+ 83.099)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	27	24	19	61
57	1.296.214	(+ 92.282)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	28	24	19	62
58	1.388.496	(+ 97.118)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	28	24	19	63
59	1.485.614	(+ 102.120)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	28	25	19	64
60	1.587.734	(+ 107.291)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	29	25	20	65
61	1.695.025	(+ 112.634)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	29	25	20	66
62	1.807.659	(+ 118.152)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	30	26	20	67
63	1.925.811	(+ 123.847)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	30	26	20	68
64	2.049.658	(+ 129.723)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	30	26	20	69
65	2.179.381	(+ 135.783)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	31	27	21	70
66	2.315.164	(+ 142.028)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	31	27	21	71
67	2.457.192	(+ 148.463)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	32	27	21	72
68	2.605.655	(+ 155.089)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	32	28	21	73
69	2.760.744	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	32	28	21	74
70	2.922.654	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	23	33	28	22	75

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	2	0	0	2	2	6
B :	1	1	1	1	1	5
C :	0	1	1	1	1	4

D :	1	1	0	0	1		3
E :	0	1	1	0	1		3
F :	0	0	0	0	3		3
G :	-1	0	0	-1	0		-2
H :	-1	0	-1	-1	0		-3

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.084.564	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.246.474	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.408.384	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	3.570.294	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	3.732.204	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	3.894.114	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.056.024	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.217.934	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.379.844	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	4.541.754	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	4.703.664	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	4.865.574	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.027.484	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.189.394	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	5.351.304	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	5.513.214	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	5.675.124	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	5.837.034	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	5.998.944	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.160.854	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	6.322.764	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	6.484.674	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	6.646.584	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	6.808.494	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	6.970.404	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	7.132.314	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	7.294.224	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	7.456.134	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	7.618.044	Lv massimo	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Porom possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	4.531	5.003
MP	767	832
Forza	1	81
Velocità	33	62
Vigore	1	57
Intelligenza	1	80

=====

ROSA JOANNA FARRELL

[@04RF]

=====

Età	• 20 anni		HP	5	.#####	.
Altezza	• 162 cm		MP	9	.#####	.
Peso	• 47 kg		Forza	6	.#####	.
Mano	• Destra		Velocità	5	.#####	.
Classe	• Maga bianca		Vigore	4	.####	.
Abilità	• Magia bianca, Preghiera,		Intelligenza	3	.###	.
	Mira		Spirito	9	.#####	.

---+---

+-----+

| ABILITÀ |

+-----+

 MAGIA BIANCA {Tempo: variabile}

Rosa ha la possibilità di utilizzare tutte le Magie bianche, le quali consumano MP: alcune di esse sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura mentre le altre si imparano in automatico man mano che si aumenta di Livello.

Esse sono:

Già disponibili	Da imparare
Belvedere	Dispel [Livello 31]
Berserk	Haste [Livello 33]
Confusione	Levita [Livello 35]
Cura	Reflex [Livello 36]
Curaga	Curaja [Livello 38]
Cure	Arise [Livello 45]
Eсна	Sancta [Livello 55]
Immagine	
Mini	
Novox	
Paralisi	
Protect	
Raise	
Scan	
Shell	
Slow	
Teletrasporto	

 PREGHIERA {Tempo: 2}

Rosa ha il 50% di possibilità di usare la magia bianca Cure su tutto il gruppo, senza consumare MP. In caso contrario, il tentativo viene considerato fallito ed il personaggio termina il suo turno. Nel caso in cui Rosa si trovi in Status Mutismo, il comando Preghiera fallirà sempre.

 MIRA {Tempo: 1}

Questo comando diventa disponibile solo se Rosa sta equipaggiando Arco e Frecce. Una volta attivato, il successivo attacco fisico del personaggio andrà sempre a segno, causerà danni fisici leggermente superiori al normale ma avrà bisogno di maggiore tempo per essere eseguito.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Rosa può equipaggiare:

ARMI

Arco di Yoichi	Frecce glaciali
Arco letale	Frecce infuocate
Caducèo	Frecce sacre
Frecce avvelenate	Ramo di mithril
Frecce di Artemide	Ramo incantato
Frecce di Medusa	Ramo runico
Frecce di Yoichi	Randello
Frecce fulminanti	

PROTEZIONI MANO

(nessuna)

PROTEZIONI TESTA

Bandana
Basco di cuoio
Basco piumato
Berretto verde
Cappello magico
Fiocco
Forcina dorata
Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva
Cintura nera
Divisa d'assalto
Giacca luminosa
Maglia di cuoio
Tunica cerimoniale

PROTEZIONI BRACCIA

Anello maledetto
Bracciale d'argento
Bracciale di diamante
Bracciale di rubino
Bracciale runico

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Rosa inizia l'avventura a Livello 30.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
30	119.225	(+ 16.099)	950	250	24	17	18	14	37
31	135.324	(+ 17.687)	48 ~ 54	8 ~ 9	25	17	19	14	38
32	153.011	(+ 19.376)	48 ~ 54	8 ~ 9	26	17	20	14	39
33	172.387	(+ 21.171)	56 ~ 63	8 ~ 9	27	18	20	14	40
34	193.558	(+ 23.073)	56 ~ 63	8 ~ 9	27	18	21	15	41
35	216.631	(+ 25.087)	56 ~ 63	8 ~ 9	28	19	21	15	42
36	241.718	(+ 27.216)	64 ~ 72	8 ~ 9	29	19	22	15	43
37	268.934	(+ 29.462)	64 ~ 72	8 ~ 9	30	19	23	15	44
38	298.396	(+ 31.829)	64 ~ 72	8 ~ 9	31	20	23	15	45
39	330.225	(+ 34.320)	72 ~ 81	8 ~ 9	32	20	24	16	46
40	364.545	(+ 36.938)	72 ~ 81	8 ~ 9	32	20	24	16	48
41	401.483	(+ 39.686)	72 ~ 81	8 ~ 9	33	21	25	16	49
42	441.169	(+ 42.568)	72 ~ 81	8 ~ 9	34	21	26	16	50
43	483.737	(+ 45.587)	72 ~ 81	8 ~ 9	35	22	26	16	51
44	529.324	(+ 48.746)	72 ~ 81	8 ~ 9	36	22	27	17	52
45	578.070	(+ 52.048)	72 ~ 81	8 ~ 9	36	22	27	17	54
46	630.118	(+ 55.496)	72 ~ 81	8 ~ 9	37	23	28	17	55
47	685.614	(+ 59.093)	80 ~ 90	8 ~ 9	38	23	29	17	56
48	744.707	(+ 62.843)	80 ~ 90	8 ~ 9	39	24	29	17	57
49	807.550	(+ 66.750)	80 ~ 90	8 ~ 9	40	24	30	18	58
50	874.300	(+ 70.815)	80 ~ 90	8 ~ 9	40	24	30	18	60
51	945.115	(+ 75.042)	80 ~ 90	8 ~ 9	40	25	31	18	61

52	1.020.157	(+ 79.434)	80 ~ 90	8 ~ 9	41	25	32	18	61
53	1.099.591	(+ 83.995)	80 ~ 90	8 ~ 9	41	26	32	18	62
54	1.183.586	(+ 88.728)	80 ~ 90	8 ~ 9	42	26	33	19	63
55	1.272.314	(+ 93.636)	80 ~ 90	8 ~ 9	42	26	33	19	63
56	1.365.950	(+ 98.722)	80 ~ 90	8 ~ 9	42	27	34	19	64
57	1.464.672	(+ 103.989)	80 ~ 90	8 ~ 9	43	27	35	19	64
58	1.568.661	(+ 109.440)	80 ~ 90	8 ~ 9	43	28	35	19	65
59	1.678.101	(+ 115.080)	80 ~ 90	8 ~ 9	44	28	36	20	65
60	1.793.181	(+ 120.909)	88 ~ 99	8 ~ 9	44	28	36	20	66
61	1.914.090	(+ 126.933)	88 ~ 99	8 ~ 9	44	29	37	20	66
62	2.041.023	(+ 133.154)	88 ~ 99	8 ~ 9	45	29	38	20	67
63	2.174.177	(+ 139.576)	88 ~ 99	8 ~ 9	45	30	38	20	67
64	2.313.753	(+ 146.201)	88 ~ 99	8 ~ 9	46	30	39	21	68
65	2.459.954	(+ 153.032)	88 ~ 99	8 ~ 9	46	30	39	21	68
66	2.612.986	(+ 160.074)	88 ~ 99	8 ~ 9	46	31	40	21	69
67	2.773.060	(+ 167.328)	88 ~ 99	8 ~ 9	47	31	41	21	69
68	2.940.388	(+ 174.799)	88 ~ 99	8 ~ 9	47	32	41	21	70
69	3.115.187	(+ 182.490)	88 ~ 99	8 ~ 9	47	32	42	22	70
70	3.297.677	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	48	32	42	22	71

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	1	1	1	1	1	5
B :	1	1	1	0	1	4
C :	0	1	1	1	1	4
D :	0	1	1	1	1	4
E :	2	0	0	0	2	4
F :	1	0	1	0	1	3
G :	-1	0	-1	0	0	-2
H :	0	0	-1	-1	0	-2

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.480.167	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.662.657	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.845.147	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	4.027.637	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	4.210.127	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	4.392.617	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.575.107	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.757.597	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.940.087	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	5.122.577	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	5.305.067	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var

82	5.487.557	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.670.047	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.852.537	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	6.035.027	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	6.217.517	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	6.400.007	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	6.582.497	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	6.764.987	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.947.477	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	7.129.967	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	7.312.457	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	7.494.947	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	7.677.437	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	7.859.927	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	8.042.417	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	8.224.907	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	8.407.397	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	8.589.887	Lv massimo	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Rosa possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	6.782	7.511
MP	802	871
Forza	19	99
Velocità	32	61
Vigore	13	71
Intelligenza	1	51
Spirito	71	99

RYDIA		[@04RY]	
Età	• 8 anni	HP	2 .## .
Altezza	• 107 cm	MP	10 .#####.
Peso	• 18 kg	Forza	5 .##### .
Mano	• Destra	Velocità	5 .##### .
Classe	• Evocatrice	Vigore	5 .##### .
Abilità	• Magia nera, Evoca	Intelligenza	7 .##### .
		Spirito	6 .##### .

---+---

+-----+
| ABILITÀ |
+-----+

__ MAGIA NERA __ {Tempo: variabile}

Rydia ha la possibilità di utilizzare alcune Magie nere, le quali consumano MP e sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura. Le uniche Magie nere utilizzabili dal personaggio sono:

- Aspir
- Bio
- Blizzaga

Blizzara
Blizzard
Drain
Fira
Fire
Maiale
Morfeo
Rana
Stop
Thundara
Thunder
Veleno
Warp

 EVOCA {Tempo: variabile}

Rydia può evocare sul campo di battaglia alcune creature mistiche, gli Eidolon, che sono in grado di eseguire potenti attacchi magici, consumando MP. Al termine dell'assalto, l'Eidolon scompare ma è sempre possibile evocarlo ancora durante la battaglia. Rydia possiede alcune evocazioni sin dall'inizio dell'avventura e non ne ottiene altre durante lo svolgersi della trama.

Gli Eidolon a disposizione di Rydia sono:

Asura
Bahamut
Chocobo
Drago
Ifrit
Leviathan
Odino
Ramuh
Shiva
Silfidi
Titano

+-----+
| EQUIPAGGIAMENTO |
+-----+

Rydia è utilizzabile solo per lo scontro finale perciò non è possibile nè conoscere il suo equipaggiamento, ad eccezione dell'Arma impugnata (la Verga astrale), nè modificarlo. Il personaggio tuttavia può utilizzare le seguenti Armi:

Arco di Yoichi	Frecce infuocate
Arco letale	Frecce sacre
Coltello di mithril	Frusta fulminante
Frecce avvelenate	Verga
Frecce di Artemide	Verga astrale
Frecce di Medusa	Verga di Lilith
Frecce di Yoichi	Verga fatata
Frecce fulminanti	Verga polimorfica
Frecce glaciali	

+-----+
| CRESCITA |
+-----+

Rydia è utilizzabile solo per lo scontro finale perciò non può aumentare di

Livello. Analizzando le sue caratteristiche (1.100 HP, 330 MP e l'assenza della magia nera Firaga) si può ipotizzare che, al momento dell'ultima battaglia, il suo Livello sia 39, 40 oppure 41.

```
=====
RYDIA? [04RD]
=====
Età      • 8 anni          | HP          2 .##      .
Altezza • 107 cm         | MP          10 .#####.
Peso     • 18 kg         | Forza       5 .##### .
Mano     • Destra        | Velocità    5 .##### .
Classe   • Evocatrice    | Vigore      5 .##### .
Abilità  • Magia nera, Evoca | Intelligenza 7 .##### .
                                     | Spirito     6 .##### .
                                     ---+---
```

```
+-----+
| ABILITÀ |
+-----+
```

 MAGIA NERA {Tempo: variabile}

Rydia? ha la possibilità di utilizzare alcune Magie nere, le quali consumano MP e sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura. Le uniche Magie nere utilizzabili dal personaggio sono:

- Aspir
- Bio
- Blizzara
- Blizzard
- Fira
- Fire
- Maiale
- Morfeo
- Rana
- Stop
- Thundara
- Thunder
- Veleno
- Warp

 EVOCA {Tempo: variabile}

Rydia? può evocare durante le battaglie alcune creature mistiche, gli Eidolon, che sono in grado di eseguire potenti attacchi magici, consumando MP. Al termine dell'assalto, l'Eidolon scompare ma è sempre possibile evocarlo ancora durante lo scontro. All'inizio dell'avventura Rydia? non possiede alcuna evocazione, le quali vengono ottenute automaticamente durante la storia oppure tramite alcuni Oggetti. Gli Eidolon a disposizione di Rydia? sono:

Trama	Oggetti	
Ifrit	Cockatrice	[reliquia Cockatrice]
Ramuh	Goblin	[reliquia Goblin]
Shiva	Pyros	[reliquia Pyros]
Titano		

```
+-----+
| EQUIPAGGIAMENTO |
+-----+
```

+-----+

Rydia? può equipaggiare:

ARMI

Arco di Yoichi	Frecce infuocate
Arco letale	Frecce sacre
Coltello di mithril	Frusta fulminante
Frecce avvelenate	Verga
Frecce di Artemide	Verga astrale
Frecce di Medusa	Verga di Lilith
Frecce di Yoichi	Verga fatata
Frecce fulminanti	Verga polimorfica
Frecce glaciali	

PROTEZIONI MANO

(nessuna)

PROTEZIONI TESTA

Bandana
Basco di cuoio
Basco piumato
Berretto verde
Cappello magico
Fiocco
Forcina dorata
Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva
Cintura nera
Divisa d'assalto
Giacca luminosa
Giacca nera
Maglia di cuoio
Tunica cerimoniale

PROTEZIONI BRACCIA

Anello maledetto
Bracciale d'argento
Bracciale d'assalto
Bracciale di diamante
Bracciale di rubino
Bracciale runico

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Rydia? inizia l'avventura a Livello 32.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
32	177.797	(+ 22.222)	650	230	17	17	16	32	29
33	200.019	(+ 24.262)	40 ~ 45	10 ~ 11	18	18	16	33	30
34	224.281	(+ 26.425)	40 ~ 45	10 ~ 11	18	18	17	34	31
35	250.706	(+ 28.713)	40 ~ 45	10 ~ 11	19	19	17	35	32
36	279.419	(+ 31.131)	40 ~ 45	10 ~ 11	19	19	18	35	33
37	310.550	(+ 33.683)	40 ~ 45	10 ~ 11	20	19	18	36	33
38	344.233	(+ 36.371)	40 ~ 45	10 ~ 11	20	20	19	37	34
39	380.604	(+ 39.200)	40 ~ 45	10 ~ 11	21	20	19	38	35
40	419.804	(+ 42.172)	40 ~ 45	10 ~ 11	21	21	20	39	36
41	461.976	(+ 45.292)	48 ~ 54	10 ~ 11	22	21	20	39	37
42	507.268	(+ 48.564)	48 ~ 54	10 ~ 11	22	21	21	40	38
43	555.832	(+ 51.990)	48 ~ 54	10 ~ 11	23	22	21	41	39
44	607.822	(+ 55.575)	48 ~ 54	10 ~ 11	23	22	22	42	40
45	663.397	(+ 59.321)	56 ~ 63	10 ~ 11	24	23	22	43	41
46	722.718	(+ 63.233)	56 ~ 63	10 ~ 11	24	23	23	43	42
47	785.951	(+ 67.315)	56 ~ 63	10 ~ 11	25	23	23	44	42
48	853.266	(+ 71.569)	56 ~ 63	10 ~ 11	25	24	24	45	43
49	924.835	(+ 76.000)	56 ~ 63	10 ~ 11	26	24	24	46	44
50	1.000.835	(+ 80.610)	56 ~ 63	10 ~ 11	26	25	25	47	45
51	1.081.445	(+ 85.404)	64 ~ 72	10 ~ 11	26	25	25	47	46
52	1.166.849	(+ 90.386)	64 ~ 72	10 ~ 11	27	25	25	48	47
53	1.257.235	(+ 95.558)	64 ~ 72	10 ~ 11	27	26	26	49	47
54	1.352.793	(+ 100.925)	64 ~ 72	10 ~ 11	28	26	26	50	48
55	1.453.718	(+ 106.489)	64 ~ 72	10 ~ 11	28	27	27	51	48
56	1.560.207	(+ 112.255)	64 ~ 72	10 ~ 11	29	27	27	51	49

57	1.672.462	(+ 118.227)	64 ~ 72	10 ~ 11	29	27	28	52	49
58	1.790.689	(+ 124.407)	64 ~ 72	10 ~ 11	30	28	28	53	49
59	1.915.096	(+ 130.800)	64 ~ 72	10 ~ 11	30	28	29	54	50
60	2.045.896	(+ 137.408)	64 ~ 72	10 ~ 11	31	29	29	55	50
61	2.183.304	(+ 144.236)	72 ~ 81	10 ~ 11	31	29	30	55	51
62	2.327.540	(+ 151.288)	72 ~ 81	10 ~ 11	32	29	30	56	51
63	2.478.828	(+ 158.566)	72 ~ 81	10 ~ 11	32	30	31	57	51
64	2.637.394	(+ 166.075)	72 ~ 81	10 ~ 11	33	30	31	58	52
65	2.803.469	(+ 173.817)	72 ~ 81	10 ~ 11	33	31	32	59	52
66	2.977.286	(+ 181.797)	72 ~ 81	10 ~ 11	34	31	32	59	53
67	3.159.083	(+ 190.019)	72 ~ 81	10 ~ 11	34	31	33	60	53
68	3.349.102	(+ 198.485)	72 ~ 81	10 ~ 11	35	32	33	61	53
69	3.547.587	(+ 207.200)	72 ~ 81	10 ~ 11	35	32	34	62	54
70	3.754.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	36	33	34	63	54

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	3	3	0	3	3	12
B :	2	0	2	2	2	8
C :	0	0	0	3	3	6
D :	1	1	1	1	1	5
E :	1	1	1	1	1	5
F :	-1	0	0	-1	-1	-3
G :	-1	-1	0	0	-1	-3
H :	-1	0	-1	0	-1	-3

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.961.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
72	4.169.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
73	4.376.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
74	4.583.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
75	4.790.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
76	4.997.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
77	5.205.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
78	5.412.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
79	5.619.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
80	5.826.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
81	6.033.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
82	6.241.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
83	6.448.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
84	6.655.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
85	6.862.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
86	7.069.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var

87	7.277.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
88	7.484.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
89	7.691.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
90	7.898.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
91	8.105.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
92	8.313.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
93	8.520.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
94	8.727.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
95	8.934.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
96	9.141.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
97	9.349.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
98	9.556.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
99	9.763.587	Lv massimo	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Presi singolarmente, senza aggiunta di Oggetti ed Equipaggiamento, a Livello 99 i parametri di Rydia? possono oscillare tra:

	min	MAX
HP	5.186	5.753
MP	900	967
Forza	7	99
Velocità	4	99
Vigore	5	92
Intelligenza	34	99
Spirito	25	99

=====
 YANG FANG LEIDEN

[@04YL]

Età	• 36 anni		HP	10	.#####.
Altezza	• 182 cm		MP	0	. .
Peso	• 76 kg		Forza	8	.##### .
Mano	• Ambidestro		Velocità	5	.##### .
Classe	• Monaco		Vigore	9	.##### .
Abilità	• Focus, Calcio, Rafforza		Intelligenza	2	.## .
			Spirito	2	.## .

---+---

+-----+
 | ABILITÀ |
 +-----+

___ FOCUS ___ {Tempo: 4}

Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Focus, Yang rimane immobile per un turno, durante il quale il suo parametro Evasione Magica viene azzerato. All'inizio del turno successivo, Yang esegue un attacco fisico che causa il doppio dei danni.

___ CALCIO ___ {Tempo: 1}

Yang esegue un calcio volante che causa danni fisici a tutti i mostri presenti. Questa tecnica possiede una potenza offensiva leggermente inferiore al semplice attacco fisico e non può essere utilizzata se Yang si trova in Status

Levitazione.

RAFFORZA {Tempo: 1}

Yang è in grado di diminuire temporaneamente i danni fisici subiti. Ogni volta che si utilizza il comando Rafforza, la Difesa aumenta di 4 unità e questo incremento è cumulabile perciò si può eseguire più volte durante lo scontro. Al termine della battaglia, il parametro ritorna al suo valore originale.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Yang può equipaggiare:

ARMI

Artigli fatati
Artigli felini
Artigli glaciali
Artigli infernali
Artigli infuocati

PROTEZIONI MANO

(nessuna)

PROTEZIONI TESTA

Bandana
Basco di cuoio
Basco piumato
Berretto verde
Fiocco

PROTEZIONI TORSO

Cintura nera
Divisa d'assalto
Maglia di cuoio

PROTEZIONI BRACCIA

Anello maledetto
Bracciale d'argento
Bracciale d'assalto
Bracciale di diamante
Bracciale di rubino
Bracciale runico

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Yang inizia l'avventura a Livello 32 e, poichè non può utilizzare le tecniche magiche, i suoi MP rimangono sempre 0.

••• ESPERIENZA RICHIESTA & CRESCITA DEI PARAMETRI SINO AL LIVELLO 70

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
32	154.745	(+ 19.669)	2.095	0	38	19	37	2	3
33	174.414	(+ 21.496)	104 ~ 117	0	40	19	39	2	3
34	195.910	(+ 23.432)	104 ~ 117	0	41	20	39	2	3
35	219.342	(+ 25.482)	112 ~ 126	0	43	20	41	2	3
36	244.824	(+ 27.648)	112 ~ 126	0	44	21	41	2	3
37	272.472	(+ 29.934)	120 ~ 135	0	45	21	42	2	3
38	302.406	(+ 32.344)	120 ~ 135	0	47	21	44	2	3
39	334.750	(+ 34.880)	128 ~ 144	0	48	22	44	2	3
40	369.630	(+ 37.545)	128 ~ 144	0	50	22	46	2	3
41	407.175	(+ 40.343)	128 ~ 144	0	51	23	46	2	3
42	447.518	(+ 43.277)	136 ~ 153	0	53	23	48	2	3
43	490.795	(+ 46.351)	136 ~ 153	0	54	24	48	2	3
44	537.146	(+ 49.567)	136 ~ 153	0	56	24	50	2	3
45	586.713	(+ 52.929)	144 ~ 162	0	57	25	50	2	3
46	639.642	(+ 56.440)	144 ~ 162	0	59	25	52	2	3
47	696.082	(+ 60.103)	144 ~ 162	0	60	26	52	2	3
48	756.185	(+ 63.922)	144 ~ 162	0	62	26	54	2	3
49	820.107	(+ 67.900)	144 ~ 162	0	63	27	54	2	3

50	888.007	(+ 72.039)	144 ~ 162	0	65	27	56	2	3
51	960.046	(+ 76.344)	144 ~ 162	0	66	28	56	2	3
52	1.036.390	(+ 80.817)	144 ~ 162	0	68	28	58	2	3
53	1.117.207	(+ 85.462)	144 ~ 162	0	69	29	58	2	3
54	1.202.669	(+ 90.282)	144 ~ 162	0	71	29	60	2	3
55	1.292.951	(+ 95.280)	144 ~ 162	0	72	30	60	2	3
56	1.388.231	(+ 100.460)	144 ~ 162	0	74	30	62	2	3
57	1.488.691	(+ 105.824)	144 ~ 162	0	75	31	62	2	3
58	1.594.515	(+ 111.376)	144 ~ 162	0	77	31	64	2	3
59	1.705.891	(+ 117.120)	144 ~ 162	0	78	32	64	2	3
60	1.823.011	(+ 123.057)	152 ~ 171	0	80	32	66	2	3
61	1.946.068	(+ 129.193)	152 ~ 171	0	81	33	67	2	3
62	2.075.261	(+ 135.529)	152 ~ 171	0	82	33	68	2	3
63	2.210.790	(+ 142.069)	152 ~ 171	0	83	34	69	2	3
64	2.352.859	(+ 148.817)	152 ~ 171	0	84	34	70	2	3
65	2.501.676	(+ 155.775)	152 ~ 171	0	85	35	71	2	3
66	2.657.451	(+ 162.948)	152 ~ 171	0	86	35	72	2	3
67	2.820.399	(+ 170.337)	152 ~ 171	0	87	36	73	2	3
68	2.990.736	(+ 177.947)	152 ~ 171	0	88	36	74	2	3
69	3.168.683	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	89	37	75	2	3
70	3.354.463	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	90	37	76	2	3

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
----	-----------	----------	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

••• POSSIBILITÀ DI CRESCITA DEI PARAMETRI DAL LIVELLO 71 IN POI

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	2	2	2	0	0	6
B :	1	1	1	1	0	4
C :	2	0	2	0	0	4
D :	2	0	2	0	0	4
E :	1	1	1	0	0	3
F :	1	1	1	0	0	3
G :	1	0	1	0	1	3
H :	-1	-1	0	-1	-1	-4

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.540.243	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
72	3.726.023	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
73	3.911.803	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
74	4.097.583	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
75	4.283.363	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
76	4.469.143	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
77	4.654.923	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
78	4.840.703	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
79	5.026.483	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var

questa voce si applica solo alle magie in grado di causare danni oppure di ripristinare HP. Più è alto questo valore, maggiori sono i danni inflitti o gli HP ripristinati.

PRECISIONE

questa voce si applica solo alle magie in grado di infliggere gli status positivi o negativi. Più è alto questo valore, maggiore è la probabilità che lo status venga inflitto.

NUMERO DI BERSAGLI

a seconda della magia selezionata, essa può colpire contemporaneamente uno o più bersagli. Premendo i pulsanti L o R è possibile scegliere se utilizzarla contro un solo nemico oppure contro tutti loro. Lo stesso vale per le magie curative, che possono essere lanciate su un solo personaggio oppure su tutto il gruppo.

"singolo" --> la magia colpisce un solo bersaglio
"multiplo" --> la magia colpisce tutti i bersagli
"variabile" --> si può scegliere se colpire solo uno oppure tutti i bersagli

EFFICACIA

questa voce si applica solo alle magie in grado di colpire contemporaneamente più bersagli. Alcune di esse diventano meno efficaci se si decide di lanciarle su più bersagli, altre invece mantengono la loro potenza magica inalterata. La magia bianca Curaga può ripristinare, ad esempio, 1.000 HP ad un solo personaggio oppure 200 HP a tutti quanti; invece la magia nera Quake causa sempre, ad esempio, 1.000 HP di danno a tutti i bersagli che colpisce, indipendentemente da quanti essi siano.

"divisa" --> l'efficacia diminuisce
"costante" --> l'efficacia rimane costante

REFLEX

se il bersaglio si trova in Status Reflex, alcune magie possono essere respinte e colpire chi le ha scagliate: una volta tornate indietro, tali magie colpiscono sempre i bersagli, anche se quest'ultimi possiedono a loro volta lo Status Reflex.

"si" --> la magia torna indietro
"no" --> la magia non può essere respinta

OGGETTO

se usati durante la battaglia, alcuni Oggetti possono lanciare magie, in modo tale da permettere a tutti i personaggi di utilizzare tali tecniche.

OTTENIMENTO

alcune magie sono in possesso dei personaggi sin dall'inizio dell'avventura mentre altre si imparano automaticamente una volta che essi raggiungono un determinato Livello.

Le tecniche magiche presenti nel gioco sono divise in:

- Magia bianca
- Magia nera

- Evocazioni
- Magia gemella
- Ninjutsu
- Magia di Oggetto

=====

MAGIA BIANCA

[@05MB]

=====

Le Magie Bianche servono generalmente per curare i personaggi e per rimuovere gli status negativi. Esse possono essere utilizzate da Cecil, Porom e Rosa.

Le Magie Bianche sono:

- Arise
- Belvedere
- Berserk
- Confusione
- Cura
- Curaga
- Curaja
- Cure
- Dispel
- Esna
- Haste
- Immagine
- Levita
- Mini
- Novox
- Paralisi
- Protect
- Raise
- Reflex
- Sancta
- Scan
- Shell
- Slow
- Teletrasporto

Le tecniche che ripristinano gli HP dei personaggi possono essere utilizzate anche quando essi sono già completamente curati perciò bisogna stare attenti a non sprecare MP, continuando a curare un personaggio che non lo necessita più. Alcune Magie Bianche possono essere lanciate anche al di fuori della battaglia, dal Menù Magia.

ARISE

----- Arise -----

"Fa riprendere conoscenza e ripristina tutti gli HP di un singolo bersaglio."

Il bersaglio viene illuminato ed avvicinato da un angioletto, ricevendo poi scintille dorate. La tecnica riporta in vita un personaggio, gli ripristina tutti gli HP e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 52	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 2	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 80		

OTTENIMENTO

- Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
- Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 56
- Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 45

BELVEDERE

----- Sight -----

"Apre la mappa del mondo."

La tecnica può essere utilizzata solo dal Menù Magia e solo quando ci si trova sulla Mappa del Mondo. Una volta attivata, essa visualizza sullo schermo il mappamondo, assieme all'elenco delle località già esplorate. Su di esso:

- il pallino giallo lampeggiante indica la posizione attuale del gruppo
- i pallini grigi lampeggianti indicano la posizione dei veicoli
- i pallini gialli indicano le grotte e le montagne
- i pallini rossi indicano le città ed i castelli

Selezionando la destinazione dall'elenco, si tornerà sulla Mappa del Mondo dove ora, sullo sfondo, comparirà il mappamondo:

- l'indicatore celeste indicherà la posizione del gruppo in tempo reale
- il pallino rosso indicherà la destinazione
- premendo il tasto Select, il mappamondo scomparirà
- il mappamondo rimarrà attivo anche dopo aver svolto una battaglia

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 2	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

- Cecil • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

BERSERK

----- Berserk -----

"Infligge lo stato Berserk."

Il bersaglio viene colpito da una colonna di luce dorata. La tecnica infligge lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio, il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il semplice attacco fisico.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 18	Bersaglio • singolo	Vino di Bacco
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

- Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
- Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

CONFUSIONE

----- Confuse -----

"Infligge lo stato Confusione"

Il bersaglio viene circondato da tre volatili gialli che ruotano attorno a lui, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga il nemico ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i personaggi.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 10	Bersaglio • singolo	Verga fatata
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 75%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
 Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

CURA

----- Cura ----

"Ripristina una quantità moderata di HP."

Il bersaglio viene avvolto da scintille verdi e da una spirale di luci celesti. La tecnica ripristina una moderata quantità di HP e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. Tale quantità aumenta se si utilizza Cura al di fuori della battaglia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 9	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 1	Efficacia • divisa	
Potenza • 48	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Cecil • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

CURAGA

----- Curaga ----

"Ripristina una buona quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da una luce celeste ed arcobaleno. La tecnica ripristina una notevole quantità di HP e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. Tale quantità aumenta se si utilizza Curaga al di fuori della battaglia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 18	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 1	Efficacia • divisa	
Potenza • 144	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
 Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

CURAJA

----- Curaja ----

"Ripristina un'elevata quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da una luce celeste ed arcobaleno e da due spirali di scintille. La tecnica ripristina una quantità elevatissima di HP e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. Tale quantità aumenta se si utilizza Curaja al di fuori della battaglia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 40	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 0	Efficacia • divisa	
Potenza • 288	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

- Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
- Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 48
- Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 38

CURE

----- Cure ----

"Ripristina una piccola quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da scintille verdi. La tecnica ripristina una piccola quantità di HP e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. Tale quantità aumenta se si utilizza Cure al di fuori della battaglia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 3	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 1	Efficacia • divisa	
Potenza • 16	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

- Cecil • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

DISPEL

----- Dispel ----

"Rimuove tutti gli effetti magici."

Il bersaglio viene circondato da un cerchio magico rosa e verde che poi si dissolve. La tecnica rimuove gli status Barriera, Berserk, Immagine, Perdita e Stop.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
-----------	-----------	---------

MP richiesti • 12	Bersaglio • singolo	Ramo incantato
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 70%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 31

ESNA

----- Esuna ----

"Cura tutti gli effetti di stato tranne Incosciente."

Il bersaglio viene avvolto da una sfera di luce e da scintille dorate.
La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Pietrificazione, Rana, Sonno e Veleno e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 20	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 2	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 80%		

OTTENIMENTO

Cecil • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

HASTE

----- Haste ----

"Velocizza un bersaglio."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare in modo più rapido la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto ai nemici. Si può colpire lo stesso bersaglio con questa magia sino ad un massimo di due volte, aumentando così del 25% la velocità di caricamento della barra del turno.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 25	Bersaglio • singolo	Sandali di Mercurio
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 38
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 33

IMMAGINE

----- Blink ---
"Crea una copia della propria persona per confondere il nemico."

Il bersaglio viene circondato da due copie di sè stesso. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette al personaggio di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 8	Bersaglio • singolo	Esca
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

LEVITA

----- Float ---
"Fa levitare uno o più bersagli."

Il bersaglio viene avvolto da luci e da piume celesti. La magia bianca dona lo Status Levitazione, che rende immune il personaggio alle tecniche che causano terremoti, impedisce di subire danni dalle trappole situate sui pavimenti delle località e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 8	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 1	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 40
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 35

MINI

----- Mini ---
"Infligge lo stato Mini o ripristina lo stato normale."

Il bersaglio viene colpito da alcune scintille dorate e da un gas giallo molto fitto. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni, e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 6	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 4	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

NOVOX

----- Silence ---
"Infligge lo stato Mutismo."

Il bersaglio viene colpito da alcuni anelli viola e da un gas giallo rarefatto. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce al nemico di lanciare le magie che possono essere usate anche dai personaggi tuttavia esso può continuare ad utilizzare le sue tecniche speciali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 6	Bersaglio • variabile	Ramo runico
Caricamento • 2	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 90%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

PARALISI

----- Hold ---
"Infligge lo stato Paralisi."

Il bersaglio viene circondato da tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno a lui. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 5	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 85%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

PROTECT

----- Protect ---
"Riduce il danno fisico ricevuto."

Il bersaglio viene avvolto da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del personaggio di 5 unità, diminuendo così i danni fisici

subiti. L'incremento è cumulabile durante la battaglia tuttavia al termine dello scontro il parametro Difesa torna al suo valore originale.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 9	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 66%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

RAISE

----- Raise -----

"Fa riprendere conoscenza."

Il bersaglio viene illuminato ed avvicinato da un angioletto. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli una quantità di HP pari a 'valore del parametro Vigore x5', e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 8	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 75%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

REFLEX

----- Reflect -----

"Riflette la magia su chi l'ha lanciata."

Il bersaglio viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici scagliati contro il personaggio; tali tecniche poi colpiranno sempre gli avversari, anche se essi possiedono a loro volta lo Status Reflex.

In generale, la tecnica può respingere solo alcune Magie Bianche, alcune Magie Nere e tutte le Magie d'Oggetto; essa invece non può riflettere le Magie Gemelle, le Evocazioni ed i Ninjutsu. Le tecniche che possono essere respinte sono:

Ade	Esna	Paralisi
Arise	Fira	Protect
Aspir	Firaga	Raise
Berserk	Fire	Rana
Bio	Flare	Reflex
Blizzaga	Frecce Magiche	Risana
Blizzara	Haste	Sancta
Blizzard	Immagine	Shell

Confusione	Levita	Slow
Cura	Maiale	Stop
Curaga	Medusa	Thundaga
Curaja	Mini	Thundara
Cure	Morfeo	Thunder
Dispel	Novox	Tornado
Drain	Panacea	Veleno

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • singolo	Cortina luminosa
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 75%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
 Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 44
 Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 36

SANCTA

Holy ---

"Causa danni ingenti di elemento sacro."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di luci celesti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ed infligge lo Status Perdita: quest'ultimo effetto avviene esclusivamente se il bersaglio risulta debole all'Elemento Sacro.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 46	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 3	Efficacia • --	
Potenza • 340	Reflex • si	
Precisione • 75%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
 Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 52
 Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 55

SCAN

Libra ---

"Mostra gli HP e le debolezze del bersaglio."

Il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo gli HP attuali, gli HP massimi e le eventuali debolezze elementali del nemico. I boss sono immuni a questa magia bianca.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 1	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 99%		

OTTENIMENTO

Cecil • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

SHELL

----- Shell ----

"Riduce il danno magico ricevuto."

Il bersaglio viene avvolto da onde concentriche viola, seguite da un alveare verde. La tecnica dona lo Status Shell, che innalza temporaneamente il parametro Difesa Magica del personaggio di 3 unità, diminuendo così i danni magici subiti. L'incremento è cumulabile durante la battaglia tuttavia al termine dello scontro il parametro Difesa Magica torna al suo valore originale.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 10	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 66%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

SLOW

----- Slow ----

"Rallenta uno o più bersagli."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del nemico, il quale attaccherà così con minore frequenza rispetto ai personaggi. Si può colpire lo stesso bersaglio con questa magia sino ad un massimo di due volte, raddoppiandogli così il tempo necessario per il caricamento della barra del turno.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 14	Bersaglio • variabile	Aracnotela
Caricamento • 1	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 70%		

OTTENIMENTO

Cecil • non può imparare questa Magia Bianca
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

TELETRASPORTO

----- Teleport ----

"Fa fuggire il gruppo da un dungeon o da una battaglia."

Lo schermo si illumina di viola, diminuisce la definizione e diventa nero. Se la magia viene usata al di fuori della battaglia, il Capogruppo ruota su sè stesso mentre lo schermo brilla di giallo per poi diventare nero. La tecnica consente di fuggire dagli scontri, tranne quelli con i boss, senza perdere alcun Gil; se utilizzata dal Menù Magia, quando non ci si trova sulla Mappa del Mondo, essa riporta l'intero gruppo sulla Mappa del Mondo, all'ingresso della località che si stava esplorando.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 10	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Cecil • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

MAGIA NERA

[@05MN]

Le Magie Nere servono generalmente per causare danni ai nemici e per infliggere loro gli status negativi. Esse possono essere utilizzate da Palom, Rydia e Rydia?.

Le Magie Nere sono:

- Ade	- Medusa
- Aspir	- Meteor
- Bio	- Morfeo
- Blizzaga	- Quake
- Blizzara	- Rana
- Blizzard	- Stop
- Drain	- Thundaga
- Fira	- Thundara
- Firaga	- Thunder
- Fire	- Tornado
- Flare	- Veleno
- Maiaie	- Warp

Alcune Magie Nere possono essere lanciate anche al di fuori della battaglia, dal Menù Magia.

ADE

Death ---

"Infligge lo stato Ade."

Il bersaglio viene colpito da una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Ade, che elimina il nemico istantaneamente.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 35	Bersaglio • singolo	Baffo di coeurl
Caricamento • 5	Efficacia • --	

Potenza • -- Reflex • si
Precisione • 60%

OTTENIMENTO

Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 46
Rydia • non può imparare questa Magia Nera
Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

ASPIR

----- Osmose -----

"Assorbe MP."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere blu che poi vengono assorbite da chi ha scagliato la magia. La tecnica sottrae MP al nemico e li dona al personaggio che ha lanciato questa magia nera. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire gli MP del personaggio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 0	Bersaglio • singolo	Bacio di Lilith
Caricamento • 5	Efficacia • --	Verga di Lilith
Potenza • 16	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 40
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

BIO

----- Bio -----

"Libera un virus che infligge dei danni."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al nemico con il passare del tempo.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 20	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 0	Efficacia • divisa	
Potenza • 128	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

BLIZZAGA

----- Blizzaga -----

"Causa danni elevati di elemento ghiaccio."

Il bersaglio viene colpito dalla generazione di cristalli di ghiaccio.

La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 4	Efficacia • divisa	
Potenza • 256	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • non può imparare questa Magia Nera
Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

BLIZZARA

----- Blizzara -----

"Causa danni moderati di elemento ghiaccio."

Il bersaglio viene colpito da sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • variabile	Vento artico
Caricamento • 3	Efficacia • divisa	
Potenza • 64	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

BLIZZARD

----- Blizzard -----

"Causa danni di elemento ghiaccio."

Il bersaglio viene colpito da tre cristalli di ghiaccio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 5	Bersaglio • variabile	Vento antartico
Caricamento • 1	Efficacia • divisa	
Potenza • 16	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

DRAIN

----- Drain -----

"Assorbe HP."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere viola che poi vengono assorbite da chi ha scagliato la magia. La tecnica sottrae HP al nemico e li dona al personaggio che ha lanciato questa magia nera. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire gli HP del personaggio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 18	Bersaglio • singolo	Zanna vampirica
Caricamento • 3	Efficacia • --	
Potenza • 20	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • non può imparare questa Magia Nera
Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

FIRA

----- Fira ----

"Causa danni moderati di elemento fuoco."

Il bersaglio viene colpito da una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • variabile	Lancia infuocata
Caricamento • 3	Efficacia • divisa	Scheggia di Pyros
Potenza • 64	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

FIRAGA

----- Firaga ----

"Causa danni elevati di elemento fuoco."

Il bersaglio viene colpito da una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 4	Efficacia • divisa	
Potenza • 256	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • non può imparare questa Magia Nera

Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

FIRE

----- Fire ---

"Causa danni di elemento fuoco."

Il bersaglio viene colpito da una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 5	Bersaglio • variabile	Esplosivo
Caricamento • 1	Efficacia • divisa	
Potenza • 16	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

FLARE

----- Flare ---

"Provoca un'esplosione che infligge danni ingenti."

Il bersaglio viene colpito da quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 50	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • 400	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 52
Rydia • non può imparare questa Magia Nera
Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

MAIALE

----- Pig ---

"Trasforma in Maiale o riporta allo stato normale."

Il bersaglio viene colpito da un gas rosa. La tecnica infligge o rimuove lo Status Maiale, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali, e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 1	Bersaglio • variabile	Verga polimorfica
Caricamento • 6	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 10%		

OTTENIMENTO

- Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

MEDUSA

----- Break -----

"Infligge lo stato Pietra."

Il bersaglio viene colpito da una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, che elimina istantaneamente il nemico.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 2	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 30%		

OTTENIMENTO

- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 36
- Rydia • non può imparare questa Magia Nera
- Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

METEOR

----- Meteor -----

"Evoca una pioggia di meteore."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi danni magici di Elemento Sacro.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 99	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 10	Efficacia • costante	
Potenza • 800	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 50
- Rydia • non può imparare questa Magia Nera
- Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

MORFEO

----- Sleep -----

"Infligge lo stato Sonno."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione. Più è alto il parametro Velocità dell'utilizzatore, più efficace diventa questa magia nera. Quando essa viene scagliata contemporaneamente su più bersagli, può capitare che non tutti i nemici subiscano lo Status Sonno, nonostante non siano immuni ad esso.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 12	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 3	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

QUAKE

----- Quake ----

"Scatena un terremoto che infligge gravi danni."

Il bersaglio viene colpito da un'onda sismica. La tecnica causa gravi danni magici non elementali. I nemici che possiedono lo Status Levitazione non vengono colpiti da questa magia nera.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • multiplo	Martello di Gaia
Caricamento • 2	Efficacia • costante	Tamburo di Gaia
Potenza • 200	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rydia • non può imparare questa Magia Nera
 Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

RANA

----- Toad ----

"Trasforma in Rana o riporta allo stato normale."

Il bersaglio viene colpito da un gas verde. La tecnica infligge o rimuove lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni, e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 7	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 3	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

STOP

----- Stop ---
"Blocca le azioni del bersaglio."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che si arresta.
La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • singolo	Clessidra d'argento
Caricamento • 2	Efficacia • --	Clessidra di bronzo
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 80%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

THUNDAGA

----- Thundaga ---
"Causa danni elevati di elemento fulmine."

Il bersaglio viene colpito dalla generazione di sei scariche elettriche.
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 4	Efficacia • divisa	
Potenza • 256	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • non può imparare questa Magia Nera
Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

THUNDARA

----- Thundara ---
"Causa danni moderati di elemento fulmine."

Il bersaglio viene colpito da una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • variabile	Furia celeste
Caricamento • 3	Efficacia • divisa	
Potenza • 64	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

THUNDER

Thunder ---

"Causa danni di elemento fulmine."

Il bersaglio viene colpito da un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 5	Bersaglio • variabile	Furia di Zeus
Caricamento • 1	Efficacia • divisa	
Potenza • 16	Reflex • si	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

TORNADO

Tornado ---

"Crea un tornado che infligge danni critici."

Il bersaglio viene colpito da un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al nemico una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 25	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 2	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 75%		

OTTENIMENTO

Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 48
Rydia • non può imparare questa Magia Nera
Rydia? • non può imparare questa Magia Nera

VELENO

Poison ---

"Infligge lo stato Veleno."

Il bersaglio viene colpito da un gas e da sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/8 dei suoi HP massimi ad intervalli regolari.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 2	Bersaglio • variabile	--
Caricamento • 1	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	

Precisione • 90%

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

WARP

----- Warp -----

"Trasporta il gruppo al piano precedente."

Lo schermo si annerisce per qualche istante. La tecnica può essere utilizzata solo dal Menù Magia e solo quando si sta esplorando una località di battaglia, ad esempio una grotta. Essa riporta l'intero gruppo al piano precedente di tale località oppure sulla Mappa del Mondo, se la località è composta da un singolo piano. Se questa magia nera viene usata durante la battaglia, non si ottiene alcun effetto.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 4	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

=====

EVOCAZIONI

[@05EV]

=====

Le Evocazioni richiamano sul campo di battaglia alcuni esseri mistici, gli Eidolon, i quali sono in grado di eseguire potenti attacchi. Esse possono essere utilizzate da Rydia e Rydia?.

Le Evocazioni sono:

- Asura	- Leviathan
- Bahamut	- Odino
- Chocobo	- Pyros
- Cockatrice	- Ramuh
- Drago	- Shiva
- Goblin	- Silfidi
- Ifrit	- Titano

Per quanto riguarda l'Oggetto in grado di riprodurre questo tipo di tecniche magiche, la pergamena Grimorio è in grado di evocare un Eidolon scelto a caso dal gioco.

ASURA (Dono di Asura)

----- Asura -----

"Evoca Asura."

Sullo schermo compare una divinità con tre volti, che cambiano continuamente.

A seconda dell'ultimo viso mostrato, viene eseguita una tecnica diversa:

- volto sereno celeste: cura tutti i personaggi
- volto felice grigio: riporta in vita i personaggi sconfitti
- volto infuriato arancione: dona lo Status Protect a tutti i personaggi

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 50	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 1	Efficacia • costante	
Potenza • 160	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • non può imparare questa Evocazione

BAHAMUT (Megaflare)

----- Bahamut ----

"Evoca Bahamut."

Sullo schermo compare un dragone che colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 60	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 3	Efficacia • costante	
Potenza • 480	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • non può imparare questa Evocazione

CHOCOBO (Chococalcio)

----- Chocobo ----

"Evoca Chocobo."

Sullo schermo compare un grosso pennuto giallo che colpisce il bersaglio con le sue zampe. La tecnica causa moderati danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 7	Bersaglio • singolo	Grimorio
Caricamento • 3	Efficacia • --	
Potenza • 40	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • non può imparare questa Evocazione

COCKATRICE (Becco di Pietra)

"Evoca Cockatrice."

Sullo schermo compare un rapace viola che genera una serie di rocce che colpiscono il bersaglio. La tecnica infligge lo Status Pietra, che elimina istantaneamente il nemico.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • singolo	Grimorio
Caricamento • 2	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Rydia • non può imparare questa Evocazione
 Rydia? • la impara utilizzando la reliquia Cockatrice

 DRAGO (Soffio Dirompente)

----- Dragon ---

"Evoca Drago."

Sullo schermo compare un drago viola che emette un getto di vapore contro il bersaglio. La tecnica causa moderati danni magici non elementali e si basa sugli HP attuali di Rydia: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 20	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 3	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
 Rydia? • non può imparare questa Evocazione

 GOBLIN (Pugno Goblin)

----- Goblin ---

"Evoca Goblin."

Sullo schermo compare un bandito verde, che colpisce il bersaglio. La tecnica causa lievi danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 1	Bersaglio • singolo	Grimorio
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • 8	Reflex • no	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Rydia • non può imparare questa Evocazione
 Rydia? • la impara utilizzando la reliquia Goblin

IFRIT (Fiamme Infernali)

----- Ifrifit ----

"Evoca Ifrifit."

Sullo schermo compare un minotauro verde che travolge il bersaglio con il suo scatto infuocato. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 4	Efficacia • costante	
Potenza • 80	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la impara automaticamente dopo aver sconfitto il Molosso ardente 2 presso la Torre di Babil - S11/A.

LEVIATHAN (Tsunami)

----- Leviathan ----

"Evoca Leviathan."

Sullo schermo compare un serpente marino che travolge il bersaglio con una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 50	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 3	Efficacia • costante	
Potenza • 280	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • non può imparare questa Evocazione

ODINO (Zantetsuken)

----- Odin ----

"Evoca Odino."

Sullo schermo compare un cavaliere che colpisce il bersaglio con la sua spada. La tecnica infligge lo Status Ade, che elimina il nemico istantaneamente.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 45	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 2	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 50%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • non può imparare questa Evocazione

PYROS (Autodistruzione)

----- Bomb -----

"Evoca Pyros."

Sullo schermo compare un mostro fiammeggiante che si autodistrugge e ferisce il bersaglio. La tecnica causa moderati danni magici non elementali e si basa sugli HP attuali di Rydia?: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 10	Bersaglio • singolo	Grimorio
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • non può imparare questa Evocazione
Rydia? • la impara utilizzando la reliquia Pyros

RAMUH (Folgore del Giudizio)

----- Ramuh -----

"Evoca Ramuh."

Sullo schermo compare uno stregone che colpisce il bersaglio con i fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 4	Efficacia • costante	
Potenza • 80	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Rydia? • la impara automaticamente dopo aver sconfitto il Drago verde presso la Torre di Babil - S12/A.

SHIVA (Polvere di Diamante)

----- Shiva -----

"Evoca Shiva."

Sullo schermo compare una donna azzurra e viola che colpisce il bersaglio con una nevicata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 30	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 4	Efficacia • costante	
Potenza • 80	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • la impara automaticamente dopo aver sconfitto la Bestia glaciale 2 presso la Torre di Babil - S13.

SILFIDI (Sussurro del Vento)

----- Sylph ----

"Evoca le Silfidi."

Sullo schermo compaiono tre fate che rilasciano una serie di stelle sul gruppo. La tecnica sottrae HP al nemico e li dona a tutto il gruppo. I personaggi che si trovano in Status Ade oppure in Status Pietra, non ricevono HP e la loro parte viene ridistribuita equamente tra quelli rimasti in vita.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 25	Bersaglio • singolo	Grimorio
Caricamento • 1	Efficacia • --	
Potenza • 120	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • non può imparare questa Evocazione

TITANO (Ira della Terra)

----- Titan ----

"Evoca Titano."

Sullo schermo compare un gigante rosso che, atterrando sul suolo, genera una potente onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i nemici che non si trovano in Status Levitazione.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 40	Bersaglio • multiplo	Grimorio
Caricamento • 5	Efficacia • costante	
Potenza • 160	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Rydia • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Rydia? • la impara automaticamente dopo aver sconfitto la Scolopendra 2 presso la Torre di Babil - S10/A.

=====

MAGIA GEMELLA

[@05MG]

=====

Le Magie gemelle sono tecniche esclusive di Palom e Porom che si possono eseguire solamente quando entrambi i personaggi sono presenti attualmente nel gruppo. La tecnica eseguita viene scelta casualmente dal gioco e consuma gli MP di entrambi i personaggi. Le Magie gemelle sono:

- BiMeteor
- Comet
- Raffica di esplosioni

BiMETEOR

----- Twin Meteor ----

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 0	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • 255	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • equipaggiando la protezione per braccia Stelle gemelle
Porom • equipaggiando la protezione per braccia Stelle gemelle

COMET

----- Comet ----

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di stelle. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ed ha il 25% di possibilità di essere scelta dal gioco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 20	Bersaglio • multiplo	Polvere astrale
Caricamento • 0	Efficacia • costante	Verga astrale
Potenza • 80	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

RAFFICA DI ESPLOSIONI

----- Pyroblast ----

Il bersaglio viene colpito da una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ed ha il 75% di possibilità di essere scelta dal gioco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 10	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • 120	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

I Ninjutsu servono generalmente per causare danni ai nemici e per infliggere loro gli status negativi. Essi possono essere utilizzati solo da Edge.

I Ninjutsu sono:

- Bunshin
- Kageshibari
- Katon
- Kemuridama
- Raijin
- Suiton

BUNSHIN

----- Mirage -----

"Crea un'illusione della propria persona per confondere il nemico."

Edge viene circondato da due copie di sè stesso. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette al personaggio di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 6	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 99%		

OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

KAGESHIBARI

----- Shadowbind -----

"Blocca temporaneamente il nemico impedendogli di agire."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di pugnali ninja. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 5	Bersaglio • singolo	--
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 75%		

OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

KATON

----- Flame -----

"Tecnica ninja con il potere del fuoco."

Il bersaglio viene colpito da quattro lingue di fuoco rotanti. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 15	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 2	Efficacia • costante	
Potenza • 80	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

KEMURIDAMA

Smoke ---

"Crea una nube di fumo che aiuta gli alleati a fuggire dalla battaglia."

Il gruppo viene coperto da una cortina fumogena per poi allontanarsi dallo scontro. La tecnica consente di fuggire dalle battaglie, tranne quelle contro i boss, senza perdere alcun Gil.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 10	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 0	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

RAIJIN

Blitz ---

"Tecnica ninja che fulmina i nemici."

Il bersaglio viene colpito da diverse scariche elettriche. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 25	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 2	Efficacia • costante	
Potenza • 160	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

SUITON

Flood ---

"Tecnica ninja che crea uno tsunami."

Il bersaglio viene colpito da un'ondata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 20	Bersaglio • multiplo	--
Caricamento • 2	Efficacia • costante	
Potenza • 120	Reflex • no	
Precisione • 100%		

OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

MAGIA D'OGGETTO

[@05MT]

Le seguenti abilità sono a disposizione di tutti i personaggi, non consumano MP, possono essere scagliate anche se si subisce lo Status Mutismo e vengono eseguite utilizzando Oggetti particolari durante la battaglia.

Le Magie d'Oggetto sono:

- Frecce Magiche [Verga]
- Panacea [Ramo di mithril]
- Risana [Caducèo]

FRECCE MAGICHE

----- Magic Arrow ----

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di frecce. La tecnica causa lievi danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • --	Bersaglio • singolo	Verga
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • 28	Reflex • si	
Precisione • 90%		

PANACEA

----- Basuna ----

Il bersaglio viene avvolto da una sfera di luce e da scintille dorate. La tecnica rimuove gli Status Berserk, Confusione, Paralisi e Sonno.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • --	Bersaglio • singolo	Ramo di mithril
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 75%		

RISANA

----- Heal ----

Ogni membro del gruppo viene circondato da scintille dorate. La tecnica ripristina una piccola quantità di HP.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		OGGETTO
MP richiesti • --		Bersaglio • multiplo		Caducèo
Caricamento • 0		Efficacia • costante		
Potenza • 12		Reflex • si		
Precisione • 100%				

.....

+-----+
| TABELLE RIASSUNTIVE | [05TR]
+-----+

LEGENDA

CR --> Caricamento
PT --> Potenza
PR --> Precisione

MAGIA BIANCA \	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
Arise	52	2	..	80%	Singolo	..	SI
Belvedere	2	0	..	100%	Multiplo	Costante	..
Berserk	18	1	..	50%	Singolo	..	SI
Confusione	10	1	..	75%	Singolo	..	SI
Cura	9	1	48	100%	Variabile	Divisa	SI
Curaga	18	1	144	100%	Variabile	Divisa	SI
Curaja	40	0	288	100%	Variabile	Divisa	SI
Cure	3	1	16	100%	Variabile	Divisa	SI
Dispel	12	1	..	70%	Singolo	..	SI
Esna	20	2	..	80%	Singolo	..	SI
Haste	25	1	..	50%	Singolo	..	SI
Immagine	8	0	Singolo	..	SI
Levita	8	1	..	100%	Multiplo	Costante	SI
Mini	6	4	..	50%	Singolo	..	SI
Novox	6	2	..	90%	Variabile	Costante	SI
Paralisi	5	1	..	85%	Singolo	..	SI
Protect	9	0	..	66%	Variabile	Costante	SI
Raise	8	0	..	75%	Singolo	..	SI
Reflex	30	0	..	75%	Singolo	..	SI
Sancta	46	3	340	75%	Singolo	..	SI
Scan	1	0	..	99%	Singolo
Shell	10	0	..	66%	Variabile	Costante	SI
Slow	14	1	..	70%	Variabile	Costante	SI
Teletrasporto	10	0	..	100%	Multiplo	Costante	..

MAGIA NERA \	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
Ade	35	5	..	60%	Singolo	..	SI
Aspir	0	5	16	100%	Singolo	..	SI
Bio	20	0	128	100%	Variabile	Divisa	SI
Blizzaga	30	4	256	100%	Variabile	Divisa	SI
Blizzara	15	3	64	100%	Variabile	Divisa	SI
Blizzard	5	1	16	100%	Variabile	Divisa	SI
Drain	18	3	20	100%	Singolo	..	SI
Fira	15	3	64	100%	Variabile	Divisa	SI
Firaga	30	4	256	100%	Variabile	Divisa	SI

Fire	5	1	16	100%	Variabile	Divisa	SI
Flare	50	0	400	100%	Singolo	..	SI
Maiiale	1	6	..	10%	Variabile	Costante	SI
Medusa	15	2	..	30%	Variabile	Costante	SI
Meteor	99	10	800	100%	Multiplo	Costante	..
Morfeo	12	3	..	50%	Multiplo	Costante	SI
Quake	30	2	200	100%	Multiplo	Costante	..
Rana	7	3	..	50%	Variabile	Costante	SI
Stop	15	2	..	80%	Singolo	..	SI
Thundaga	30	4	256	100%	Variabile	Divisa	SI
Thundara	15	3	64	100%	Variabile	Divisa	SI
Thunder	5	1	16	100%	Variabile	Divisa	SI
Tornado	25	2	..	75%	Singolo	..	SI
Veleno	2	1	..	90%	Variabile	Costante	SI
Warp	4	0	..	100%	Multiplo	Costante	..

EVOCAZIONI \

	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
Asura	50	1	160	100%	Multiplo	Costante	..
Bahamut	60	3	480	100%	Multiplo	Costante	..
Chocobo	7	3	40	100%	Singolo
Cockatrice	15	2	..	50%	Singolo
Drago	20	3	..	100%	Multiplo	Costante	..
Goblin	1	0	8	50%	Singolo
Ifrit	30	4	80	100%	Multiplo	Costante	..
Leviathan	50	3	280	100%	Multiplo	Costante	..
Odino	45	2	..	50%	Multiplo	Costante	..
Pyros	10	0	..	100%	Singolo
Ramuh	30	4	80	100%	Multiplo	Costante	..
Shiva	30	4	80	100%	Multiplo	Costante	..
Silfidi	25	1	120	100%	Singolo
Titano	40	5	160	100%	Multiplo	Costante	..

MAGIA GEMELLA \

	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
BiMeteo	0	0	..	100%	Multiplo	Costante	..
Comet	20	0	80	100%	Multiplo	Costante	..
R.esplorazioni	10	0	120	100%	Multiplo	Costante	..

NINJUTSU \

	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
Bunshin	6	0	..	99%	Singolo
Kageshibari	5	0	..	75%	Singolo
Katon	15	2	80	100%	Multiplo	Costante	..
Kemuridama	10	0	..	100%	Multiplo	Costante	..
Raijin	25	2	160	100%	Multiplo	Costante	..
Suiton	20	2	120	100%	Multiplo	Costante	..

MAGIA D'OGGETTO \

	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
Frecce Magiche	0	0	28	90%	Singolo	..	SI
Panacea	0	0	..	75%	Singolo	..	SI
Risana	0	0	12	100%	Multiplo	Costante	SI

```

||
||
|| Situazione iniziale di ROSA
|| +-----+
|| PARAMETRI                                EQUIPAGGIAMENTO
|| Lv      30      Forza      24      Mano destra  Caducèo
|| HP      950     Velocità   17      Mano sinistra --
|| MP      250     Vigore     18      Testa        Mitra del saggio
|| Maga bianca  Intelligenza 17      Torso        Tunica cerimoniale
|| Mano destra Spirito     50      Braccia      Bracciale runico
||
|| Inventario vuoto
|| 0 Gil

```

```

+-----+
| CASTELLO DI BARON |
+-----+

```

Oggetti

4.800 Gil
Megaetere
Tenda

Una volta iniziata l'avventura [Camera da letto di Cecil], nel gruppo saranno presenti solo Cecil e Rosa. Scendete le scale, superando i due piani inferiori [Torre ovest, 2° piano e Torre ovest, 1° piano] sino ad arrivare al cortile del Castello di Baron.

Da qui, entrate nella porta sulla destra [1° piano /A] per trovare un PUNTO DI SALVATAGGIO nella parte orientale della stanza. Tornate nel cortile e questa volta entrate nella porta a sud est. Al suo interno [1° piano /B] procedete verso nord e vi ritroverete all'aperto, dove un'altra rampa di scale vi farà rientrare nell'edificio. Una volta al coperto [1° piano /C] recatevi nella zona di sud est e sul muro in alto troverete un pulsante: attivatelo per aprire una porta segreta. Al suo interno sono situati tre scrigni contenenti, da destra, una TENDA, un MEGAETERE e 4.800 Gil.

Nel resto del castello non sono presenti altri Oggetti da recuperare però potrete parlare con alcuni soldati e con alcuni maghi. Dopo aver terminato l'esplorazione, tornate nella stanza con i tre scrigni [1° piano /C] e questa volta procedete sempre verso sud, sino ad uscire dal castello.

```

+-----+
| ALI ROSSE |
+-----+

```

Vi ritroverete all'ingresso di una delle navi volanti di Baron, dove è presente anche Cid, il quale vi seguirà poi a bordo del suo veicolo, l'Enterprise. Per iniziare il viaggio, parlate con il timoniere, Biggs, e scegliete 'Si'.

```

|| La nave volante decolla con destinazione Damcyan e sullo schermo appare il
|| titolo del gioco.

```

|| La scena ora si sposta nel sottosuolo, presso il Reame degli eidolon,
|| dove l'evocatrice Rydia vive da tempo assieme alle creature mistiche.

+-----+
| REAME DEGLI EIDOLON |
+-----+

Oggetti

11.000 Gil	Etere
Arco letale	Frecce di Yoichi x20
Bacio di dama	Megaetere
Coda di fenice x2	Sveglia
Elisir	

Adesso controllerete Rydia tuttavia non potrete accedere al Menù Principale. In questa area [Livello intermedio /A] recatevi nell'edificio più a nord ovest ed al suo interno [Livello intermedio /B] sono presenti due bauli contenenti una CODA DI FENICE ed una SVEGLIA. In seguito parlate con le varie creature, che si mostreranno tutte molto premurose nei confronti della ragazza, ed infine tornate nell'area di partenza [Livello intermedio /A]. Salite sul teletrasporto grigio presente nella zona orientale per entrare nella stanza successiva.

Una volta qui [Livello superiore] procedete subito verso sud est per trovare una CODA DI FENICE. Successivamente seguite il percorso in senso antiorario e lungo il sentiero potrete recuperare, in ordine: un BACIO DI DAMA, un ETERE, 6.000 Gil ed infine 5.000 Gil. Tornate nei pressi del penultimo forziere e subito a nord di esso noterete un gradino sul pavimento: salitevi sopra per accedere in un'altra stanza [Livello inferiore]. Andate verso l'alto per trovare quattro scrigni contenenti: un ARCO LETALE, un ELISIR, le FRECCHE DI YOICHI ed un MEGAETERE. Tornate nella camera precedente [Livello superiore] ed andate nella zona di sud ovest, dove è presente la Regina degli eidolon. Parlate con lei ed infine salite sul teletrasporto grigio.

Capitolo 3: DI NUOVO INSIEME

[@06C3]

|| La scena torna in superficie, seguendo il viaggio della nave volante di
|| Cecil, subito raggiunta dall'Enterprise di Cid. I due velivoli poi atterrano
|| nei pressi del castello di Damcyan.

+-----+
| ALI ROSSE |
+-----+

Adesso troverete nell'Inventario anche gli oggetti recuperati da Rydia. Scendete dalla nave e, una volta sulla Mappa del Mondo, andando verso destra potrete salire a bordo dell'Enterprise, dove scoprirete che Cid si è già recato presso il castello di Damcyan e che anche Palom e Porom sono presenti al ricevimento. Tornate all'esterno e procedete verso nord per accedere nella località.

```

+-----+
| CASTELLO DI DAMCYAN |
+-----+

```

Oggetti

```

Ago dorato          Frecce sacre x20
Antidoto            x2   Granpozione   x2
Coda di fenice     x3   Pozione      x2
Corno rigenerante          Tenda
Etere              x2

```

Una volta qui [Cortile], non entrate subito nella cinta di mura del castello bensì costeggiatela, muovendovi verso destra, sino a trovare una porta. Al suo interno [Tesoreria 1° piano] attivate il pulsante situato alla destra delle celle per aprire un passaggio segreto. Seguite il percorso, superando anche i muri, e troverete due GRANPOZIONI, un CORNO RIGENERANTE.

```

#####
# a # b c # ..... # LEGENDA
# # .....: ##### : # a. Granpozione
# .....: # ##### : # b. Corno rigenerante
# # # ##### : ### c. Granpozione
#####>< : # >< pulsante che apre l'accesso alle celle
#___ # .. passaggio segreto
#ooo ##### ### oo uscite
##### #___#
#ooo#

```

Scendete attraverso le scale a sud ovest ed in seguito [Tesoreria S1] potrete ottenere un AGO DORATO, un ANTIDOTO, due CODE DI FENICE, un ETERE ed una POZIONE; esaminate il vaso di sud ovest per trovare le FRECCHE SACRE mentre all'interno dei vasi sulla destra sono presenti una CODA DI FENICE ed altre FRECCHE SACRE. Adesso tornate presso le mura del castello [Cortile] e procedete verso nord. In questa stanza [1° piano] troverete nella zona orientale i negozi di Armi, di Medicine e di Protezioni mentre sulla sinistra è presente la Locanda:

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Bracciale d'argento	650
Antidoto	40	Bracciale di rubino	1.000
Bacio di dama	60	Bracciale runico	2.000
Coda di fenice	100	Cotta glaciale	35.000
Collirio	30	Cotta infuocata	30.000
Etere	10.000	Scudo glaciale	10.000
Granpozione	150	Scudo infuocato	1.250
Pozione	30		
Tenda	100		
MEDICINE		LOCANDA: 100 Gil	
Artigli fatati	600		
Artigli infernali	650		
Frecce fulminanti	30		
Frecce glaciali	30		
Frecce infuocate	30		
Randello	2.000		
Spada infuocata	14.000		

Esaminate il vaso situato tra il negozio di Protezioni e quello di Medicine per ottenere una TENDA, infine uscite dalle scale situate nell'angolo di sud est. Giunti nella camera successiva [Magazzino] procedete subito verso sud per attraversare un passaggio segreto: nello scrigno è presente un ANTIDOTO mentre analizzando l'estremità nord del corridoio otterrete un ETERE. Tornate indietro ed aprite il forziere per raccogliere una POZIONE.

```

#####
##### # c #
###ooo##### : # LEGENDA
# _____ #####b : # a. Pozione
# a # : # b. Antidoto
# _____ # : # c. Etere [muro]
###ooo ### : # .. passaggio segreto
# : ##### ..: # oo uscite
# :.....: ###
#####

```

Tornate nella zona dei negozi [1° piano] e questa volta uscite dalla grande scalinata centrale. Successivamente [2° piano] procedete verso nord per giungere nell'ultima camera [Sala del Trono].

|| Cecil e Rosa vengono accolti dalla consigliera del regno, che li conduce in presenza del re di Damcyan, Edward. Assieme a loro ci sono anche Cid, Palom, Porom, Yang, il capo anziano di Mysidia ed una sacerdotessa di Troia. Edward ringrazia tutti i presenti per essere venuti a festeggiare la ricostruzione del castello di Damcyan, che non sarebbe stata possibile senza il supporto dei rispettivi regni.

Al termine del discorso, parlate con i vari personaggi e poi rivolgetevi ad Edward, il quale vi aprirà la porta segreta che conduce al Cristallo del Fuoco. Al suo interno [Sala del Cristallo] troverete Palom e Porom, affascinati dalla visione della pietra magica. Parlate con loro e poi uscite dalla stanza.

|| Cecil avverte una strana sensazione e si avvicina al Cristallo. Vedendo che non c'è nulla di strano, il re di Baron torna dai suoi compagni. Improvvisamente un messaggero giunge nella sala del trono con una notizia urgente: pare che sul Monte Hobs si sia verificato un incidente che ha coinvolto alcuni monaci di Fabul, presenti sul posto. A sentire queste parole, Yang, il re di Fabul, decide di partire subito per il Monte Hobs, accompagnato da Cecil e Rosa.

```

|| Situazione iniziale di YANG
|| +-----+
|| PARAMETRI                                EQUIPAGGIAMENTO
|| Lv      32          Forza          38      Mano destra  Artigli infernali
|| HP  2.095          Velocità        19      Mano sinistra Artigli fatati
|| MP      0          Vigore          37      Testa         Bandana
|| Monaco          Intelligenza    2      Torso         Cintura nera
|| Ambidestro      Spirito          3      Braccia       Bracciale d'assalto

```

Acquistate dai negozi quello che vi può servire ed uscite dal castello per ritrovarvi così sulla Mappa del Mondo.

```

+-----+
| ZONA CONTINENTALE TRA DAMCYAN ED IL MONTE HOBS |
+-----+

```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
01	• Goblin	6	..	(a)
03	• Larva	28	..	
05	• Porcospino	30	..	
06	• Maghetto	69	..	(b)
07	• Sahagin del deserto	20	Ghiaccio	(c)
08	• Falena ocellata	40	Armi da lancio	
09	• Centipede	60	..	
10	• Verme delle sabbie	75	..	(d)

Note

- a. il Goblin è l'unico nemico che rilascia la reliquia Goblin, necessaria per imparare l'omonima Evocazione.
- b. il Maghetto è l'unico nemico che rilascia il bastone Verga.
- c. il Sahagin del deserto è l'unico nemico che rilascia le medicine Croce ed Erba dell'eco.
- d. il Verme delle sabbie è il nemico più debole tra quelli che rilasciano la Mela d'argento.

Procedete verso nord est e, lungo il percorso troverete due località che non potrete esplorare (il Canale sotterraneo e la Tana del formileone) perciò ignoratele e raggiungete infine il Monte Hobs.

Capitolo 4: AGGUATO TRA I MONTI

[@06C4]

+-----+
| MONTE HOBS |
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
18	• Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro	
19	• Roc minore	50	Armi da lancio	(a)
20	• Belfagor	2.200	Armi da lancio, Sacro	(b)
21	• Anima	200	Sacro	(b)
22	• Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro	
23	• Skuldier	740	Fuoco, Sacro	
35	• Tartaruga magma	435	Ghiaccio	
36	• Pyros	55	..	(c)
37	• Pyros grigio	111	..	(c)
47	• Pyros viola	697	Armi da lancio	(c)
63	• Papà Pyros	12.200	Oscurità	

Note

- a. il Roc minore è l'unico nemico che rilascia la reliquia Cockatrice,

necessaria per imparare l'omonima Evocazione.

- b. l'Anima ed il Belfagor sono gli unici nemici in grado di rilasciare l'Anello maledetto.
- c. i tre tipi di Pyros sono in grado di eseguire l'attacco Autodistruzione, il quale sacrifica il nemico per causare danni ad un personaggio: per tale motivo dovrete eliminarli il prima possibile. Il Pyros viola è l'unico nemico che rilascia la reliquia Pyros, necessaria per imparare l'omonima Evocazione.

Oggetti

960 Gil	Frecce sacre x10
Ago dorato	Panacea
Bacio di dama	Pozione
Bandana	Sveglia
Clessidra di bronzo	Tenda
Cottage	

Una volta entrati nella località [Versante ovest] parlate con il soldato per farlo spostare e continuare l'esplorazione. Procedete verso nord, salendo le scale, ed uscite dal passaggio in alto a sinistra. Nella stanza successiva [Belvedere ovest] seguite il sentiero verso il basso e sulla sinistra troverete un PUNTO DI SALVATAGGIO. Recatevi nella zona inferiore e nella parte orientale sono presenti quattro scrigni contenenti, da sinistra, una TENDA, una POZIONE, un AGO DORATO e 960 GIL. Ora tornate nella camera precedente [Versante ovest] e questa volta uscite dal passaggio a nord est.

Vi ritroverete così in una sala a spirale [Incrocio ovest] all'interno della quale potrete affrontare anche il Pyros. Seguite il percorso in verso antiorario e, giunti al bivio, continuate ad avanzare verso il basso: alla fine del sentiero è situato un forziere che contiene un COTTAGE. Tornate indietro e questa volta avanzate verso nord, sino ad uscire dalla porta in alto a destra. In seguito [Cima] recuperate le FRECCE SACRE dal baule ad est ed attraversate il sentiero verso nord.

|| Yang trova due monaci di Fabul feriti, che vengono prontamente curati dalle || tecniche magiche di Rosa. I due guerrieri erano in viaggio verso Damcyan per || portare al proprio re un messaggio della regina Sheila quando sono stati || assaliti dai nemici. Cecil intanto avverte una minacciosa presenza che si || scaglia subito contro gli eroi.

+-----+-----+-----++		
	ELEMENTI	COSA SI PUÒ OTTENERE
PAPA' PYROS	A-Lancio • --	2,500% • --
	Fulmine • --	1,563% • --
+-----+	Fuoco • --	0,860% • --
Liv >> 35	Ghiaccio • --	0,078% • --
HP >> 12.200	Oscurità • debole	
MP >> 762	Sacro • --	
----+-----	-----+-----	COSA SI PUÒ RUBARE
Esp >> 2.100	Curativo • --	--
Gil >> 1.500	Dr & Asp • --	

ABILITÀ

1. Esplosione [umanoide]
il Papà Pyros accumula energia rossa per poi detonare e colpire il

bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi inoltre il Papà Pyros si scinde in tre Pyros grigi ed in tre Pyros viola.

2. Fiamma blu [umanoide]
il Papà Pyros genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico doppio [umanoide]
il Papà Pyros attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

.. Attacco fisico [fiamma]
il Papà Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

Il Papà Pyros inizialmente ha l'aspetto di una fiamma blu ed è in grado di eseguire solo il semplice attacco fisico. Dopo aver subito alcuni danni il boss aumenterà di dimensioni, sino a diventare una creatura umanoide e potrà usare sia la Fiamma blu che l'Attacco fisico doppio.

Durante lo scontro, usate Rosa per curare i membri del gruppo mentre gli altri personaggi devono ferire il boss con gli attacchi fisici. Una volta giunto il quinto turno dopo la trasformazione, il Papà Pyros userà sempre l'Esplosione, che causerà danni a tutti i personaggi e che farà comparire sullo schermo tre Pyros grigi e tre Pyros viola.

Quando ciò accade, usate il comando Calcio di Yang e dei due Monaci per eliminare rapidamente i nemici e terminare così lo scontro. Nel caso in cui riusciate a sconfiggere il boss prima che sia giunto il suo quinto turno, questi non esploderà e la battaglia sarà subito considerata vinta.

++-----++

|| Preoccupato per la sorte della sua sposa, Yang decide di tornare subito a
|| Fabul, invitando i reali di Baron a recarsi a Damcyan. Tuttavia anche Cecil
|| e Rosa sono preoccupati per le condizioni di Sheila e decidono di rimanere
|| assieme al re di Fabul.

Adesso il Monaco A ed il Monaco B si uniranno al gruppo:

Situazione iniziale del MONACO A

+-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	30	Forza	36	Mano destra	Artigli glaciali
HP	1.300	Velocità	18	Mano sinistra	Artigli glaciali
MP	0	Vigore	36	Testa	Bandana
Monaco		Intelligenza	2	Torso	Cintura nera
Ambidestro		Spirito	3	Braccia	Bracciale d'assalto

Situazione iniziale del MONACO B

+-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	30	Forza	36	Mano destra	Artigli infuocati
HP	1.300	Velocità	18	Mano sinistra	Artigli infuocati
MP	0	Vigore	36	Testa	Bandana
Monaco		Intelligenza	2	Torso	Cintura nera
Ambidestro		Spirito	3	Braccia	Bracciale d'assalto

Uscite dalla porta superiore e nella stanza successiva [Belvedere est] andate

subito verso destra, dove troverete un PUNTO DI SALVATAGGIO e, al termine del ponte di legno, un forziere che contiene una SVEGLIA. In seguito procedete prima verso sud ovest per recuperare una CLESSIDRA DI BRONZO, poi attraversate il sentiero orientale, lungo il quale è situato un baule contenente una PANACEA. Infine uscite dalla porta a sud est.

Una volta qui [Sentiero est] aprite lo scrigno presente di fronte all'ingresso per trovare un BACIO DI DAMA e procedete lungo il sentiero occidentale. Arrivati al bivio, esplorate prima la parte destra, dove potrete recuperare una BANDANA dal forziere, poi quella inferiore, sino a giungere all'uscita. Successivamente [Versante est] seguite il percorso obbligato ed attraversate la discesa per tornare sulla Mappa del Mondo.

Capitolo 5: UN LIETO EVENTO

[@06C5]

+-----+
| ZONA CONTINENTALE TRA IL MONTE HOBS E FABUL |
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
01	Goblin	6	..
05	Porcospino	30	..
15 •	Domovoi	37	..
17 •	Riccio	115	..
18	Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro
19	Roc minore	50	Armi da lancio
37	Pyros grigio	111	..
47	Pyros viola	697	Armi da lancio

I mostri presenti in questa zona del mondo non possiedono alcuna particolare caratteristica perciò avanzate prima verso destra, superando la grande foresta, poi in direzione sud est, sino ad accedere al castello di Fabul. Prima di procedere, rimuovete tutto l'equipaggiamento dei due Monaci, di Rosa e di Yang.

+-----+
| CASTELLO DI FABUL |
+-----+

Oggetti

Aracnotela	Pozione
Elisir	Sandali di Mercurio
Esplosivo	Tenda
Etere	Vento antartico
Furia di Zeus	Vino di Bacco

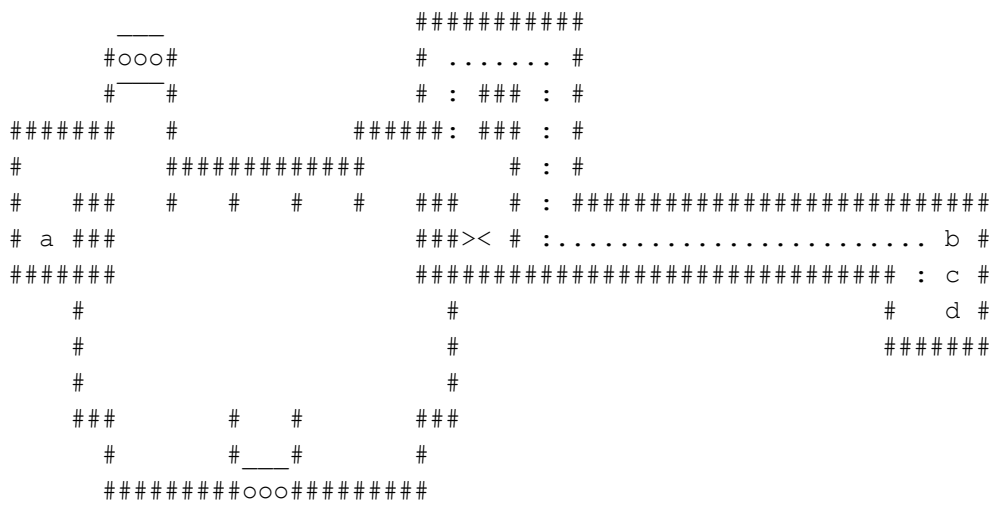
|| Arrivati nel cortile dell'edificio, i due Monaci riprendono le loro abituali
|| posizioni di guardia mentre Cecil, Rosa e Yang vengono subito accolti dal
|| precedente sovrano del castello. La regina Sheila sta per partorire ma Yang
|| decide di rimanere ad allenarsi in attesa della nascita del suo erede.

Ora il gruppo sarà composto solamente da Cecil e da Rosa e vi ritroverete all'interno del castello. Da qui [1° piano], entrando nella porta sulla destra accederete al negozio di Armi e Protezioni, mentre superando quella di sinistra raggiungerete la Locanda ed il negozio di Medicine:

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Artigli fatati	600	Bracciale d'argento	650
Artigli infernali	650	Bracciale di rubino	1.000
Frecce fulminanti	30	Bracciale runico	2.000
Frecce glaciali	30	Cotta glaciale	35.000
Frecce infuocate	30	Cotta infuocata	30.000
Randello	2.000	Scudo glaciale	10.000
Spada infuocata	14.000	Scudo infuocato	1.250

MEDICINE	GIL	LOCANDA: 100 Gil
Ago dorato	400	
Antidoto	40	
Bacio di dama	60	
Coda di fenice	100	
Collirio	30	
Etere	10.000	
Granpozione	150	
Pozione	30	
Pozione-X	3.000	
Tenda	100	

Successivamente andate verso nord [2° piano] ed uscite dalla porta in alto. In seguito [Sala del trono] esaminate il vaso situato nella rientranza sulla sinistra per trovare i SANDALI DI MERCURIO. Premete il pulsante presente nella zona orientale ed aprirete un passaggio segreto che vi condurrà a tre scrigni contenenti un'ARACNOTELA, un ELISIR ed un ETERE.



LEGENDA

- a. Sandali di Mercurio
- b. Aracnotela
- c. Elisir
- d. Etere
- >< pulsante che apre l'accesso al passaggio segreto
- .. passaggio segreto
- oo uscite

Tornate indietro [2° piano] e questa volta uscite dalla porta più a sud per

ritrovarvi all'aperto. Da qui [Cortile] recatevi nella torre subito a destra e poi [Torre est, 1° piano] salite le scale. In seguito [Torre est, 2° piano] esaminate il vaso più a sud per trovare un VINO DI BACCO. Presso l'ultimo piano invece [Torre est, 3° piano] aprite il forziere per ottenere una TENDA. Ritornate nel Cortile e stavolta entrate nella torre occidentale.

Al suo interno [Torre ovest, 1° piano] esaminate il vaso di destra, tra quelli situati lungo la parete superiore, per trovare una FURIA DI ZEUS mentre negli scrigni ad ovest sono presenti, dall'alto, un ESPLOSIVO, un VENTO ANTARTICO ed una POZIONE. Salite al piano successivo [Torre ovest, 2° piano] ed infine raggiungete la camera in cima [Stanza da letto di Yang].

|| Cecil e Rosa entrano nella sala proprio mentre l'erede di Yang viene alla luce, seguiti subito dal re di Fabul: Sheila ha partorito una bambina. Yang chiede a Cecil di fare da padrino alla neonata e di sceglierne il nome.

<< Indipendentemente dalla vostra decisione, alla fine il gioco vi costringerà ad accettare la richiesta per poter proseguire nell'avventura. >>

|| Pressato dall'insistenza di Yang, il re di Baron propone di chiamare la bambina Ursula, ricevendo subito l'approvazione dei presenti. All'improvviso Cecil nota dalle finestre del castello l'avvicinarsi del Falcon, la nave volante dei Nani che vivono nel sottosuolo. Il velivolo trasporta Cid, Palom, Porom e Luca, la principessa dei Nani, i quali vengono accolti nella sala del trono di Fabul. Luca è venuta a chiedere aiuto alla gente della superficie: alcuni mostri sono fuoriusciti dalla Grotta sigillata ed i Nani non riescono a contrastarli da soli.

|| Cecil e Yang si offrono subito disponibili ad intervenire tuttavia il re di Baron invita il sovrano di Fabul a restare accanto alla moglie ed alla neonata. Anche Rosa, che sembra essersi affaticata molto, rimane al castello mentre Cid, Palom e Porom accompagneranno Cecil in questa missione.

|| Situazione iniziale di CID

|| +-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	34	Forza	38	Mano destra	Ascia nanica
HP	1.855	Velocità	14	Mano sinistra	--
MP	0	Vigore	39	Testa	Elmo grandioso
Ingegnere		Intelligenza	5	Torso	Divisa d'assalto
Mano destra		Spirito	5	Braccia	Guanti di mithril

||

||

|| Situazione iniziale di PALOM

|| +-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	34	Forza	21	Mano destra	--
HP	826	Velocità	15	Mano sinistra	Verga polimorfica
MP	245	Vigore	20	Testa	Cappello magico
Mago nero		Intelligenza	39	Torso	Giacca nera
Mano sinistra		Spirito	14	Braccia	Bracciale runico

||

||

|| Situazione iniziale di POROM

|| +-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	34	Forza	16	Mano destra	Ramo di mithril
HP	755	Velocità	19	Mano sinistra	--
MP	247	Vigore	15	Testa	Mitra del saggio
Maga bianca		Intelligenza	14	Torso	Tunica cerimoniale

Acquistate dai negozi quello che vi può servire ed uscite dal castello per tornare sulla Mappa del Mondo. Entrate nel Falcon, dove troverete diversi Nani, e parlate con il timoniere per cominciare il viaggio.

Capitolo 6: MISSIONE DI SOCCORSO

[@06C6]

|| Nel frattempo, presso il castello di Eblan, il re Edge intraprende una
 || misteriosa missione in solitaria, lasciando il regno nelle mani dei suoi
 || sottoposti.

+-----+
 | FALCON |
 +-----+

Durante il volo, parlate con tutti i vari personaggi presenti sul ponte della nave per raggiungere infine la destinazione nel mondo sotterraneo. Una volta qui, parlando con i Nani potrete accedere ai negozi del Falcon:

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
=====		=====	
Ammazzagelatine	10	Armatura di diamante	40.000
Frecce avvelenate	70	Bracciale di diamante	4.000
Frecce fulminanti	30	Cotta glaciale	35.000
Frecce glaciali	30	Cotta infuocata	30.000
Frecce infuocate	30	Elmo di diamante	10.000
Ramo incantato	7.000	Forcina dorata	20.000
Spada glaciale	26.000	Giacca luminosa	30.000
Spada infuocata	14.000	Guanti di diamante	5.000
Verga fatata	5.000	Scudo di diamante	15.000
		Scudo glaciale	10.000
		Scudo infuocato	1.250
MEDICINE	GIL	LOCANDA: gratuita	
=====			
Ago dorato	400		
Antidoto	40		
Bacio di dama	60		
Coda di fenice	100		
Collirio	30		
Cottage	500		
Elisir	100.000		
Esca	50		
Etere	10.000		
Granpozione	150		
Megaetere	50.000		
Pozione-X	3.000		
Tenda	100		

Acquistate specialmente le Protezioni per i vari personaggi ed infine scendete dalla nave.

+-----+
 | ZONA CONTINENTALE ESTERNA ALLA GROTTA SIGILLATA |

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
11	• Fiore di sangue	370	Fuoco	(a)
12	• Crisalide	986	..	
48	• Scolopendra 1	655	..	(b)
50	• Falena verde	900	Armi da lancio	

Note

a. il Fiore di sangue è l'unico nemico che rilascia le medicine Cornucopia e Razione dietetica.

b. la Scolopendra 1 è l'unico nemico che rilascia la pergamena Tamburo di Gaia

Effettuate alcuni scontri, in modo tale da guadagnare i Gil necessari per acquistare gli oggetti presso il Falcon, infine entrate nella caverna subito a nord.

+-----+

| GROTTA SIGILLATA |

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
25	• Ninfa tempestosa	1.400	Sacro	(a)
26	• Naga	320	..	
30	• Vampira	2.375	Fuoco, Sacro	(b)
38	• Chimera	700	..	
45	• Nottola	439	Armi da lancio, Fuoco	(b)
51	• Nottola vampiro	1.014	Armi da lancio, Fuoco	(b)
53	• Porta trappola	5.000	..	
54	• Cerebrochimera	3.400	..	
56	• Gelatina nera	1.357	..	(c)
59	• Drago giallo	3.100	..	
61	• Muro demoniaco	28.000	..	

Note

a. la Ninfa tempestosa è l'unico nemico comune che rilascia le pergamene Furia celeste e Zanna blu.

b. la Nottola, la Nottola vampiro e la Vampira si incontreranno sempre in gruppo e, tramite il loro attacco Banchetto macabro, vi causeranno lo Status Perdita. Per eliminare rapidamente l'intero gruppo di nemici usate la magia nera Firaga con Palom.

c. la Gelatina nera è l'unico nemico che rilascia le pergamene Cortina lunare e Polvere astrale, assieme alle Frecce di Artemide. Questo mostro possiede una Difesa elevatissima perciò per eliminarlo dovrete usare necessariamente la magia nera di Palom oppure la spada Ammazzagelatine di Cecil.

Oggetti

Antidoto		Fuma shuriken	
Bacio di dama		Granpozione	x2
Bracciale d'assalto		Martello di Gaia	
Coda di fenice	x5	Megaetere	x3
Cortina luminosa		Pozione-X	
Elisir	x3	Shuriken	
Etere	x3	Sveglia	

Una volta entrati nella località [Ingresso] procedete verso nord e più avanti [S1/A] andate prima verso sud ovest, attraverso la fune, per trovare un BACIO DI DAMA nel forziere. All'interno della Grotta sigillata noterete diversi portoni chiusi: una volta esaminati, essi si tramuteranno in nemici, le Porte trappola, e vi attaccheranno.

```

.. PORTA TRAPPOLA {5.000 HP} .....
:
: Questo mostro è piuttosto pericoloso poichè il suo unico attacco
: effettivo, l'Altra dimensione, è in grado di eliminare all'istante un
: personaggio. Con Porom, lanciate su di lui la magia bianca Slow per
: rallentarne i turni; usate gli attacchi fisici con Cecil e Cid mentre
: Palom deve danneggiarlo con la magia nera Quake e, con un pizzico di
: fortuna, sarete in grado di eliminare il nemico prima che scagli
: l'Altra dimensione. Dopo essere stato sconfitto, può capitare che la
: Porta trappola evochi uno dei seguenti mostri:
: - Cerebrochimera --> eliminatelo con la magia nera Bio di Palom
: - Drago giallo --> usate gli attacchi fisici
: - Gelatina nera --> eliminatelo con la magia nera Bio di Palom
:
:.....

```

<< Poichè il gioco decide casualmente se far evocare o meno questi mostri alla Porta trappola, nel caso in cui abbiate intenzione di completare il Bestiario, salvate l'avventura prima di entrare nella Grotta sigillata. In questa maniera potrete affrontare di nuovo le varie Porte trappola ed eliminare il Drago giallo e la Gelatina nera, che si incontrano solo all'interno di questa località. >>

Sconfiggete la Porta trappola sulla destra e nella camera successiva [S1/B] troverete una CODA DI FENICE ed un ETERE negli scrigni. Tornate indietro [S1/A] ed eliminate la Porta trappola situata a nord ovest per poter proseguire. Successivamente [S1/C] aprite i due bauli per trovare una GRANPOZIONE ed un ETERE. Sconfiggete prima il portone di sinistra per recuperare un BRACCIALE D'ASSALTO [S1/D] poi quello orientale, che vi condurrà ad una CODA DI FENICE [S1/E], ed infine uscite dalle scale a sud est.

Nella camera seguente [S2/A] procedete verso sud, attraverso la corda di sinistra, ed aprite lo scrigno ad est per trovare una SVEGLIA. Tornate indietro e questa volta superate il ponte di legno, oltre il quale è presente un baule contenente una CODA DI FENICE. Adesso, seguendo il sentiero verso l'alto, giungerete in una zona dove sono presenti ben cinque Porte trappola ed ognuna di esse condurrà ad alcune piccole stanze contenenti diversi forzieri:

			Cortina luminosa		
Megaetere			Elisir		
Shuriken		Martello di Gaia	Fuma shuriken	Elisir	Megaetere
{5}	{x}	{4}	{3}	{2}	{1}

Punto di Salvataggio

Dopo aver recuperato tutti gli Oggetti, procedete verso sud ovest ed eliminate l'ultima Porta trappola per accedere alla camera successiva. Una volta qui [S2/H] recuperate l'ETERE dallo scrigno ed attraversate le scale presenti a sud ovest. In seguito [S3/A] aprite i bauli situati nella parte inferiore ed al loro interno troverete una CODA DI FENICE ed una GRANPOZIONE. Sconfiggete la Porta trappola per ottenere poi un ELISIR [S3/B] e nella camera precedente [S3/A] attraversate la piccola rientranza presente nella parete sud per trovare il passaggio che vi condurrà nella sala seguente.

Al suo interno [S3/C] procedete prima verso destra per recuperare l'ANTIDOTO dallo scrigno poi eliminate la Porta trappola, che vi condurrà ad una CODA DI FENICE [S3/D]. Scendete attraverso la lunga corda e nella parte inferiore, dopo aver sconfitto la Porta trappola sulla destra, troverete un MEGAETERE ed una POZIONE-X all'interno della sala con le casse [S3/E]. Infine superate le scale situate ad ovest per arrivare ad un PUNTO DI SALVATAGGIO [S4/A]. Giunti nella camera successiva [S4/B] seguite il sentiero verso il basso e poi risalite sino a raggiungere le scale situate nella parte centrale. Infine [S5] procedete in direzione nord, attraverso il ponte di legno.

|| Improvvisamente la parete della stanza inizia ad avvicinarsi in maniera || minacciosa al gruppo, rivelando di essere un mostro.

+-----+		-----++	
		ELEMENTI	COSA SI PUÒ OTTENERE
	MURO DEMONIACO	A-Lancio • --	2,500% • --
		Fulmine • --	1,563% • --
+-----+		Fuoco • --	0,860% • --
Liv >>	37	Ghiaccio • --	0,078% • --
HP >>	28.000	Oscurità • --	
MP >>	1.750	Sacro • --	
-----+		-----+	COSA SI PUÒ RUBARE
Esp >>	23.000	Curativo • --	--
Gil >>	8.000	Dr & Asp • --	

ABILITÀ

1. Compressione

il Muro demoniaco genera un'esplosione. La tecnica causa lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Sguardo pietrificante

il Muro demoniaco scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Muro demoniaco causa danni fisici ad un personaggio.

Il Muro demoniaco è una parete grigia da cui emerge uno scheletro munito di artigli. La caratteristica di questo nemico è quella di avanzare man mano verso il gruppo, aumentando gradualmente così la quantità di danni inflitta dai suoi attacchi fisici.

Usando Porom dovrete, in ordine, lanciare due volte la magia bianca Slow contro il boss, in modo tale da rallentare il più possibile l'offensiva, e poi usare la magia bianca Haste su Palom e su Cecil, per aumentare la frequenza dei loro

attacchi. Cid dovrà occuparsi della cura del gruppo tramite le Medicine mentre la fase offensiva sarà competenza di Cecil e di Palom: il primo userà gli attacchi fisici, possibilmente ricevendo lo Status Berserk, mentre il secondo lancerà la magia nera Quake.

++-----++

Dopo aver sconfitto il Muro demoniaco, entrate nella camera successiva [Sala del Cristallo] dove troverete Rydia svenuta.

|| Cecil e gli altri svegliano la ragazza, che si trova però ancora in stato || confusionale. Per prendersi cura di lei, il gruppo decide di portare Rydia || con sè.

||

|| Situazione iniziale di RYDIA

|| +-----+

PARAMETRI	EQUIPAGGIAMENTO				
Lv 32	Forza	17	Mano destra	Frusta fulminante	
HP 650	Velocità	17	Mano sinistra	--	
MP 230	Vigore	16	Testa	Forcina dorata	
Maga nera	Intelligenza	32	Torso	Busto di Minerva	
Mano destra	Spirito	29	Braccia	Bracciale di rubino	

La ragazza ora si unirà al gruppo e, se le avete raccolte durante l'avventura, potrete usare le reliquie Cockatrice, Goblin e Pyros per farle imparare le rispettive Evocazioni. Adesso dovrete fare tutta la strada al contrario per uscire dalla Grotta sigillata ma potrete velocizzare il ritorno usando la magia nera Warp. Ricordate che potete usare questa tecnica solo una volta per piano.

+-----+

| FALCON |

+-----+

Una volta usciti dalla località, salite a bordo della nave volante, togliete a Cid tutto il suo equipaggiamento e parlate con la principessa Luca.

|| In lontananza, la Torre di Babil, che dal sottosuolo si erige sino alla || superficie, brilla misteriosamente di rosso, attirando così l'attenzione del || gruppo di Cecil. Intenzionati ad indagare sull'accaduto, gli eroi fanno || rotta verso l'imponente edificio.

Capitolo 7: IL NINJA SOLITARIO

[@06C7]

|| Intanto Edge, il sovrano di Eblan, è giunto presso le Grotte situate nel suo || regno perchè spinto da un cattivo presagio.

||

|| Situazione iniziale di EDGE

|| +-----+

PARAMETRI	EQUIPAGGIAMENTO				
Lv 39	Forza	34	Mano destra	Kotetsu	
HP 1.630	Velocità	33	Mano sinistra	Asura	
MP 128	Vigore	27	Testa	Berretto verde	
Ninja	Intelligenza	19	Torso	Cintura nera	
Ambidestro	Spirito	16	Braccia	Guanti del gigante	

Al posto di esplorare subito le Grotte, uscite da esse per ritrovarvi nella Zona continentale.

+-----+
 | ZONA CONTINENTALE TRA EBLAN E LE GROTTI DI EBLAN |
 +-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
14	• Lucertola nera	792	Ghiaccio	(a)
19	Roc minore	50	Armi da lancio	
32	• Armadillo	325	..	(b)
39	• Molosso ardente 1	1.221	Ghiaccio	(c)
42	• Mors	695	..	
43	• Roc	500	Armi da lancio	(d)

Note

- a. la Lucertola nera è il nemico più comune che rilascia le Frecce di Medusa e la spada Lama di Medusa.
- b. l'Armadillo è il nemico più debole che rilascia il Martello di mithril.
- c. il Molosso ardente 1 è il nemico più debole che rilascia le pergamene Scheggia di Pyros e Zanna rossa.
- d. il Roc è l'unico nemico che rilascia il cappello Basco piumato.

Per quanto Edge combatta da solo, il personaggio è molto rapido nel caricare la propria barra del turno perciò riuscirete a sconfiggere facilmente i vari nemici. Dopo aver ottenuto gli oggetti desiderati e le voci mancanti nel Bestiario, rientrate nella caverna.

+-----+
 | GROTTI DI EBLAN |
 +-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
02	• Basilisco	90	..	
04	• Pipistrello	334	Armi da lancio, Sacro	
14	Lucertola nera	792	Ghiaccio	
22	Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro	
23	Skuldier	740	Fuoco, Sacro	
32	Armadillo	325	..	
40	• Golem di pietra	2.560	Ghiaccio	
41	• Lilith	466	Fuoco	(a)

Note

- a. la Lilith è il nemico che può rilasciare con più frequenza le pergamene Bacio di Lilith ed anche l'unico in possesso della bacchetta Verga di Lilith.

Oggetti

Ago dorato		Granpozione	x3
Anima di Pyros		Kotetsu	
Aracnotela		Megaetere	
Arco di Yoichi		Panacea	
Clessidra d'argento		Pozione	
Coda di fenice	x3	Stelle gemelle	x2
Cottage		Tenda	
Elisir		Zanna vampirica	
Etere			

Una volta giunti nella località [S1] andate subito verso destra per trovare un primo passaggio segreto, oltre il quale potrete recuperare un ARCO DI YOICHI dallo scrigno. Continuate sempre ad avanzare in direzione est, superando il secondo passaggio segreto, ed all'interno del forziere troverete una PANACEA. Tornate allo scrigno precedente ed ora procedete in acqua verso destra, oltrepassando il terzo ed ultimo passaggio segreto. Seguendo il percorso verso sud est, raggiungerete il baule contenente una ZANNA VAMPIRICA.

```

#####
#oo###### b #
###  ###      a  ## #
###  .....  .....: #
#      #####  ##### #
###  ##  #####  #####  #####
#      ##  #####  .....  ###
#      ##  #####  #####  :  ###
###  #####  #####  #####  #
#      #####  #####  #####  #####
#####  #####  #####  #  ###
#####  #####  #####  #  #####
#      #####  #####  #  #
#      #####  #####  ###  #  #
#####  #####  #  #  #
###  #####  #####  #
#      #####  #####  #####  #
#      #####  #####  #####  #
###  ###  ##  ###  #  #
###  #####  #  #  #
#####  #####  #####  #  ###
#####  #####  #  #  c #
###  #####  #####  #####
#      #####  #
#      #####  #
###  #####  #####
#oo#  #####
#  #
#####

```

LEGENDA

- a. Arco di Yoichi
- b. Panacea
- c. Zanna vampirica
- .. passaggi segreti
- oo uscite

Infine recatevi nella zona in basso a sinistra e scendete le scale per entrare nella stanza successiva. Al suo interno [S2/A] non troverete nemici e dovrete seguire il percorso obbligato. Ignorate le prime due porte, che vi condurranno in stanze disabitate [Locanda / Armi e Armature] ed entrate nella camera più a sinistra. Qui [S2/B] esaminate il vaso più basso, tra quelli situati lungo la parete est, per trovare una POZIONE; poi controllate il secondo vaso dall'alto, tra quelli presenti nella parte occidentale, per ottenere le STELLE GEMELLE.

Tornate nella camera precedente [S2/A] e, andando verso nord, troverete un vaso che ripristinerà i vostri HP e MP. Infine superate la rampa di scale. In seguito dovrete muovervi più volte tra due stanze [Sentiero per la Torre di Babil /A & Sentiero per la Torre di Babil /B] per raggiungere l'uscita.

```

                                     #11.#
                                     ###---###
##### # #
# # # #
### # # #
# # ##### #
# ##### # o ##### #
### # ### ##### r ..... #
# # ##### #
# # # # ##### ###
# ### # # ##### #
# ### # # ##### #
### # ##### ### SENTIERO PER LA
# ##### # TORRE DI BABIL /B
### ##### q ##### #
# # ##### ###
##### ##### ..... ### #
### # ### # : ##### #
# ### # # :.. ##### #
# ### # ### :.. ### #
# ##### ### ##### : p # ##### #10.###
# # ### # ##### #
# ### # # ##### #
# # # # ##### ###_#####
### # #_### #09.#
#_# #08.# |
#07.# |_ |_
| | |_
| | +-----+ #09.#
+-----+ | #####_###
| | | # #
| | |_ # ##### #
|_ |_ #08.##### # #####
#07.# ###_## ### ### #
#####_# # ..... # # #
# b ##### ### : ### # ###
# : ##### d e # :.. ##### #
# ##### : ##### f ### : g ### #
# ##### : ##### ##### :. ### ###
# ##### : ##### ##### h ### ###
### ##### : ##### #
# ##### : ##### ### SENTIERO PER LA
### ##### : ##### # TORRE DI BABIL /A
# ##### : ##### #
# ##### : ##### ###
# ##### :. .... ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
### ##### ##### #
### ##### c ##### #####
### ##### ##### l m n #
# a ##### i #

```

LEGENDA

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| a. Etere | l. Clessidra d'argento |
| b. Tenda | m. Coda di fenice |
| c. Granpozione | n. Coda di fenice |
| d. Granpozione | o. Anima di Pyros |
| e. Cottage | p. Coda di fenice |
| f. Granpozione | q. Ago dorato |
| g. Elisir | r. Megaetere |
| h. Stelle gemelle | .. passaggi segreti |
| i. Aracnotela | -- collegamenti tra le stanze |

Partendo dalla prima stanza [Sentiero /A], recuperate subito un ETERE (a) dal baule sulla destra, poi andate verso l'alto per trovare una TENDA (b) nello scrigno. Prima di uscire, attraversate la piccola rientranza difronte alla rampa di scale e, oltre il passaggio segreto, è situato un forziere contenente una GRANPOZIONE (c). Infine tornate indietro ed entrate nella camera a nord.

Una volta qui [Sentiero /B] proseguite verso nord est per ottenere un'ANIMA DI PYROS (o) dal baule. Dopo averlo fatto, andate verso sud, costeggiando la parete orientale, sino a trovare un passaggio segreto che vi condurrà ad una CODA DI FENICE (p). Tornate indietro e continuate il cammino verso sud, sino a rientrare nella camera precedente.

Al suo interno [Sentiero /A] andate subito verso destra per attraversare un passaggio segreto e trovare un ELISIR (g) e le STELLE GEMELLE (h). In seguito recuperate le due GRANPOZIONI (d, f) ed il COTTAGE (e) dai tre scrigni e procedete verso il basso. Arrivati al bivio, andate prima in direzione ovest per trovare un'ARACNOTELA (i) poi recatevi sulla destra e raccogliete la CLESSIDRA D'ARGENTO (l) e le due CODE DI FENICE (m, n). Infine seguite il sentiero verso nord per rientrare nella camera precedente.

Da qui [Sentiero /B] recuperate l'AGO DORATO (q) dallo scrigno sulla sinistra e poi entrate nella porta a sud est. In questa sala [Sentiero /C] è presente un PUNTO DI SALVATAGGIO: costeggiate la parete orientale della camera per trovare nella parte superiore un passaggio segreto che vi condurrà ad una KOTETSU. Tornate nella stanza precedente [Sentiero /B] ed andate verso nord, sino ad arrivare nel corridoio dove è presente la rampa di scale. Non attraversatela subito bensì superate il passaggio segreto, situato nella parte più bassa del muro occidentale di questo corridoio, per trovare un MEGAETERE (r). Come ultima cosa, uscite tramite la rampa di scale per accedere in una nuova località.

```
+-----+
|  TORRE DI BABIL  |
+-----+
```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
24 •	Alligatore	292	Ghiaccio (a)
27 •	Orco	865	Sacro
28 •	Cait Sith	342	Sacro (b)
29 •	Cavaliere oscuro	360	Fuoco, Sacro
31 •	Burattinaio	473	..
37	Pyros grigio	111	..
41	Lilith	466	Lilith

Note

- a. l'Alligatore è l'unico nemico che rilascia il Basco di cuoio e la Maglia di cuoio.
- b. il Cait Sith è l'unico nemico che rilascia la pergamena Baffo di coeurl e gli Artigli felini.

Questa stanza [S1] è composta effettivamente solo dallo stretto corridoio da cui siete entrati poichè il resto non potrete esplorarlo. Al suo interno sono presenti alcuni nemici che potrete trovare solo qui perciò, se volete completare il Bestiario, affrontateli tutti prima di proseguire. Tali mostri unici sono: l'Alligatore, il Cait Sith, il Cavaliere oscuro e l'Orco. Infine raggiungete l'estremità superiore del corridoio per proseguire.

|| Edge riesce ad entrare nella Torre di Babil ed i suoi presentimenti pare che || siano fondati: qualcuno deve essere già stato qui. Il ninja decide di || inoltrarsi nella località per continuare le sue indagini.

Capitolo 8: CALA IL SIPARIO

[@06C8]

|| Il Falcon intanto ha raggiunto l'ingresso della Torre di Babil, il quale è || già presidiato dai veicoli d'assalto dei Nani. Giunti a destinazione, || Cecil chiede a Cid di rimanere a bordo della nave volante, in modo tale da || farla decollare in ogni momento.

+-----+
| FALCON |
+-----+

Acquistate Medicine e tutto l'equipaggiamento necessario, se non lo avete già fatto in precedenza, e scendete dal velivolo.

+-----+
| ZONA CONTINENTALE ESTERNA ALLA TORRE DI BABIL |
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
13	• Capitano goblin	199	..
14	Lucertola nera	792	Ghiaccio
32	Armadillo	325	..
35	Tartaruga magma	435	Ghiaccio

L'unico nemico nuovo che incontrerete è il Capitano goblin perciò, dopo averlo eliminato, entrate nell'edificio.

+-----+
| TORRE DI BABIL | {prima parte}

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
13	Capitano goblin	199	..
14	Lucertola nera	792	Ghiaccio
16 •	Bavarois violetto	105	Fuoco (a)
31	Burattinaio	473	..
33 •	Cavaliere fantasma	1.050	Sacro
35	Tartaruga magma	435	Ghiaccio
38	Chimera	700	..
39	Molosso ardente 1	1.221	Ghiaccio
44 •	Bambola diabolica	388	..
46 •	Cavaliere ardente	579	Ghiaccio (b)
49 •	Lucertola del gelo	480	Fuoco (c)
52 •	Bestia glaciale 1	520	Fuoco
54	Cerebrochimera	3.400	..
55 •	Mousse bianca	298	Ghiaccio (a)
62 •	Misteruovo	??	.. (d)
64 •	Bestia glaciale 2	8.200	Fuoco
65 •	Drago verde	8.600	Sacro
66 •	Molosso ardente 2	8.600	Ghiaccio

Note

- il Bavarois violetto e la Mousse bianca possiedono una Difesa elevatissima perciò per eliminarli dovrete usare necessariamente la magia nera di Palom oppure la spada Ammazzagelatine di Cecil.
- il Cavaliere ardente è l'unico nemico che rilascia la pergamena Lancia infuocata.
- la Lucertola del gelo è il nemico più debole tra quelli che rilasciano la pergamena Zanna bianca.
- per aggiungere il Misteruovo al Bestiario è necessario eliminarlo senza farlo schiudere, causandogli almeno 792 HP di danno con il primo attacco.

Oggetti

Arco letale	Granpozione
Berretto verde	Guanti del gigante
Coda di fenice	Kiku-ichimonji
Etere	Pozione-X
Fiocco	Scudo di Atena
Frecce glaciali x20	Vento antartico

Una volta giunti nella Torre di Babil [S13] attraversate il lungo ponte e, presso il bivio, esplorate prima la parte occidentale, per trovare due scrigni contenenti entrambi le FRECCE GLACIALI, poi quella orientale, dove è presente un forziere che possiede un ETERE. Indossate equipaggiamento che assorba o comunque riduca i danni di Elemento Ghiaccio ed uscite dal portone a nord: apparirà un mostro a sbarrarvi la strada.

.. BESTIA GLACIALE 2 {8.200 HP}
:
: Questo nemico è graficamente identico alla Bestia glaciale 1 presente :

```

: in questa stessa stanza ma è anche più pericoloso di lui. Il mostro      :
: non possiede tecniche particolari e per sconfiggerlo facilmente:         :
: - equipaggiate Cecil con la Spada infuocata                             :
: - lanciate la magia nera Firaga con Palom                               :
: - lanciate la magia nera Fira con Rydia                                 :
: - usate Porom per curare il gruppo e per causare gli Status Slow ed    :
:   Haste                                                                  :
:                                                                           :
:.....:

```

Dopo aver sconfitto la Bestia glaciale 2, Rydia riceverà automaticamente l'evocazione SHIVA. Entrati nella camera successiva [S12/A] recuperate subito un BERRETTO VERDE dallo scrigno ad ovest. Seguite il corridoio verso sud ed entrate poi nella prima porta alla vostra destra: al suo interno [S12/B] troverete un FIOCCO. Tornate indietro [S12/A] e questa volta recatevi nella camera più ad est [S12/C] dove è presente un KIKU-ICHIMONJI. In seguito [S12/A] indossate equipaggiamento che assorba o comunque riduca i danni di Elemento Fulmine, recatevi nella rientranza a sinistra e, provando ad attraversare la porta, comparirà un mostro.

```

.. DRAGO VERDE {8.600 HP} .....:
:                                                                           :
: Questo nemico è molto simile al Drago giallo già affrontato presso la  :
: Grotta sigillata e ne condivide gli attacchi di Elemento Fulmine.      :
: Nel caso in cui Porom non abbia ancora imparato la magia bianca        :
: Sancta, per eliminare facilmente il mostro usate più volte le magie    :
: nere Firaga e Quake di Palom.                                           :
:                                                                           :
:.....:

```

Dopo aver sconfitto il Drago verde, Rydia riceverà automaticamente l'evocazione RAMUH. Recatevi nella sala seguente e qui [S11] aprite subito il baule sulla sinistra per trovare una POZIONE-X. Raggiungete poi la parte nord orientale e seguite il percorso verso il basso, raccogliendo la GRANPOZIONE dal forziere. Successivamente recatevi a sud ovest, ignorate per ora la porta ed aprite lo scrigno per recuperare una CODA DI FENICE. Entrate poi in quella porta e nella sala seguente [S10/A] troverete un ARCO LETALE sulla sinistra ed un VENTO ANTARTICO sulla destra. Rientrate nella camera precedente [S11] e questa volta seguite il percorso in senso antiorario lungo la parete superiore. Prima di entrare nell'ultima porta, indossate equipaggiamento che assorba o comunque riduca i danni di Elemento Fuoco ed affrontate il mostro che uscirà da essa.

```

.. MOLOSSO ARDENTE 2 {8.600 HP} .....:
:                                                                           :
: Questo nemico è graficamente identico al Molosso ardente 1 presente    :
: in questa località ma è anche più pericoloso di lui. Il mostro non     :
: possiede tecniche particolari e per sconfiggerlo facilmente:           :
: - equipaggiate Cecil con la Spada glaciale                             :
: - lanciate la magia nera Blizzaga con Palom                             :
: - lanciate l'evocazione Shiva con Rydia                                 :
: - usate Porom per curare il gruppo e per causare gli Status Slow ed    :
:   Haste                                                                  :
:                                                                           :
:.....:

```

Dopo aver sconfitto il Molosso ardente 2, Rydia riceverà automaticamente l'evocazione IFRIT. Nella camera successiva [S10/A] attraversando la porta subito sulla sinistra troverete un PUNTO DI SALVATAGGIO. Seguite il sentiero verso nord e, giunti al bivio, entrate prima nella camera a destra [S10/E] e raccogliete lo SCUDO DI ATENA dal baule. Tornate al bivio [S10/A] e questa

volta andate verso sud. Nella prima stanza [S10/C] sono presenti i GUANTI DEL GIGANTE mentre all'interno della seconda [S10/D] parlando con il coniglio potrete accedere in una località segreta.

```
+-----+
| STANZA DEGLI SVILUPPATORI |
+-----+
```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
75	• Game designer	110.324	tutti gli elementi
76	• Mao	66.666	tutti tranne Ghiaccio ed Oscurità
77	• Michisuke	6	..

Oggetti

Bracciale di rubino	Pozione
Collirio	Rivista lali-hot
Elisir	Sveglia
Goccia magica	Tenda
Mela d'oro	

All'interno di questa insolita località troverete i vari programmatori che hanno realizzato il gioco, raffigurati come buffi personaggi. Nella prima stanza [Ufficio dei programmatori /A] è possibile ricevere alcuni oggetti da loro:

- .Long, il fantasma nero, vi donerà una TENDA
- .Atheodex, il neonato nella capsula, vi consegnerà un ELISIR
- .Otsuma, il bambino nella capsula, vi regalerà una SVEGLIA
- .Nakamura, il bambino biondo, vi farà ottenere un COLLIRIO

In aggiunta Solna, il Pyros bianco, e Somn, il leone viola, ripristineranno i vostri HP e rimuoveranno gli status negativi. Infine parlando con Mao, l'uomo elegante, e con Michisuke, il monaco con i pantaloni blu, affronterete gli omonimi nemici: il primo possiede una quantità enorme di HP e cercherà di incitarvi durante lo scontro, il secondo invece è molto debole e vi donerà poi un BRACCIALE DI RUBINO. Dopo aver parlato con i vari programmatori, salite sul grande mattone dorato, nella parte inferiore della stanza per accedere in quella successiva.

Al suo interno [Ufficio dei programmatori /B] recatevi nella parte orientale e parlate prima con Youchi, l'uomo disteso sul tappeto, per ricevere da lui una GOCCIA MAGICA, e poi con il Game designer, situato alla destra di Youchi: dopo aver sconfitto quest'ultimo riceverete la RIVISTA LALI-HOT. Andate sul teletrasporto a nord ovest per entrare nell'ultima sala [Club] dove è presente una fila di ragazze che attende il proprio turno per essere ricevuta da Miu-P.

Parlate con l'ultima di esse per mettervi in coda e, una volta giunti a destinazione, Miu-P vi chiederà un dono: consegnategli la Rivista lali-hot per ricevere da lui una MELA D'ORO. Dalla seconda volta in poi, donando a Miu-P un qualsiasi Oggetto, Rivista lali-hot compresa, otterrete da lui una POZIONE. Nel caso in cui doniate un Elisir, un Megaetere oppure una Panacea, oltre a ricevere la Pozione, Miu-P chiamerà le sue ballerine, le quali si esibiranno in un breve spettacolo. Ora fate tutta la strada al contrario e parlate con il coniglio che vi ha fatto accedere nella Stanza degli sviluppatori per tornare alla Torre di Babil.


```

+-----+
| TORRE DI BABIL | {seconda parte}
+-----+

```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
14	Lucertola nera	792	Ghiaccio
16	Bavarois violetto	105	Fuoco
26	Naga	320	..
33	Cavaliere fantasma	1.050	Sacro
34 •	Medusa	490	..
35	Tartaruga magma	435	Ghiaccio
38	Chimera	700	..
39	Molosso ardente 1	1.221	Ghiaccio
40	Golem di pietra	2.560	Ghiaccio
46	Cavaliere ardente	579	Ghiaccio
49	Lucertola del gelo	480	Fuoco
52	Bestia glaciale 1	520	Fuoco
54	Cerebrochimera	3.400	..
55	Mousse bianca	298	Ghiaccio
57 •	Golem di mithril	2.900	.. (a)
58 •	Occhio di sicurezza	1.425	.. (b)
60 •	Golem d'acciaio	1.950	Ghiaccio
62	Misteruovo	??	..
67 •	Scolopendra 2	8.550	..
68 •	Soldato androide	25.000	Fulmine
69 •	Deus Ex Machina	40.110	Fulmine
70 •	Shiva	12.800	Fuoco
71 •	Ramuh	12.000	..
72 •	Ifrit	14.000	Ghiaccio
73 •	Titano	15.000	..
74 •	Bahamut	??	..
78 •	Rydia?	27.001	..

Note

a. il Golem di mithril è l'unico nemico che rilascia l'Armatura di mithril ed il Coltello di mithril.

b. l'Occhio di sicurezza è l'unico nemico che rilascia la Sirena.

Oggetti

Granpozione
Megaetere
Vento artico

Rientrati nella località [S10/A] questa procedete verso nord ovest e, prima di arrivare alla porta, lanciate la magia bianca Levita, che Porom impara una volta raggiunto il Livello 40, su tutti i personaggi e preparatevi ad affrontare il mini boss.

```

.. SCOLOPENDRA 2 {8.550 HP} .....
:
: Questo mostro è graficamente identico alla Scolopendra già affrontata :

```

```

: presso la Zona continentale esterna alla Grotta sigillata e possiede :
: gli stessi attacchi. Grazie allo Status Levitazione, il Terremoto del :
: nemico non vi causerà alcun danno, consentendovi così di eliminarlo :
: molto facilmente. Nel caso non lo possediate, attaccate solo con la :
: magia nera Thundaga di Palom. :
: :
:.....:

```

Dopo aver sconfitto la Scolopendra 2, Rydia riceverà automaticamente l'evocazione TITANO. Nella camera successiva [S9/A] procedete verso sud e, giunti al bivio, seguite il sentiero a nord per trovare un VENTO ARTICO nel baule. Tornate indietro e questa volta avanzate prima in direzione est e poi attraversate il ponte a nord. Prima di procedere, rimuovete tutti gli Oggetti equipaggiati da Rydia e fate in modo che Cecil non equipaggi Armi che attaccano con gli Elementi Fuoco oppure Ghiaccio.

|| Rydia decide stranamente di separarsi dal resto del gruppo ed entra da sola || nella stanza. Cecil e gli altri provano ad aprire la porta, che però risulta || bloccata, e vengono attaccati da alcune creature.

```

+-----+-----+
|          | ELEMENTI          | COSA SI PUÒ OTTENERE |
| SOLDATO ANDROIDE | A-Lancio • --      | 2,500% • --          |
|          | Fulmine • debole  | 1,563% • --          |
+-----+-----+   Fuoco • --          | 0,860% • --          |
Liv >> 30      Ghiaccio • --       | 0,078% • --          |
HP >> 25.000   Oscurità • --       |                       |
MP >> 1.562    Sacro • --       |                       |
-----+-----+   COSA SI PUÒ RUBARE |
Esp >> 12.000  Curativo • --       | --                    |
Gil >> 7.400   Dr & Asp • --    |                       |

```

ABILITÀ

.. Attacco fisico
il Soldato androide causa danni fisici ad un personaggio.

I Soldati androidi sono tre enormi robot grigi armati di cannone e di artigli. I nemici possono causarvi danni solo tramite gli attacchi fisici e sono deboli all'Elemento Fulmine, perciò usate la magia nera Thundaga, oppure Quake, di Palom per poterli eliminare facilmente. Tuttavia non siate subito troppo aggressivi bensì sfruttate questo scontro per far attivare a Porom gli Status Haste, Immagine e Shell su tutto il gruppo. Una volta sconfitti, i Soldati androidi si uniranno in unico robot.

```

+-----+-----+
|          | ELEMENTI          | COSA SI PUÒ OTTENERE |
| DEUS EX MACHINA | A-Lancio • --      | 2,500% • --          |
|          | Fulmine • debole  | 1,563% • --          |
+-----+-----+   Fuoco • assorbe    | 0,860% • --          |
Liv >> 35      Ghiaccio • assorbe  | 0,078% • --          |
HP >> 40.110   Oscurità • --       |                       |
MP >> 2.506    Sacro • --       |                       |
-----+-----+   COSA SI PUÒ RUBARE |
Esp >> 18.600  Curativo • --       | --                    |
Gil >> 8.800   Dr & Asp • --    |                       |

```

ABILITÀ

1. Blaster

il Deus Ex Machina genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

2. Elettromagnetismo

il Deus Ex Machina genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

3. Lanciafiamme

il Deus Ex Machina scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica infligge lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

4. Raggio

il Deus Ex Machina scaglia una serie di proiettili di energia. La tecnica causa notevoli danni non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Deus Ex Machina causa danni fisici ad un personaggio.

Il Deus Ex Machina è un enorme robot viola armato di cannone e di artiglieria. All'inizio dello scontro, il boss userà subito il Raggio, causandovi gravi danni. In vostro soccorso interverrà Edge, il quale si unirà subito alla battaglia.

Così come i Soldati androidi da cui è formato, anche questo nemico risulta debole all'Elemento Fulmine, perciò con Palom potrete continuare ad usare su di lui le magie nere Thundaga oppure Quake, mentre Edge potrà ferirlo con il ninjutsu Raijin. Infiggetegli due volte lo Status Slow con Porom inoltre la maga bianca dovrà anche curare il gruppo, nel caso in cui il boss utilizzi di nuovo il Raggio. Infine, tramite Cecil, colpitelo con gli attacchi fisici, stando però attenti a non equipaggiare Armi appartenenti agli Elementi Fuoco oppure Ghiaccio.

++-----++

|| Al termine dello scontro, Edge spiega di essersi recato presso la Torre di Babil per indagare sul suo sospetto bagliore: sembra che ci sia qualcuno che l'abbia riattivata. Il gruppo entra nella camera adiacente, dove però non c'è traccia di Rydia.

Tornati nella stanza precedente [S9/A] recatevi nell'angolo di sud est per recuperare una GRANPOZIONE dallo scrigno. Infine uscite dalla porta situata in alto ed in seguito [S8] procedete verso ovest. Arrivati nel settore successivo [S7/A] all'interno della stanza sulla destra [S7/B] è presente un PUNTO DI SALVATAGGIO. Procedete verso sud invece e nella rientranza ad ovest troverete un MEGAETERE nel forziere. Infine seguite il sentiero sulla destra ed uscite dalla porta in alto.

La camera successiva [S6] è la destinazione finale del gioco perciò, se avete mancato qualche baule della Torre di Babil, questa è l'ultima occasione per tornare indietro a recuperarlo. Una volta che siete pronti allo scontro finale, lanciate la magia bianca Levita su tutti i personaggi del gruppo e recatevi nella zona occidentale della stanza.

|| Cecil e gli altri trovano Rydia nella stanza ma Edge si accorge subito che qualcosa non va: la ragazza non è la vera Rydia bensì ha solamente assunto le sue fattezze. Scoperto ormai l'inganno, la falsa evocatrice decide di utilizzare le creature mistiche recuperate lungo il cammino per attaccare gli eroi.

		ELEMENTI	COSA SI PUÒ OTTENERE
Rydia?		A-Lancio • --	2,500% • --
		Fulmine • --	1,563% • --
		Fuoco • --	0,860% • --
Liv >> 15		Ghiaccio • --	0,078% • --
HP >> 27.001		Oscurità • --	
MP >> 1.687		Sacro • --	
		COSA SI PUÒ RUBARE	
Esp >> 10.500		Curativo • --	--
Gil >> 0		Dr & Asp • --	

Rydia? è una creatura che ha assunto l'aspetto dell'omonima evocatrice con lo scopo di accedere nella Torre di Babil. Nella prima fase dello scontro, il boss evocherà uno dopo l'altro i quattro Eidolon ottenuti durante l'esplorazione della località e non potrà subire danni, perciò concentratevi nell'attaccare solamente le creature mistiche.

SHIVA (12.800 HP) Il primo Eidolon evocato è la regina delle nevi, la quale possiede attacchi di Elemento Ghiaccio e risulta debole all'Elemento Fuoco. Contro di lei:

- equipaggiate Cecil con la Spada infuocata
- lanciate la magia nera Firaga con Palom
- lanciate il ninjutsu Katon con Edge
- usate Porom per curare il gruppo e per donare lo Status Haste

RAMUH (12.000 HP) La seconda creatura richiamata sul campo di battaglia è il signore della folgore. Rispetto a Shiva, Ramuh non possiede debolezze particolari ed i suoi attacchi causano danni di Elemento Fulmine: per questo motivo potete continuare ad usare la stessa strategia già attuata contro la regina delle nevi.

IFRIT (14.000 HP) Il terzo Eidolon evocato è il demone del fuoco, il quale possiede attacchi di Elemento Fuoco e risulta debole all'Elemento Ghiaccio. Contro di lui:

- equipaggiate Cecil con la Spada glaciale
- lanciate la magia nera Blizzaga con Palom
- lanciate il ninjutsu Suiton con Edge
- usate Porom per curare il gruppo e per donare lo Status Haste

TITANO (15.000 HP) L'ultima creatura richiamata sul campo di battaglia è il gigante della terra. Rispetto agli altri Eidolon, Titano non possiede alcuna affinità elementale nè per quanto riguarda i suoi attacchi, nè per quanto riguarda le debolezze. È molto importante che tutti i personaggi possiedano lo Status Levitazione, in modo tale da rendere completamente inefficaci sia il Terremoto che la magia nera Quake del nemico. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, potete continuare ad utilizzare una qualsiasi strategia già sfruttata per sconfiggere gli altri Eidolon.

|| Dopo l'eliminazione di Titano, la falsa Rydia decide di evocare Bahamuth, || il più potente degli Eidolon, il quale ferisce gravemente gli eroi. || Improvvisamente compare un'altra creatura mistica, il Drago, che riesce ad || allontanare Bahamuth con il suo attacco. Assieme a lui giunge in scena anche || la vera Rydia, intenzionata a smascherare la falsa evocatrice.

|| Situazione iniziale di RYDIA

|| +-----+

|| PARAMETRI

EQUIPAGGIAMENTO

|| Lv -- Forza -- Mano destra Verga astrale

HP 1.100	Velocità	--	Mano sinistra	--
MP 330	Vigore	--	Testa	--
Evocatrice	Intelligenza	--	Torso	--
Mano destra	Spirito	--	Braccia	--

ABILITÀ DEL BOSS

1. Bio

Rydia? colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP a tutti i personaggi con il passare del tempo.

2. Blizzaga

Rydia? genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

3. Firaga

Rydia? scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

4. Flare

Rydia? genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

5. Meteor

Rydia? scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

6. Thundaga

Rydia? genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Rydia? causa danni fisici ad un personaggio.

Adesso inizierà lo scontro vero e proprio con il boss finale: gli HP di tutto il gruppo saranno ripristinati ed ora avrete a disposizione anche le evocazioni di Rydia.

Per quanto riguarda la fase difensiva, le tecniche più pericolose del boss sono Bio, Flare e Meteor poichè possono causare gravi danni ad uno oppure a tutti i membri del gruppo perciò Porom deve:

- curare i personaggi quando necessario
- donare loro gli Status Shell ed Haste
- infliggere due volte lo Status Slow sul boss

Gli altri personaggi invece si occuperanno della fase offensiva, ricordando che la falsa evocatrice non possiede alcuna debolezza elementale:

- Cecil ed Edge devono eseguire gli attacchi fisici
- Palom deve usare le magie nere Bio, Flare oppure Quake
- Rydia deve evocare Bahamuth oppure Leviathan

=====

```
|/\//|\//\|
|
| EPILOGO |
|
```

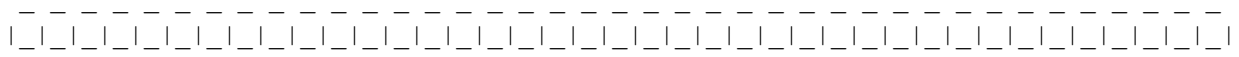
|| La falsa Rydia svanisce ma i dubbi sulla sua reale identità rimangono.
|| Essa ricompare in un'altra stanza della Torre di Babil, comunicando che il
|| "sistema Eidolon" è stato completato.

|| Tornati tutti quanti al castello di Baron, Cecil si occupa di accudire Rosa,
|| che non si ancora ripresa completamente. Non appena la condizione della
|| consorte si stabilizza, il re di Baron si reca dai suoi compagni di
|| avventura e comunica loro che presto anche lui avrà un erede.

|| (titoli di coda)

|| Nel frattempo, da qualche parte nel mondo, Kain, l'unico degli eroi a non
|| aver preso parte a questa avventura, viene contattato da un'entità
|| misteriosa.

Al termine della sequenza, vi verrà chiesto di salvare l'avventura ed infine tornerete alla schermata del titolo. In questi ultimi dati salvati, indicati da una stellina, manterrete tutti gli Oggetti che avevate al momento dello scontro finale, Edge risulterà già presente nel gruppo ma vi ritroverete nella Zona continentale esterna alla Torre di Babil.



|\/\/\/\/
|7) OGGETTI:| [07GG]
|\/\/\/\/

Gli oggetti presenti in Final Fantasy IV - Interlude sono divisi in tre grandi categorie:

- Oggetti vari
- Armi
- Protezioni

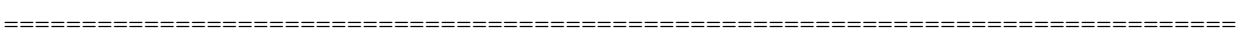
Le schede dei vari Oggetti presentano la seguente struttura:

- a) la descrizione dell'Oggetto data dal gioco
- b) l'eventuale effetto dell'Oggetto
- c) il valore dei singoli parametri dell'oggetto [solo Armi e Protezioni]
- d) il prezzo di acquisto, i negozi dove comprarlo ed il prezzo di vendita
- e) le località dove trovarlo
- f) i nemici da cui ottenerlo, con le rispettive probabilità
- g) i nemici a cui rubarlo

+-----+
| OGGETTI VARI |
+-----+

In questa categoria rientrano quelli che vengono usati generalmente dal Menù Oggetti. Essi sono divisi in:

- Medicine
- Pergamene
- Reliquie
- Altri oggetti



=====

Questi Oggetti servono per ripristinare gli HP e gli MP dei personaggi e per rimuovere gli status negativi. Le Medicine si possono trovare all'interno delle località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere comprate o vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un sacchetto.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| - Ago dorato | - Erba dell'eco |
| - Antidoto | - Etere |
| - Bacio di dama | - Granpozione |
| - Coda di fenice | - Megaetere |
| - Collirio | - Panacea |
| - Corno rigenerante | - Pozione |
| - Cornucopia | - Pozione-X |
| - Cottage | - Razione dietetica |
| - Croce | - Sveglia |
| - Elisir | - Tenda |

Se non viene specificato diversamente, le Medicine possono essere utilizzate sia durante la battaglia, sia dal Menù Oggetti, e curano un solo personaggio. Le Medicine che ripristinano gli HP dei personaggi possono essere utilizzate anche quando essi sono già completamente curati perciò bisogna stare attenti a non sprecarle, continuando a curare un personaggio che non lo necessita più.

AGO DORATO

----- Gold Needle -----

"Cura lo stato Pietra."

Il bersaglio viene avvolto da luci dorate. La Medicina cura lo Status Pietra.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 400 Gil

Castello di Damcyan
 Castello di Fabul
 Falcon
 [vendita: 200 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.c] • Castello di Damcyan - Tesoreria S1
 la Medicina è contenuta nel forziere di destra, tra quelli disposti sulla riga inferiore.

[MH.b] • Monte Hobs - Belvedere ovest
 la Medicina si trova nella zona sud della stanza, all'interno del terzo scrigno da sinistra.

[GE.g] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B
 una volta entrati dall'ingresso sud est, seguire il sentiero sulla sinistra per trovare il baule contenente la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

5,000% • Basilisco
 5,000% • Porcospino
 5,000% • Riccio
 2,423% • Roc minore

A CHI SI PUÒ RUBARE

Basilisco
 Lucertola nera
 Porcospino
 Riccio

0,078% • Falena ocellata

0,078% • Falena verde

ANTIDOTO

----- Antidote ----

"Cura lo stato Veleno."

Il personaggio viene avvolto da sfere porpora. La Medicina cura lo Status Veleno.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 40 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 20 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.c] • Castello di Damcyan - Tesoreria S1

la Medicina è contenuta nello scrigno centrale, tra quelli disposti sulla riga superiore.

[CD.f] • Castello di Damcyan - Magazzino

partendo dal 1° Piano, entrare in questa stanza e procedere subito verso sud, accedendo così in un passaggio segreto. Seguire il percorso in direzione nord ovest e, una volta arrivati in corrispondenza del forziere superiore, voltarsi verso sinistra per aprirlo e trovare così la Medicina.

[GS.q] • Grotta sigillata - S3/C

la Medicina si trova nel baule situato nella zona di nord est della sala.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Naga

2,500% • Sahagin del deserto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Naga

Sahagin del deserto

BACIO DI DAMA

----- Maiden's Kiss ----

"Cura lo stato Rana."

Il bersaglio viene colpito da un gas verde. La Medicina cura lo Status Rana.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 60 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 30 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.i] • Reame degli Eidolon - Livello superiore

la Medicina si trova nel forziere situato a nord ovest del portale di ingresso.

[MH.e] • Monte Hobs - Belvedere est
la Medicina è contenuta all'interno dello scrigno posto davanti all'ingresso nord della stanza.

[GS.b] • Grotta sigillata - S1/A
la Medicina si trova nel baule situato nella zona sud della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
0,860% • Fiore di sangue	--

CODA DI FENICE

----- Phoenix Down ----

"Rianima un alleato incosciente."

Il bersaglio viene colpito da una serie di piume arancioni. La Medicina riporta in vita un personaggio, donandogli una piccola quantità di HP. Tale quantità aumenta se si utilizza la Coda di fenice al di fuori della battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[RE.b] • Reame degli Eidolon - Livello intermedio /B
la Medicina si trova nello scrigno sulla destra, accanto al letto.

[RE.i] • Reame degli Eidolon - Livello superiore
la Medicina si trova a sud est del teletrasporto superiore.

[CD.c] • Castello di Damcyan - Tesoreria S1 (x3)
la Medicina è contenuta nel forziere di destra, tra quelli disposti sulla riga superiore. Un altro esemplare è presente all'interno del baule centrale inferiore. Una terza Coda di fenice è contenuta nel vaso superiore, lungo la parete orientale.

[GS.c] • Grotta sigillata - S1/B
la Medicina si trova nello scrigno situato nella zona di nord ovest della stanza.

[GS.f] • Grotta sigillata - S1/E
la Medicina è contenuta nel forziere posto al centro della camera.

[GS.g] • Grotta sigillata - S2/A
la Medicina si trova nel baule situato lungo la parete orientale della sala.

[GS.o] • Grotta sigillata - S3/A
la Medicina è contenuta nello scrigno inferiore.

[GS.r] • Grotta sigillata - S3/D
la Medicina si trova nel forziere posto al centro della stanza.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A (x2)
una volta entrati dall'ingresso centro nord, seguire il sentiero verso sud,

sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Da qui procedere verso destra per trovare tre bauli: la Medicina è contenuta in quello centrale ed in quello di destra.

[GE.g] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B
una volta entrati dall'ingresso centro sud, procedere verso l'alto, in modo radente alla parete destra. Giunti all'altezza dei detriti, andare verso est per accedere in un passaggio segreto, al termine del quale è situato lo scrigno contenente la Medicina.

[TB.e] • Torre di Babil - S11
la Medicina si trova nel forziere situato nella zona più a sud della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
2,500% • Roc minore	Roc minore
1,563% • Falena ocellata	
1,563% • Falena verde	

COLLIRIO

----- Eye Drops ----

"Cura lo stato Cecità."

Il bersaglio viene avvolto da luci dorate. La Medicina cura lo Status Cecità.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[SS.a] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A
parlare più volte con Nakamura, il bambino biondo presente nella zona ovest della camera, per ricevere la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
2,500% • Falena ocellata	Falena ocellata
2,500% • Falena verde	Falena verde

CORNO RIGENERANTE

----- Unicorn Horn ----

"Guarisce tutti gli alleati dagli stati alterati Sonno, Confusione, Paralisi e Berserk."

I bersagli vengono avvolti da luci dorate. La Medicina cura a tutto il gruppo gli Status Berserk, Confusione, Paralisi e Sonno e può essere usata solo durante la battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.b] • Castello di Damcyan - Tesoreria 1° piano
una volta entrati in questa stanza, spingere il pulsante situato alla destra delle celle per aprire una porta segreta. Attraversarla e poi seguire il percorso verso sinistra, entrando così nelle celle. Da qui continuare ad avanzare in direzione ovest, superando le due pareti, sino ad arrivare nella cella centrale. Al suo interno, nel forziere di sinistra è contenuta la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Cait Sith
1,563% • Naga

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cait Sith

CORNUCOPIA

----- Mallet -----

"Cura lo stato Mini."

Il bersaglio viene colpito da un gas giallo. La Medicina cura lo Status Mini.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 40 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1,563% • Fiore di sangue

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

COTTAGE

----- Cottage -----

"Ripristina tutti gli HP e gli MP del gruppo; cura tutti gli stati alterati."

Il gruppo si riposa all'interno di un piccolo edificio. La Medicina ripristina completamente gli HP e gli MP di tutti i personaggi, cura tutti gli status negativi ma non riporta in vita i personaggi sconfitti. Il Cottage si può usare esclusivamente sulla Mappa del Mondo o sui Punti di Salvataggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Gil

Falcon
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[MH.c] • Monte Hobs - Incrocio ovest
una volta entrati nella stanza, seguire il percorso a spirale e, giunti al bivio, proseguire lungo il sentiero sud. Al termine del cammino, è possibile trovare la Medicina all'interno del forziere.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
una volta entrati dall'ingresso centro nord, procedere verso il basso ed
aprire lo scrigno superiore, tra quelli presenti lungo la parete di destra
per ottenere la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Cavaliere fantasma

2,500% • Cavaliere oscuro

0,860% • Roc

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

CROCE

----- Cross ----

"Cura lo stato Maledizione."

Il bersaglio viene colpito da una serie di scintille dorate molto rapide.
La Medicina cura lo Status Maledizione.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Sahagin del deserto

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ELISIR

----- Elixir ----

"Ripristina per intero HP e MP."

Il bersaglio viene avvolto da una luce arcobaleno e da due grosse scintille
rosse. La Medicina ripristina completamente gli HP e gli MP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100.000 Gil

Falcon

[vendita: 1 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.1] • Reame degli Eidolon - Livello inferiore

la Medicina si trova nella zona nord della stanza, all'interno del forziere
in basso a destra.

[CF.f] • Castello di Fabul - Sala del trono

una volta entrati nella stanza, premere il pulsante sulla destra per aprire
il passaggio segreto. Al suo interno, seguire il percorso verso sud est per
arrivare in una camera nascosta contenente tre scrigni: la Medicina si trova
in quello centrale.

[GS.i] • Grotta sigillata - S2/C

la Medicina è contenuta nel baule situato nella zona nord della stanza.

[GS.j] • Grotta sigillata - S2/D

la Medicina si trova nel forziere superiore, tra quelli presenti nella zona nord ovest della stanza.

[GS.p] • Grotta sigillata - S3/B

la Medicina è contenuta nello scrigno situato al centro della stanza.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso centro nord, entrare nel passaggio segreto situato subito sulla destra, al termine del quale sono presenti due bauli: la Medicina si trova in quello superiore.

[SS.a] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A

parlare più volte con Atheodex, il neonato nella capsula situata nella zona di sud est della camera, per ricevere la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Mao

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ERBA DELL'ECO

----- Echo herbs -----

"Cura lo stato Mutismo."

Il bersaglio viene colpito da una serie di piume celesti. La Medicina cura lo Status Mutismo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1,563% • Sahagin del deserto

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ETERE

----- Ether -----

"Ripristina una piccola quantità di MP."

Il bersaglio viene avvolto da una spirale di luce rosa. La Medicina ripristina 50 MP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 1 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.i] • Reame degli Eidolon - Livello superiore

la Medicina si trova nel forziere situato a sud ovest del portale di ingresso

[CD.c] • Castello di Damcyan - Tesoreria S1

la Medicina è contenuta nello scrigno di sinistra, tra quelli disposti sulla riga inferiore.

[CD.f] • Castello di Damcyan - Magazzino

partendo dal 1° Piano, entrare in questa stanza e procedere subito verso sud, accedendo così in un passaggio segreto. Seguire il percorso in direzione nord ovest e, una volta arrivati al termine del sentiero, voltarsi verso l'alto ed esaminare il muro per trovare la Medicina.

[CF.f] • Castello di Fabul - Sala del trono

una volta entrati nella stanza, premere il pulsante sulla destra per aprire il passaggio segreto. Al suo interno, seguire il percorso verso sud est per arrivare in una camera nascosta contenente tre bauli: la Medicina è situata in quello in basso.

[GS.c] • Grotta sigillata - S1/B

la Medicina si trova nello scrigno situato nella zona di nord est della stanza.

[GS.d] • Grotta sigillata - S1/C

la Medicina è contenuta nel forziere posto nella parte di nord est della stanza.

[GS.n] • Grotta sigillata - S2/H

la Medicina si trova nel baule situato tra i due ingressi.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso sud, è possibile trovare la Medicina all'interno dello scrigno presente subito sulla destra.

[TB.a] • Torre di Babil - S13

la Medicina si trova nel forziere situato al termine del corridoio orientale della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Gelatina nera

0,860% • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Gelatina nera

GRANPOZIONE

----- Hi-Potion ---

"Ripristina una quantità moderata di HP."

Il bersaglio viene avvolto da scintille verdi e da una spirale di luci celesti. La Medicina ripristina una quantità moderata di HP. Tale quantità aumenta se si utilizza la Granpozione al di fuori della battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 150 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 75 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.b] • Castello di Damcyan - Tesoreria 1° piano (x2)

una volta entrati in questa stanza, spingere il pulsante situato alla destra delle celle per aprire una porta segreta. Attraversarla e poi seguire il percorso verso sinistra, entrando così nelle celle. Da qui continuare ad avanzare in direzione ovest, superando la prima parete, sino ad arrivare nella cella centrale. Al suo interno, nel forziere di destra è contenuta la Medicina.

Da qui continuare ad avanzare in direzione ovest, oltrepassando il muro successivo, entrando così nell'ultima cella, dove è presente lo scrigno contenente un altro esemplare della Medicina.

[GS.d] • Grotta sigillata - S1/C

la Medicina si trova nel baule situato nella zona di nord ovest della stanza.

[GS.o] • Grotta sigillata - S3/A

la Medicina è contenuta nel forziere superiore.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A (x3)

una volta entrati dall'ingresso nord ovest, procedere direttamente verso sud per attraversare un passaggio segreto, al termine del quale è presente il baule contenente la Medicina.

Una volta entrati dall'ingresso centro nord invece, raggiungere la rientranza presente sulla sinistra per trovarne un altro esemplare nello scrigno. Da qui muoversi direttamente verso est ed aprire lo scrigno più basso per ottenere una terza Granpozione.

[TB.e] • Torre di Babil - S11

entrando dalla porta più a nord, procedere lungo il corridoio verticale sulla destra e, giunti al bivio, proseguire verso sud est per trovare il baule che contiene la Medicina.

[TB.k] • Torre di Babil - S9/A

una volta entrati dall'ingresso occidentale, seguire il percorso in direzione sud est. In seguito, mentre si risale per raggiungere l'uscita orientale, entrare nel corridoio sulla destra, al termine del quale è presente il baule che contiene la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Crisalide
2,500% • Golem di pietra
2,500% • Larva
2,500% • Nottola
2,500% • Nottola vampiro
2,500% • Pipistrello
1,563% • Mao
1,563% • Roc
1,563% • Verme delle sabbie
0,860% • Alligatore
0,860% • Armadillo
0,860% • Tartaruga magma
0,078% • Centipede
0,078% • Bavarois violetto
0,078% • Mors

A CHI SI PUÒ RUBARE

Golem di pietra

0,078% • Mousse bianca

MEGAETERE

----- Dry Ether ----

"Ripristina una quantità moderata di MP."

Il bersaglio viene avvolto da due spirali di luce rosa e da scintille dorate.
La Medicina ripristina 100 MP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Gil

Falcon

[vendita: 1 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CB.g] • Castello di Baron - 1° piano /C

Raggiungere la zona di sud est e premere il pulsante situato sul muro in alto per aprire una porta segreta. Al suo interno, la Medicina è contenuta nel forziere centrale.

[RE.l] • Reame degli Eidolon - Livello inferiore

la Medicina si trova nella zona nord della stanza, all'interno dello scrigno in alto a destra.

[GS.h] • Grotta sigillata - S2/B

la Medicina è contenuta nel baule situato al centro della stanza.

[GS.m] • Grotta sigillata - S2/G

la Medicina si trova nel forziere di sinistra.

[GS.s] • Grotta sigillata - S3/E

la Medicina è contenuta nello scrigno situato nella zona di nord est della stanza.

[GE.g] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B

una volta entrati dall'ingresso nord, andare verso il basso, in modo radente alla parete sinistra. In questo modo sarà possibile accedere in un passaggio segreto che conduce al baule contenente la Medicina.

[TB.n] • Torre di Babil - S7/A

la Medicina si trova nel forziere situato nella zona sud ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

PANACEA

----- Remedy ----

"Cura tutti gli stati alterati tranne Incosciente."

Il bersaglio viene avvolto da luci dorate. La Medicina cura tutti gli status negativi, tranne gli Status Ade, Critico, Maledizione, Perdita, Slow e Stop.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[MH.e] • Monte Hobs - Belvedere est
la Medicina è contenuta all'interno del forziere, nella zona orientale della stanza.

[GE.a] • Grotte di Eblan - S1
una volta entrati dall'ingresso nord, procedere subito attraverso la parete sulla destra, tramite il primo passaggio segreto. Continuare ad avanzare in direzione est, superando il secondo passaggio segreto, raggiungendo in questo modo lo scrigno contenente la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Verme delle sabbie
0,078% • Fiore di sangue

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

POZIONE

----- Potion ---

"Ripristina una piccola quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da scintille verdi. La Medicina ripristina una piccola quantità di HP. Tale quantità aumenta se si utilizza la Pozione al di fuori della battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Castello di Damcyan
Castello di Fabul
[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.c] • Castello di Damcyan - Tesoreria S1
la Medicina è contenuta nel forziere di sinistra, tra quelli disposti sulla riga superiore.

[CD.f] • Castello di Damcyan - Magazzino
la Medicina si trova nello scrigno inferiore, tra quelli disposti lungo la parete orientale.

[MH.b] • Monte Hobs - Belvedere ovest
la Medicina è contenuta nella zona sud della stanza, all'interno del secondo baule da sinistra.

[CF.h] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano
la Medicina si trova nel forziere situato più a sud, tra quelli posti lungo la parete occidentale.

[GE.e] • Grotte di Eblan - S2/B
la Medicina è contenuta nel vaso più basso, tra quelli situati lungo il muro orientale.

[SS.c] • Stanza degli sviluppatori - Club
parlare con Miu-P e consegnargli un qualsiasi Oggetto, ad eccezione della

Rivista lali-hot, per ricevere da lui la Medicina. Dalla seconda volta in poi si otterrà sempre Pozione, indipendentemente dall'Oggetto donato.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

4,923% • Centipede
4,923% • Bavarois violetto
4,923% • Anima
4,923% • Belfagor
4,923% • Mors
4,923% • Mousse bianca
2,500% • Crisalide
2,500% • Goblin
2,500% • Larva
2,500% • Nottola
2,500% • Nottola vampiro
2,500% • Mao
2,500% • Pipistrello
2,500% • Verme delle sabbie

A CHI SI PUÒ RUBARE

Anima
Bavarois violetto
Belfagor
Centipede
Crisalide
Goblin
Larva
Mors
Mousse bianca
Nottola
Nottola vampiro
Mao
Pipistrello
Verme delle sabbie

POZIONE-X

----- X-Potion ----

"Ripristina una grande quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da una luce celeste ed arcobaleno. La Medicina ripristina 1.000 HP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil

Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.s] • Grotta sigillata - S3/E
la Medicina è contenuta nel forziere situato nella zona di sud ovest della stanza.

[TB.e] • Torre di Babil - S11
entrando dalla porta più a nord, andare subito verso sinistra per trovare il forziere che contiene la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1,563% • Golem di pietra
0,860% • Mao
0,078% • Armadillo
0,078% • Tartaruga magma

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

RAZIONE DIETETICA

----- Diet Ration ----

"Cura lo stato Maiale."

Il bersaglio viene colpito da un gas rosa. La Medicina cura lo Status Maiale.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
2,500% • Fiore di sangue

A CHI SI PUÒ RUBARE
Fiore di sangue

SVEGLIA

----- Alarm Clock -----

"Guarisce tutti gli alleati dallo stato Sonno."

I bersagli vengono avvolti da luci dorate. La Medicina cura a tutto il gruppo lo Status Sonno.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.b] • Reame degli Eidolon - Livello intermedio /B
la Medicina è contenuta nel forziere sulla sinistra, accanto al muro.

[RE.i] • Reame degli Eidolon - Livello superiore
la Medicina si trova nello scrigno situato a sud est del portale di ingresso.

[MH.e] • Monte Hobs - Belvedere est
la Medicina è contenuta nel baule a nord est, sul ponte oltre il Punto di Salvataggio.

[GS.g] • Grotta sigillata - S2/A
la Medicina si trova nel forziere situato nella zona sud est della stanza.

[SS.a] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A
parlare più volte con Otsuma, il bambino nella capsula situata nella parte sud est della camera, per ricevere la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,860% • Falena ocellata
0,860% • Falena verde

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

TENDA

----- Tent -----

"Ripristina parte degli HP e degli MP del gruppo; cura alcuni stati alterati."

Il gruppo si riposa all'interno di una tenda. La Medicina ripristina 1.000 HP e 100 MP ad ogni membro del gruppo, cura tutti gli status negativi ma non riporta in vita i personaggi sconfitti. La Tenda si può usare esclusivamente sulla

Mappa del mondo o sui Punti di Salvataggio: nel primo caso è sufficiente anche premere il tasto Select per attivarla rapidamente.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CB.g] • Castello di Baron - 1° piano /C

raggiungere la zona di sud est e premere il pulsante situato sul muro in alto per aprire una porta segreta. Al suo interno, la Medicina è contenuta nel forziere di destra.

[CD.d] • Castello di Damcyan - 1° piano

la Medicina è contenuta nel vaso situato tra il Negozio di Protezioni ed il Negozio di Medicine.

[MH.b] • Monte Hobs - Belvedere ovest

la Medicina si trova nella zona sud della stanza, all'interno del primo scrigno da sinistra.

[CF.o] • Castello di Fabul - Torre est, 3° piano

la Medicina è contenuta nel baule situato nella zona sud della stanza.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso sud, procedere verso l'alto, sino a trovare il forziere contenente la Medicina.

[SS.a] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A

parlare più volte con Long, il fantasma nero presente nella parte superiore della camera, per ricevere la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Cavaliere fantasma

2,500% • Cavaliere oscuro

1,563% • Goblin

0,078% • Sahagin del deserto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cavaliere fantasma

Cavaliere oscuro

=====

PERGAMENE

[@07PG]

=====

Questi Oggetti permettono a tutti i personaggi, compresi quelli che non possiedono MP, di utilizzare alcune tecniche magiche durante le battaglie. Le Pergamene si possono trovare all'interno delle località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere solo vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un sacchetto:

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| - Anima di Pyros | - Lancia infuocata |
| - Aracnotela | - Polvere astrale |
| - Bacio di Lilith | - Sandali di Mercurio |
| - Baffo di coeurl | - Scheggia di Pyros |
| - Clessidra d'argento | - Tamburo di Gaia |
| - Clessidra di bronzo | - Vento antartico |

- Cortina luminosa
- Cortina lunare
- Esca
- Esplosivo
- Furia celeste
- Furia di Zeus
- Grimorio
- Vento artico
- Vino di Bacco
- Zanna bianca
- Zanna blu
- Zanna rossa
- Zanna vampirica

ANIMA DI PYROS

----- Bomb Core ----
"Infligge danni in cambio di parte della vita dell'utilizzatore."

Il personaggio accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La Pergamena causa ad un nemico danni fisici pari alla quantità attuale di HP del personaggio che ha usato l'oggetto, il quale però perde la vita.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.g] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B
una volta entrati dall'ingresso sud ovest, seguire il sentiero sino ad arrivare nella zona in alto a destra, dove sono presenti alcuni massi ed il forziere che contiene la Pergamena.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Pyros viola

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ARACNOTELE

----- Spider Silk ----
"Ha lo stesso effetto di Slow."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La Pergamena lancia la magia bianca Slow su tutti i bersagli: essa infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del nemico, il quale attaccherà così con minore frequenza rispetto ai personaggi.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.f] • Castello di Fabul - Sala del trono
una volta entrati nella stanza, premere il pulsante sulla destra per aprire il passaggio segreto. Al suo interno, seguire il percorso verso sud est per arrivare in una camera nascosta contenente tre forzieri: la Pergamena è contenuta in quello in alto.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
una volta entrati dall'ingresso centro nord, seguire il sentiero verso sud,
sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Da qui procedere verso
sinistra per trovare lo scrigno contenente la Pergamena.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
4,063% • Scolopendra 1
4,063% • Scolopendra 2

A CHI SI PUÒ RUBARE
Scolopendra 1
Scolopendra 2

BACIO DI LILITH

----- Lilith's Kiss -----

"Ha lo stesso effetto di Aspir."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere blu che poi vengono assorbite.
La Pergamena lancia la magia nera Aspir: essa sottrae MP ad un nemico e li dona
al personaggio che ha utilizzato quest'Oggetto. Usandola contro un mostro di
tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire gli MP del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
4,063% • Lilith
0,938% • Vampira

A CHI SI PUÒ RUBARE
Lilith

BAFFO DI COEURL

----- Coeurl Whisker -----

"Ha lo stesso effetto di Ade."

Il bersaglio viene colpito da una fiamma blu lanciata da un grande scheletro
ammantato di bianco. La Pergamena lancia la magia nera Ade: essa infligge lo
Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
2,423% • Cait Sith

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

CLESSIDRA D'ARGENTO

----- Silver Hourglass ---
"Clessidra che lancia Stop per un lasso moderato di tempo."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che si arresta.
La Pergamena lancia la magia nera Stop: essa infligge lo Status Stop, il quale impedisce a tutti i nemici di svolgere qualsiasi azione per un discreto periodo di tempo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
una volta entrati dall'ingresso centro nord, seguire il sentiero verso sud, sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Da qui procedere verso destra per trovare tre forzieri: la Pergamena è contenuta in quello di sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

CLESSIDRA DI BRONZO

----- Bronze Hourglass ---
"Clessidra che lancia Stop per un breve lasso di tempo."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che si arresta.
La Pergamena lancia la magia nera Stop: essa infligge lo Status Stop, il quale impedisce ad un nemico di svolgere qualsiasi azione per un ridotto periodo di tempo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[MH.e] • Monte Hobs - Belvedere est
la Pergamena è contenuta nel forziere, nella zona sud ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Goblin

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

CORTINA LUMINOSA

----- Light Curtain ---
"Cortina con lo stesso effetto di Reflex."

Il personaggio che ha usato l'oggetto viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La Pergamena lancia la magia bianca Reflex: essa dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici scagliati contro il

personaggio; tali tecniche poi colpiranno sempre gli avversari, anche se essi possiedono a loro volta lo Status Reflex.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.j] • Grotta sigillata - S2/D
la Pergamena si trova nel forziere situato oltre la strettoia, nella zona est della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

CORTINA LUNARE

----- Curtain Lunar ----

"Cortina che annulla gli attacchi diretti e lancia anche Reflex."

Il personaggio che ha usato l'oggetto viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La Pergamena dona lo Status Barriera, il quale permette al personaggio di evitare automaticamente qualsiasi attacco fisico, e lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici scagliati contro di lui.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Gelatina nera

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ESCA

----- Decoy ----

"Ha lo stesso effetto di Immagine."

Il bersaglio viene circondato da due copie di sè stesso. La Pergamena lancia la magia bianca Immagine: essa dona lo Status Immagine, il quale permette al personaggio che ha usato l'oggetto di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50 Gil

Falcon
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
5,000% • Bambola diabolica

A CHI SI PUÒ RUBARE
Bambola diabolica

ESPLOSIVO

----- Bomb Fragment -----

"Ha lo stesso effetto di Fire."

Il bersaglio viene colpito da una fiammata. La Pergamena lancia la magia nera Fire: essa causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[CF.h] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano
la Pergamena è contenuta nel forziere situato più a nord ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
2,500% • Pyros viola
1,563% • Cerebrochimera
1,563% • Chimera
1,563% • Molosso ardente 1
1,563% • Molosso ardente 2

A CHI SI PUÒ RUBARE
Pyros viola

FURIA CELESTE

----- Heavenly Wrath -----

"Ha lo stesso effetto di Thundara."

Il bersaglio viene colpito da una serie di fulmini. La Pergamena lancia la magia nera Thundara: essa causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,860% • Ninfa tempestosa

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

FURIA DI ZEUS

----- Zeus's Wrath -----

"Ha lo stesso effetto di Thunder."

Il bersaglio viene colpito da un fulmine. La Pergamena lancia la magia nera Thunder: essa causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.h] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano
la Pergamena è contenuta nel vaso di sinistra, tra quelli situati lungo la parete nord.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1,563% • Ninfa tempestosa

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

GRIMORIO

----- Summon Book -----

"Libro che evoca un eidolon a caso."

La Pergamena evoca un Eidolon scelto casualmente tra tutti quelli presenti nel gioco.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Burattinaio

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

LANCIA INFOCATA

----- Flame Lance -----

"Una lancia infuocata."

Pur essendo effettivamente un'Arma, la Lancia infuocata non può essere equipaggiata da alcun personaggio. Usata dal Menù Oggetti, essa lancia la magia nera Fira: essa causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
2,500% • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE
Cavaliere ardente

POLVERE ASTRALE

----- Stardust ----

"Ha lo stesso effetto di Comet."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di stelle. La Pergamena lancia la magia gemella Comet: essa causa moderati danni magici non elementali a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
1,563% • Gelatina nera

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

SANDALI DI MERCURIO

----- Hermes Sandals ----

"Ha lo stesso effetto di Haste."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La Pergamena lancia sul personaggio che ha utilizzato l'oggetto la magia bianca Haste: essa dona lo Status Haste, che fa caricare in modo più rapido la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto ai nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[CF.f] • Castello di Fabul - Sala del trono
la Pergamena è contenuta all'interno del vaso situato nella zona occidentale della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

SCHEGGIA DI PYROS

----- Bomb Crank ----

"Ha lo stesso effetto di Fira."

Il bersaglio viene colpito da una serie di onde infuocate. La Pergamena lancia la magia nera Fira: essa causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Cerebrochimera
0,860% • Chimera
0,860% • Molosso ardente 1
0,860% • Molosso ardente 2

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

TAMBURO DI GAIA

----- Gaia Drum -----

"Tamburo con lo stesso effetto di Quake."

Il bersaglio viene colpito da un'onda sismica. La Pergamena lancia la magia nera Quake: essa causa gravi danni magici non elementali a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Scolopendra 1
0,860% • Scolopendra 2

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

VENTO ANTARTICO

----- Antarctic Wind -----

"Ha lo stesso effetto di Blizzard."

Il bersaglio viene colpito da una serie di dardi di ghiaccio che cadono dall'alto. La Pergamena lancia la magia nera Blizzard: essa causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.h] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano
la Pergamena è contenuta nel forziere situato più a nord, tra quelli posti
lungo la parete occidentale.

[TB.f] • Torre di Babil - S10/A

partendo da S11, attraversare la porta di sud est per accedere in S10/A.
Una volta qui, la Pergamena si trova nello scrigno presente sulla destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

1,563% • Bestia glaciale 1
1,563% • Bestia glaciale 2
1,563% • Lucertola del gelo
1,563% • Pyros viola

--

VENTO ARTICO

----- Arctic Wind -----

"Ha lo stesso effetto di Blizzara."

Il bersaglio viene colpito da sei dardi di ghiaccio. La Pergamena lancia la
magia nera Blizzara: essa causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a
tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.k] • Torre di Babil - S9/A

una volta entrati dall'ingresso occidentale, seguire il percorso in senso
antiorario per trovare infine il forziere che contiene la Pergamena.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

0,860% • Bestia glaciale 1
0,860% • Bestia glaciale 2
0,860% • Lucertola del gelo

--

VINO DI BACCO

----- Bacchus's Wine -----

"Ha lo stesso effetto di Berserk."

Il bersaglio viene colpito da una colonna di luce dorata. La Pergamena lancia
sul personaggio che ha usato l'oggetto la magia bianca Berserk: essa infligge
lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio,
il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il
semplice attacco fisico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.n] • Castello di Fabul - Torre est, 2° piano
la Pergamena è contenuta nel vaso più a sud, tra quelli situati lungo la
parete orientale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Orco

A CHI SI PUÒ RUBARE

Orco

ZANNA BIANCA

----- White Fang -----

"Dente di un drago dal soffio di ghiaccio."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di dardi di ghiaccio. La Pergamena
causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Bestia glaciale 1
0,078% • Bestia glaciale 2
0,078% • Lucertola del gelo

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ZANNA BLU

----- Blue Fang -----

"Dente di un drago dal soffio di fulmine."

Il bersaglio viene colpito dalla generazione di sei scariche elettriche.
La Pergamena causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

4,141% • Drago verde
4,063% • Drago giallo
0,078% • Ninfa tempestosa

A CHI SI PUÒ RUBARE

Drago giallo
Drago verde

ZANNA ROSSA

----- Red Fang ----

"Dente di un drago dal soffio di fuoco."

Il bersaglio viene colpito da un muro di fiamme. La Pergamena causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Cerebrochimera
0,078% • Chimera
0,078% • Molosso ardente 1
0,078% • Molosso ardente 2

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ZANNA VAMPIRICA

----- Vampire Fang ----

"Ha lo stesso effetto di Drain."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere viola che poi vengono assorbite. La Pergamena lancia la magia nera Drain: essa sottrae HP ad un nemico e li dona al personaggio che ha utilizzato l'oggetto. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto sarà quest'ultimo ad assorbire gli HP del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.a] • Grotte di Eblan - S1
una volta entrati dall'ingresso nord, seguire il sentiero verso il basso, raggiungendo la zona di sud est. Da qui procedere in direzione nord e, giunti al primo bivio, avanzare lungo il sentiero di destra. Arrivati alla seconda biforcazione, proseguire verso il basso per trovare il forziere contenente la Pergamena.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

4,063% • Vampira

A CHI SI PUÒ RUBARE

Vampira

=====

RELIQUIE

[@07RL]

=====

Questi Oggetti permettono a Rydia? di imparare alcune Evocazioni. Le Reliquie possono essere ottenute solo dai mostri e possono essere solo vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una sfera:

- Cockatrice
- Goblin
- Pyros

COCKATRICE

----- Cockatrice -----

"Permette a Rydia di evocare Cockatrice."

La Reliquia insegna a Rydia? l'evocazione Cockatrice: essa infligge lo Status Pietra, che elimina istantaneamente il nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 150 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Roc minore

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

GOBLIN

----- Goblin -----

"Permette a Rydia di evocare Goblin."

La Reliquia insegna a Rydia? l'evocazione Goblin: essa causa lievi danni magici non elementali.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Goblin

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

PYROS

----- Pyros -----

"Permette a Rydia di evocare Pyros."

La Reliquia insegna a Rydia? l'evocazione Pyros: causa moderati danni magici non elementali, basandosi sugli HP attuali dell'evocatrice: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,078% • Pyros viola

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

=====

ALTRI OGGETTI

=====

[@07LT]

In questa categoria rientrano gli Oggetti rimanenti. Essi possono essere ottenuti solo dai mostri e possono essere solo vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, essi sono raffigurati da un sacchetto:

- Goccia magica
- Mela d'argento
- Mela d'oro
- Rivista lali-hot
- Sirena

GOCCIA MAGICA

----- Soma Drop -----

"Aumenta gli MP massimi di 10."

Usandola dal Menù Oggetti, la Goccia magica aumenta in maniera permanente di 10 unità gli MP massimi del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[SS.b] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /B
parlare più volte con Youichi, l'uomo disteso sul tappeto presente nella zona est della camera, per ricevere la Medicina.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

MELA D'ARGENTO

----- Silver Apple -----

"Aumenta gli HP massimi di 50."

Usandola dal Menù Oggetti, la Mela d'argento aumenta in maniera permanente di 50 unità gli HP massimi del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
0,860% • Drago verde	--
0,860% • Lilith	
0,078% • Alligatore	
0,078% • Drago giallo	
0,078% • Roc	
0,078% • Scolopendra 2	
0,078% • Verme delle sabbie	

MELA D'ORO

----- Golden Apple ----

"Aumenta gli HP massimi di 100."

Usandola dal Menù Oggetti, la Mela d'oro aumenta in maniera permanente di 100 unità gli HP massimi del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[SS.c] • Stanza degli sviluppatori - Club
entrare nell'Ufficio dei programmatori /B e recarsi nella zona orientale della camera. Parlare con il mago disteso sul tappeto per affrontare il Game designer. Rubandolo durante lo scontro, o comunque ricevendolo al termine della battaglia, si otterrà la Rivista lali-hot. In seguito, tramite il teletrasporto superiore, entrare nel Club, parlare con Miu-P e consegnargli la Rivista lali-hot per riceverela Mela d'oro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

RIVISTA LALI-HOT

----- Lustful Lali-Ho ----

"Una delle letture preferite di Cecil."

Se usato dal Menù Oggetti, Cecil si guarderà attorno prima di sfogliare la rivista, la quale scomparirà dopo la lettura. Consegnando questo Oggetto per la prima volta a Miu-P, presso la Stanza degli sviluppatori - Club [SS.c], si riceverà da lui una Mela d'oro. Dalla seconda volta in poi invece si otterrà una Pozione.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 290 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SS.b] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /B
giunti in questa stanza, parlare con il Game designer, il mago disteso sul
tappeto, e, dopo averlo sconfitto, si riceverà automaticamente l'Oggetto.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

5,000% • Game designer

A CHI SI PUÒ RUBARE

Game designer

SIRENA

----- Siren ---

"Allarme che richiama i mostri."

Usandola dal Menù Oggetti, la Sirena attiva istantaneamente una battaglia
contro un determinato gruppo di nemici, che dipende dalla stanza in cui ci si
trova. Nel caso in cui nella camera non possa comparire alcun mostro, si udirà
un suono, non si svolgerà alcuno scontro ma la Sirena risulterà consumata
ugualmente. Per maggiori informazioni vedere la sezione 7 - Mostri richiamati
dalla Sirena.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

5,000% • Occhio di sicurezza
0,860% • Drago giallo
0,078% • Scolopendra 1

A CHI SI PUÒ RUBARE

Occhio di sicurezza

.....

+-----+
| ARMI |
+-----+

In questa categoria rientrano gli Oggetti utilizzati dai personaggi per
eseguire i loro attacchi fisici. Le Armi si possono trovare all'interno delle
località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere comprate
o vendute presso i Negozi. Esse sono divise in:

- Archi
- Armi da lancio
- Artigli
- Asce
- Bacchette
- Bastoni
- Coltelli

- Frecce
- Fruste
- Katane
- Martelli
- Spade
- Spade sacre

Per quanto riguarda i parametri offensivi, ad eccezione dei Monaci A e B e di Yang, un personaggio che attacca senza Armi possiede sempre:

```
Attacco      1
%Precisione  50
```

=====

ARCHI

[@07AR]

=====

Queste Armi vanno utilizzate necessariamente assieme alle Frecce: in caso contrario il personaggio attaccherà semplicemente con le sue mani, causando una quantità di danni fisici molto bassa. Gli Archi mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e, per ottenere il massimo dell'efficacia, devono essere equipaggiati sulla sua mano più debole: in caso contrario si causerà una quantità minore di danni. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da un piccolo arco:

- Arco di Yoichi
- Arco letale

ARCO DI YOICHI

----- Yoichi Bow -----

"L'arco di un arciere venuto da un paese lontano."

PARAMETRI

```
Attacco      60
%Precisione  60%
```

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil
- Porom
- Cid
- Rosa
- Palom
- Rydia?

```
-----
Forza        10
Velocità     .
Vigore       .
Intelligenza .
Spirito      .
```

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.a] • Grotte di Eblan - S1
una volta entrati dall'ingresso nord, procedere subito attraverso la parete sulla destra, tramite il passaggio segreto. Una volta fatto, è possibile trovare l'Arco nello scrigno ad est.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ARCO LETALE

----- Killer Bow -----

"Un arco capace di infliggere colpi critici."

Questo Arco aumenta la possibilità di eseguire un Attacco Critico.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	40	• Cecil • Rosa
%Precisione	50%	• Cid • Rydia

Forza	.	• Palom • Rydia?
Velocità	.	• Porom
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.l] • Reame degli Eidolon - Livello inferiore
l'Arco si trova nella zona nord della stanza, all'interno del forziere in alto a sinistra.

[TB.f] • Torre di Babil - S10/A
partendo da S11, attraversare la porta di sud est per accedere in S10/A.
Una volta qui, l'Arco è contenuto nello scrigno situato sulla sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

ARMI DA LANCIO

[@07AL]

=====

Queste Armi non sono equipaggiabili e possono essere utilizzate esclusivamente da Edge, tramite il suo comando Lancio. Le Armi da lancio mantengono la stessa potenza offensiva anche se il ninja si trova in seconda fila. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da una stelletta ninja:

- Fuma shuriken
- Shuriken

FUMA SHURIKEN

----- Fuma Shuriken -----

"Arma da lancio realizzata per i ninja."

PARAMETRI

Attacco 80

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

--

%Precisione 99%

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 25.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[GS.j] • Grotta sigillata - S2/D
l'Arma da lancio si trova nello scrigno inferiore, tra quelli presenti nella zona nord ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE
-- --

SHURIKEN

----- Shuriken ----

"Arma da lancio realizzata per i ninja."

PARAMETRI CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco 40 --
%Precisione 99%

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[GS.m] • Grotta sigillata - S2/G
l'Arma da lancio si trova nel forziere di destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE
-- --

=====
ARTIGLI

=====
[07AT]

=====
Queste Armi non incrementano il parametro Attacco poichè generalmente sono

equipaggiabili solo dai Monaci, i quali colpiscono a mani nude. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da tre piccole lame:

- Artigli fatati
- Artigli felini
- Artigli glaciali
- Artigli infernali
- Artigli infuocati

ARTIGLI FATATI

----- Faerie Claws ----

"Artigli che possono confondere il nemico."

L'attacco di questo Artiglio causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Gigante ed ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Confusione.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	0	• Edge
%Precisione	0%	• Monaco A & B
<hr/>		
Forza	.	• Yang
Velocità	3	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 600 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

[vendita: 300 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Artiglio fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Yang.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

ARTIGLI FELINI

----- Cat Claws ----

"Artigli che possono addormentare il nemico."

L'attacco di questo Artiglio ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Sonno.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	0	• Edge
%Precisione	49%	• Monaco A & B
<hr/>		
Forza	5	• Yang
Velocità	5	
Vigore	.	

Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,078% • Cait Sith

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

ARTIGLI GLACIALI

----- Ice Claws -----

"Artigli con il potere del ghiaccio."

L'attacco di questo Artiglio causa danni fisici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI

Attacco 0
%Precisione 30%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Monaco A & B
- Yang

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 225 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
l'Artiglio fa parte dell'equipaggiamento iniziale del Monaco B.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

ARTIGLI INFERNALI

----- Hell Claws -----

"Artigli che possono avvelenare il nemico."

L'attacco di questo Artiglio ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Veleno.

PARAMETRI

Attacco 0

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

%Precisione	40%	• Monaco A & B
-----		• Yang
Forza	3	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 650 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
[vendita: 325 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
l'Artiglio fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Yang.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

ARTIGLI INFUOCATI
----- Flame Claws ----
"Artigli con il potere del fuoco."

L'attacco di questo Artiglio causa danni fisici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Attacco	0	• Edge
%Precisione	30%	• Monaco A & B
-----		• Yang
Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 175 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
l'Artiglio fa parte dell'equipaggiamento iniziale del Monaco A.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

=====

ASCE	[@07AS]
------	---------

=====

Queste Armi vengono impugnate con due mani perciò, equipaggiandole, non sarà

possibile indossare anche uno Scudo. Le Asce mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da una piccola ascia:

- Ascia nanica

ASCIA NANICA

----- Dwarven Axe -----

"L'ascia preferita dai nani."

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Attacco 62
%Precisione 19%

• Cecil
• Cid

Forza 5
Velocità -5
Vigore 5
Intelligenza -5
Spirito -5

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 7.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Ascia fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cid.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

=====

BACCHETTE

[@07BC]

=====

Queste Armi, oltre ad eseguire i normali attacchi fisici, possono essere sfruttate anche per scagliare alcune tecniche magiche, nel caso in cui vengano usate con il comando Oggetti durante la battaglia. All'interno del Menù Oggetti queste Armi sono raffigurate da un bastone con una sfera:

- Verga
- Verga astrale
- Verga di Lilith
- Verga fatata
- Verga polimorfica

VERGA

----- Rod -----

"Verga magica."

Se usata con il comando Oggetti, questa Bacchetta lancia la magia d'oggetto Frecce Magiche, la quale causa lievi danni magici non elementali ad un nemico.

PARAMETRI

Attacco 3
%Precisione -10%

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Palom
- Rydia
- Rydia?

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Maghetto

VERGA ASTRALE

----- Stardust Rod ---
"Verga imbevuta della magia delle stelle."

Se usata con il comando Oggetti, questa Bacchetta lancia la magia gemella Comet la quale causa moderati danni magici non elementali a tutti i nemici.

PARAMETRI

Attacco 45
%Precisione 10%

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 15
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Palom
- Rydia
- Rydia?

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Bacchetta fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rydia.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

VERGA DI LILITH

----- Lilith Rod ---

"Verga imbevuta della magia di Lilith."

L'attacco di questa Bacchetta fa assorbire al personaggio la quantità di HP di danno causata al nemico e causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Non-morto. Se usata con il comando Oggetti, la Verga di Lilith lancia la magia nera Aspir: essa sottrae MP al nemico e li dona al personaggio che ha utilizzato questa Bacchetta. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire gli MP del personaggio.

PARAMETRI

Attacco 13
%Precisione -40%

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 5
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Palom
- Rydia
- Rydia?

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 550 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Lilith

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

VERGA FATATA

----- Faerie Rod ---

"Verga imbevuta della magia delle fate."

Se usata con il comando Oggetti, questa Bacchetta lancia la magia bianca Confusione: essa infligge lo Status Confusione, il quale obbliga il nemico ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i personaggi.

PARAMETRI

Attacco 30
%Precisione 5%

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 10
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Palom
- Rydia
- Rydia?

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Gil

Falcon
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

VERGA POLIMORFICA

----- Polymorph Rod ----

"Verga imbevuta della furia degli animali."

Se usata con il comando Oggetti, questa Bacchetta lancia la magia nera Maiale: essa infligge lo Status Maiale, il quale impedisce al nemico di utilizzare i suoi attacchi speciali.

PARAMETRI

Attacco 15
%Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Palom
- Rydia
- Rydia?

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 5
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 625 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
la Bacchetta fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

=====

BASTONI

[@07BS]

Queste Armi, oltre ad eseguire i normali attacchi fisici, possono essere sfruttate anche per scagliare alcune tecniche magiche, nel caso in cui vengano usate con il comando Oggetti durante la battaglia. All'interno del Menù Oggetti queste Armi sono raffigurate da un bastone ricurvo:

- Caducèo
- Ramo di mithril
- Ramo incantato
- Ramo runico
- Randello

CADUCEO

----- Healing Staff -----

"Ramo infuso di poteri risananti."

Se usata con il comando Oggetti, questo Bastone lancia la magia d'oggetto Risana: essa ripristina una piccola quantità di HP a tutto il gruppo.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	8	• Cecil
%Precisione	0%	• Porom
-----		• Rosa
Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 240 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Bastone fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rosa.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Burattinaio

A CHI SI PUÒ RUBARE

Burattinaio

RAMO DI MITHRIL

----- Mythril Staff -----

"Ramo infuso di potere curativi."

L'attacco di questo Bastone causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Non-morto. Se usato con il comando Oggetti, il Ramo di Mithril lancia la magia d'oggetto Panacea: essa rimuove gli Status Berserk, Confusione, Paralisi e Sonno ad un personaggio.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	12	• Cecil
%Precisione	5%	• Porom
-----		• Rosa
Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	3	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Bastone fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Porom.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

RAMO INCANTATO

----- Aura Staff -----

"Ramo che può annullare l'effetto della magia."

Se usata con il comando Oggetti, questo Bastone lancia la magia bianca Dispel: essa rimuove gli Status Barriera, Berserk, Immagine, Perdita e Stop.

PARAMETRI

Attacco 36
%Precisione 10%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Porom
• Rosa

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito 10

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 7.000 Gil

Falcon

[vendita: 3.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

RAMO RUNICO

----- Rune Staff -----

"Ramo che impone il silenzio."

L'attacco di questo Bastone causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Mago ed ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Mutismo. Se usato con il comando Oggetti, il Ramo runico lancia la magia bianca Novox: essa impedisce al nemico di lanciare le magie che possono essere usate anche dai personaggi tuttavia esso può continuare ad utilizzare le sue tecniche speciali.

PARAMETRI

Attacco 52
%Precisione 10%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Porom
• Rosa

Forza .
Velocità .
Vigore .

Intelligenza .
Spirito 10

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 7.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,860% • Burattinaio

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

RANDELLO

----- Power Staff -----

"Ramo che può indurre lo stato Berserk."

L'attacco di questo Bastone ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Berserk.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Attacco 30
%Precisione 9%

• Porom
• Rosa

Forza 10
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

=====

[@07CL]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola lama:

- Coltello di mithril

COLTELLO DI MITHRIL

----- Mythril Knife -----

"Coltello di mithril, efficace contro i non morti."

L'attacco di questo Coltello causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Ghoul.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	20	• Cecil
%Precisione	49%	• Edge

Forza	.	• Palom
Velocità	.	• Rydia
Vigore	.	• Rydia?
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
2,500% • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE
Golem di mithril

=====

FRECCE

[@07FR]

=====

Queste Armi vanno utilizzate necessariamente assieme agli Archi: in caso contrario il personaggio attaccherà semplicemente con le sue mani, causando una quantità di danni fisici molto bassa. Le Freccie mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e, per ottenere il massimo dell'efficacia, devono essere equipaggiate sulla mano dominante del personaggio: in caso contrario si causerà una quantità minore di danni.

A differenza delle altre Armi, esse diminuiscono man mano che vengono scagliate e, una volta esaurite, bisogna equipaggiare un altro tipo di Freccie o il personaggio attaccherà semplicemente con le sue mani: indipendentemente da quante ne appaiono sullo schermo, ogni attacco fisico consuma una Freccia. In generale queste Armi causano danni maggiori ai nemici che si trovano in Status Levitazione.

Trovandole nelle varie località, le Freccie vengono sempre ottenute a gruppi di dieci esemplari mentre presso i Negozi vengono acquistate o vendute singolarmente. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola freccia:

- Freccie avvelenate
- Freccie di Artemide
- Freccie di Medusa

- Frecce di Yoichi
- Frecce fulminanti
- Frecce glaciali
- Frecce infuocate
- Frecce sacre

 FRECCHE AVVELENATE

----- Poison Arrow -----

"Frecce che possono avvelenare."

L'attacco di queste Frecce ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Veleno.

PARAMETRI

Attacco 30
 %Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil • Rosa
- Cid • Rydia
- Palom • Rydia?
- Porom

 Forza .
 Velocità .
 Vigore .
 Intelligenza .
 Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 70 Gil

Falcon
 [vendita: 35 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,938% • Naga

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

 FRECCHE DI ARTEMIDE

----- Artemis Arrow -----

"Frecce col nome della divinità della luna."

L'attacco di queste Frecce causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Drago.

PARAMETRI

Attacco 75
 %Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil • Rosa
- Cid • Rydia
- Palom • Rydia?
- Porom

 Forza .
 Velocità .
 Vigore .
 Intelligenza .
 Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,078% • Gelatina nera

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

FRECCE DI MEDUSA

----- Medusa Arrow -----

"Frecce che possono pietrificare."

L'attacco di queste Frecce ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Pietra.

PARAMETRI

Attacco 1
%Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
• Cid • Rydia
• Palom • Rydia?
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
4,923% • Lucertola nera
4,923% • Medusa
0,938% • Golem di pietra

A CHI SI PUÒ RUBARE
Lucertola nera
Medusa

FRECCE DI YOICHI

----- Yoichi Arrow -----

"Frecce di un arciere venuto da un paese lontano."

PARAMETRI

Attacco 50
%Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
• Cid • Rydia
• Palom • Rydia?
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .

Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 70 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.1] • Reame degli Eidolon - Livello inferiore
le Frecce si trovano nella zona nord della stanza, all'interno del forziere
in basso a sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

FRECCE FULMINANTI

----- Lightning Arrow -----

"Frecce imbevute del potere del fulmine."

L'attacco di queste Frecce causa danni fisici di Elemento Fulmine ed infligge
danni maggiori ai nemici di tipo Macchina.

PARAMETRI

Attacco 15
%Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
• Cid • Rydia
• Palom • Rydia?
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Ninfa tempestosa

A CHI SI PUÒ RUBARE

Ninfa tempestosa

FRECCE GLACIALI

----- Ice Arrow -----

"Frecce imbevute del potere del ghiaccio."

L'attacco di queste Frecce causa danni fisici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	15	• Cecil • Rosa
%Precisione	0%	• Cid • Rydia

Forza	.	• Palom • Rydia?
Velocità	.	• Porom
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.a] • Torre di Babil - S13 (x2)

le Freccie sono contenute nello scrigno situato nella zona sud ovest della stanza. Altri esemplari sono presenti nel forziere presente nella parte nord occidentale della camera.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Bestia glaciale 1

2,500% • Bestia glaciale 2

2,500% • Lucertola del gelo

A CHI SI PUÒ RUBARE

Bestia glaciale 1

Bestia glaciale 2

Lucertola del gelo

FRECCE INFUOCATE

----- Fire Arrow -----

"Freccie imbevute del potere del fuoco."

L'attacco di queste Freccie causa danni fisici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	15	• Cecil • Rosa
%Precisione	0%	• Cid • Rydia

Forza	.	• Palom • Rydia?
Velocità	.	• Porom
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Cerebrochimera
2,500% • Chimera
2,500% • Molosso ardente 1
2,500% • Molosso ardente 2

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cerebrochimera
Chimera
Molosso ardente 1
Molosso ardente 2

FRECCE SACRE

----- Holy Arrow -----

"Frecce imbevute di potere sacro."

L'attacco di queste Frecce causa danni fisici di Elemento Sacro ed infligge danni maggiori ai nemici di tipo Ghoul e di tipo Non-morto.

PARAMETRI

Attacco 10
%Precisione 0%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
• Cid • Rydia
• Palom • Rydia?
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 10 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.c] • Castello di Damcyan - Tesoreria S1 (x2)
le Frecce sono contenute nel vaso di sud ovest ed in quello di sud est.

[MH.d] • Monte Hobs - Cima
le Frecce sono contenute nel forziere, nella zona sud ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

FRUSTE

[@07FT]

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola frusta:

- Frusta fulminante

FRUSTA FULMINANTE

----- Blitz Whip -----

"Una frusta imbevuta del potere del fulmine."

L'attacco di questa Frusta causa danni fisici di Elemento Fulmine ed ha il 30% di possibilità di infliggere lo Status Paralisi.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	40	• Rydia
%Precisione	10%	• Rydia?

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
la Frusta fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rydia?.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

=====

KATANE

[@07KT]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una spada giapponese:

- Asura
- Kiku-ichimonji
- Kotetsu

ASURA

----- Ashura -----

"Una katana col nome dell'avatar della guerra."

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	32	• Edge
%Precisione	40%	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 3.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Katana fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

KIKU-ICHIMONJI

----- Kiku-ichimonji ----

"Katana con l'incisione di un crisantemo sull'elsa."

PARAMETRI

Attacco 48
%Precisione 40%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 9.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.d] • Torre di Babil - S12/c

la Katana si trova nel forziere situato nella zona nord della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

KOTETSU

----- Kotetsu ----

"Katana corta semplice da usare."

PARAMETRI

Attacco 40
%Precisione 40%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
la Katana fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge.

[GE.h] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /C
una volta entrati nella stanza, posizionarsi a contatto con il masso situato
più a nord e da qui procedere verso destra, attraversando così un passaggio
segreto che conduce al forziere contenente la Katana.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

=====

MARTELLI

[@07MR]

=====

Queste Armi necessitano di entrambe le mani per essere impugnate perciò,
una volta equipaggiate, il personaggio non potrà equipaggiare uno Scudo.
All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una chiave inglese:

- Martello di Gaia
- Martello di mithril

MARTELLO DI GAIA

----- Gaia Hammer -----

"Martello capace di far tremare la terra."

L'attacco di questo Martello causa danni fisici di Elemento Fuoco ed infligge
danni maggiori ai nemici di tipo Macchina. Se usato con il comando Oggetti,
il Martello di Gaia lancia la magia nera Quake: essa causa gravi danni magici
non elementali a tutti i nemici.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Attacco 65
%Precisione 25%

• Cid

Forza 5
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 6.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
[GS.k] • Grotta sigillata - S2/E
il Martello è contenuto nel forziere situato al centro della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
2,500% • Golem d'acciaio

A CHI SI PUÒ RUBARE
Golem d'acciaio

MARTELLLO DI MITHRIL

----- Mythril Hammer -----

"Martello di mithril, efficace contro i non morti."

L'attacco di questo Martello causa danni maggiori ai nemici di tipo Ghoul e di tipo Macchina.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Attacco 55
%Precisione 25%

• Cid

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 4.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
1,563% • Armadillo
1,563% • Tartaruga magma

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

=====

SPADE

[@07SP]

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola spada.

- Lama di Medusa
- Spada di mithril
- Spada glaciale
- Spada infuocata

LAMA DI MEDUSA

----- Stoneblade -----

"Una spada che può pietrificare il nemico."

L'attacco di questa Spada ha il 10% di possibilità di infliggere lo Status Pietrificazione.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	77	• Cecil
%Precisione	16%	

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 17.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,078% • Lucertola nera
0,078% • Medusa

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

SPADA DI MITHRIL

----- Mythril Sword -----

"Spada di mithril, efficace contro i non morti."

L'attacco di questa Spada causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Ghoul.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Attacco	50	• Cecil
%Precisione	30%	

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 3.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
la Spada fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,078% • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

SPADA GLACIALE

----- Ice Brand -----

"Una spada coperta di ghiaccio."

L'attacco di questa Spada causa danni fisici di Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI

Attacco 75
%Precisione 30%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 26.000 Gil

Falcon
[vendita: 13.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

SPADA INFUOCATA

----- Flame Sword -----

"Una spada infuocata."

L'attacco di questa Spada causa danni fisici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI

Attacco 65
%Precisione 30%

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 14.000 Gil

Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 7.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
1,563% • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

=====

SPADE SACRE

[@07SS]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola spada:

- Ammazzagelatine

AMMAZZAGELATINE

----- Index Finger -----

"Una spada divina efficace contro le gelatine."

L'attacco di questa Spada sacra causa danni fisici maggiori ai nemici di tipo Gelatina.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Attacco 60
%Precisione 49%

• Cecil

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10 Gil

Falcon
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

.....

+-----+
| PROTEZIONI |
+-----+

In questa categoria rientrano gli Oggetti utilizzati dai personaggi per difendersi dagli attacchi nemici. Le Protezioni si possono trovare all'interno delle località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere comprate o vendute presso i Negozi. Esse sono divise in:

PROTEZIONI PER LE MANI

- Scudi

PROTEZIONI PER LE BRACCIA

- Anelli
- Guanti

PROTEZIONI PER LA TESTA

- Cappelli
- Elmi

PROTEZIONI PER IL TORSO

- Armature
- Maglie
- Tuniche

=====

Protezioni per le mani: SCUDI

[@07SC]

=====

Gli Scudi sono:

- Scudo di Atena
- Scudo di diamante
- Scudo di mithril
- Scudo glaciale
- Scudo infuocato

SCUDO DI ATENA

----- Aegis Shield -----

"Uno scudo che protegge dallo stato Pietra."

Questo Scudo rende immuni allo Status Pietra ed allo Status Pietrificazione inoltre esso diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Mago.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa 4
%Evasione 34
Difesa Magica 5
%Evasione Magica 4

- Cecil
- Cid

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 3
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.j] • Torre di Babil - S10/E
lo Scudo si trova nel forziere situato nella zona nord della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

SCUDO DI DIAMANTE

----- Diamond Shield -----

"Uno scudo resistente al fulmine."

Questo Scudo diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa 4
%Evasione 32
Difesa Magica 2
%Evasione Magica 3

• Cecil
• Cid

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 15.000 Gil

Falcon

[vendita: 7.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

SCUDO DI MITHRIL

----- Mythril Shield -----

"Uno scudo di mithril resistente agli attacchi dei ghouls."

Questo Scudo diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Ghouls.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa 3
%Evasione 26
Difesa Magica 2
%Evasione Magica 2

• Cecil
• Cid

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

lo Scudo fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Armadillo
2,500% • Tartaruga magma
1,563% • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE

Armadillo
Tartaruga magma

SCUDO GLACIALE

----- Ice Shield ----

"Uno scudo imbevuto del potere del ghiaccio e resistente al fuoco."

Questo Scudo diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Bestia e dagli attacchi di Elemento Fuoco ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI

Difesa 3
%Evasione 30
Difesa Magica 2
%Evasione Magica 2

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil
• Cid

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

SCUDO INFUOCATO

----- Flame Shield ----

"Uno scudo imbevuto del potere del fuoco e resistente al ghiaccio."

Questo Scudo diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Ghiaccio ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Fuoco.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa	3	• Cecil
%Evasione	28	• Cid
Difesa Magica	2	
%Evasione Magica	2	

Forza	.
Velocità	.
Vigore	.
Intelligenza	.
Spirito	.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.250 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
Falcon
[vendita: 625 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
0,860% • Cavaliere ardente	--

=====

Protezioni per le braccia: ANELLI	[@07AN]
-----------------------------------	---------

=====

Gli Anelli sono:

- Anello maledetto
- Bracciale d'argento
- Bracciale d'assalto
- Bracciale di diamante
- Bracciale di rubino
- Bracciale runico
- Stelle gemelle

ANELLO MALEDETTO

----- Cursed Ring -----

"Anello che aumenta la resistenza agli elementi."

Questo Anello, equipaggiato assieme alle Protezioni che diminuiscono i danni subiti da un determinato Elemento, permette di assorbire gli attacchi di tale Elemento, i quali poi vanno a ripristinare gli HP del personaggio.

Esempio: equipaggiando lo Scudo di diamante, il personaggio subisce danni inferiori dagli attacchi di Elemento Fulmine; indossando assieme ad esso anche l'Anello maledetto, il personaggio non subirà più danni dagli attacchi di Elemento Fulmine bensì li assorbirà ed essi ripristineranno i suoi HP.

PARAMETRI

Difesa	0
%Evasione	-10
Difesa Magica	0

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia?

%Evasione Magica 0

Forza -15
Velocità -15
Vigore -15
Intelligenza -15
Spirito -15

• Monaco A & B • Yang
• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
0,078% • Anima
0,078% • Belfagor

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

BRACCIALE D'ARGENTO

----- Silver Armlet -----

"Bracciale resistente agli attacchi dei ghouls."

Questo Anello diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Ghoul.

PARAMETRI

Difesa 4
%Evasione 0
Difesa Magica 4
%Evasione Magica 4

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge • Rosa
• Monaco A & B • Rydia?
• Palom • Yang
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 650 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
[vendita: 325 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
1,563% • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

BRACCIALE D'ASSALTO

"Una polsiera usata dagli artisti marziali."

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	2	• Cecil • Rydia?
%Evasione	0	• Cid • Yang
Difesa Magica	2	• Edge
%Evasione Magica	2	

Forza	5	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 380 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Anello fa parte dell'equipaggiamento iniziale del Monaco A, del Monaco B e di Yang.

[GS.e] • Grotta sigillata - S1/D

l'Anello è contenuto nel forziere situato al centro della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,860% • Orco

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

BRACCIALE DI DIAMANTE

"Un bracciale che protegge dai fulmini."

Questo Anello diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	6	• Edge • Rosa
%Evasione	0	• Monaco A & B • Rydia?
Difesa Magica	8	• Palom • Yang
%Evasione Magica	6	• Porom

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Gil

Falcon
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
--

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

BRACCIALE DI RUBINO

----- Ruby Ring -----

"Bracciale che protegge dallo stato Maiale."

Questo Anello rende immuni allo Status Maiale.

PARAMETRI

Difesa 0
%Evasione 0
Difesa Magica 3
%Evasione Magica 2

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
• Cid • Rosa
• Edge • Rydia?
• Monaco A & B • Yang
• Palom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.000 Gil
Castello di Damcyan
Castello di Fabul
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Anello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rydia?.

[SS.a] • Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A
giunti in questa stanza, parlare con Michisuke, il monaco con i pantaloni
blu, e, dopo averlo sconfitto, si riceverà automaticamente l'Anello.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE
5,000% • Michisuke

A CHI SI PUÒ RUBARE
Michisuke

BRACCIALE RUNICO

----- Rune Armlet -----

"Bracciale che protegge dallo stato Mutismo."

Questo Anello rende immuni allo Status Mutismo inoltre esso diminuisce i danni
subiti dai nemici di tipo Mago.

PARAMETRI

Difesa 5
%Evasione 0
Difesa Magica 8

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge • Rosa
• Monaco A & B • Rydia?
• Palom • Yang

%Evasione Magica 8 • Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 3
Spirito 3

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil

Castello di Damcyan
Castello di Fabul
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Anello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom, di Porom e di Rosa.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1,563% • Burattinaio

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

STELLE GEMELLE

----- Twin Stars -----

"Usato da due persone, permette l'utilizzo della magia nera definitiva."

Se sia Palom che Porom equipaggiano ognuno un esemplare di questo Anello, allora i due personaggi possono utilizzare la tecnica BiMeteor, tramite il comando Magia gemella.

PARAMETRI

Difesa 15
%Evasione 10
Difesa Magica 20
%Evasione Magica 12

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Palom
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.e] • Grotte di Eblan - S2/B

l'Anello è contenuto nel vaso più basso, tra quelli situati lungo la parete più occidentale.

[GE.f] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso centro nord, entrare nel passaggio segreto situato subito sulla destra, al termine del quale sono presenti due scrigni: l'Anello si trova in quello inferiore.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

Protezioni per le braccia: GUANTI

=====

[@07GU]

I Guanti sono:

- Guanti del gigante
- Guanti di diamante
- Guanti di mithril

GUANTI DEL GIGANTE

----- Giant's Gloves -----

"Guanti che proteggono dallo stato Mini."

Questi Guanti rendono immuni allo Status Mini inoltre essi diminuiscono i danni subiti dai nemici di tipo Gigante.

PARAMETRI

Difesa	10
%Evasione	-10
Difesa Magica	0
%Evasione Magica	0

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil
- Cid
- Edge

Forza	10
Velocità	.
Vigore	10
Intelligenza	.
Spirito	.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

i Guanti fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge.

[TB.h] • Torre di Babil - S10/C

i Guanti si trovano nel forziere situato nella zona nord della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Golem d'acciaio
0,078% • Orco

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

GUANTI DI DIAMANTE

----- Diamond Gloves -----

"Guanti che proteggono dai fulmini."

Questi Guanti diminuiscono i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	7	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	3	• Edge
%Evasione Magica	3	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Gil

Falcon

[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

GUANTI DI MITHRIL

----- Mythril Gloves -----

"Guanti di mithril, resistenti agli attacchi dei ghoul."

Questi Guanti diminuiscono i danni subiti dai nemici di tipo Ghoul.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	6	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	2	• Edge
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

i Guanti fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil e di Cid.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

=====
Protezioni per la testa: CAPPELLI
=====

[@07CP]
=====

I Cappelli sono:

- Bandana
- Basco di cuoio
- Basco piumato
- Berretto verde
- Cappello magico
- Fiocco
- Forcina dorata
- Mitra del saggio

BANDANA

----- Headband ----

"Una bandana che protegge dallo stato Confusione."

Questo Cappello rende immuni allo Status Confusione.

PARAMETRI

Difesa	1
%Evasione	0
Difesa Magica	1
%Evasione Magica	1

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia?
• Monaco A & B	• Yang
• Palom	

Forza 5
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 225 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Cappello fa parte dell'equipaggiamento iniziale del Monaco A, del Monaco B e di Yang.

[MH.e] • Monte Hobs - Belvedere est

una volta entrati dall'ingresso nord, procedere verso il basso e, giunti al bivio, proseguire lungo il sentiero orientale. Al termine del percorso è presente il forziere che contiene il Cappello.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1,563% • Orco

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

BASCO DI CUIOIO

"Un cappello ordinario."

PARAMETRI

Difesa 1
 %Evasione -5
 Difesa Magica 1
 %Evasione Magica 1

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
 • Cid • Rosa
 • Edge • Rydia?
 • Monaco A & B • Yang
 • Palom

 Forza .
 Velocità .
 Vigore .
 Intelligenza .
 Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
 [vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Alligatore

A CHI SI PUÒ RUBARE

Alligatore

 BASCO PIUMATO

"Un leggero cappello di seta."

PARAMETRI

Difesa 2
 %Evasione -4
 Difesa Magica 3
 %Evasione Magica 3

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
 • Cid • Rosa
 • Edge • Rydia?
 • Monaco A & B • Yang
 • Palom

 Forza .
 Velocità .
 Vigore .
 Intelligenza .
 Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
 [vendita: 165 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Roc

A CHI SI PUÒ RUBARE

Roc

BERRETTO VERDE

----- Green Beret ----

"Un berretto infuso di potere magico."

PARAMETRI

Difesa 3
%Evasione 2
Difesa Magica 1
%Evasione Magica 1

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
• Cid • Rosa
• Edge • Rydia?
• Monaco A & B • Yang
• Palom

Forza 5
Velocità .
Vigore 5
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 550 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Cappello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge.

[TB.b] • Torre di Babil - S12/A

il Cappello si trova nel forziere situato nella zona nord ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

CAPPELLO MAGICO

----- Wizard's Hat ----

"Un cappello fatto di materiale speciale."

PARAMETRI

Difesa 3
%Evasione -3
Difesa Magica 5
%Evasione Magica 5

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
• Palom • Rydia?
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 3
Spirito 3

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Cappello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

FIOCCO

----- Ribbon -----

"Fiocco che protegge da molte alterazioni di stato."

Questo Cappello rende immuni a tutti gli status negativi tranne gli Status Berserk, Critico, Maledizione, Paralisi, Perdita, Slow e Stop.

PARAMETRI

Difesa 9
%Evasione 2
Difesa Magica 12
%Evasione Magica 12

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
• Cid • Rosa
• Edge • Rydia?
• Monaco A & B • Yang
• Palom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.c] • Torre di Babil - S12/B

il Cappello si trova nel forziere situato nella zona nord della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

FORCINA DORATA

----- Gold Hairpin -----

"Spilla che protegge dai fulmini."

Questo Cappello diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Drago e dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI

Difesa 7
%Evasione 0
Difesa Magica 10
%Evasione Magica 9

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Porom
• Rosa
• Rydia?

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza 10
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20.000 Gil

Falcon
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Cappello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rydia?.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

MITRA DEL SAGGIO

----- Sage's Miter ----

"Un cappello intessuto con filo sacro."

PARAMETRI

Difesa 5
%Evasione -2
Difesa Magica 7
%Evasione Magica 7

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
• Palom • Rydia?
• Porom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito 5

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Cappello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Porom e di Rosa.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====
Protezioni per la testa: ELMI

[@07EL]

=====
Gli Elmi sono:

- Elmo di diamante
- Elmo di mithril
- Elmo grandioso

ELMO DI DIAMANTE

----- Diamond Helm ----

"Un elmo che protegge dai fulmini."

Questo Elmo diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	9	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	2	
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil
Falcon
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE
-- --

ELMO DI MITHRIL

----- Mythril Helm ----

"Elmo di mithril, resistente agli attacchi dei ghouls."

Questo Elmo diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Ghoul.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	8	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	2	
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Elmo fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

ELMO GRANDIOSO

----- Grand Helm ----

"Un elmo resistente ai fulmini."

Questo Elmo diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa 14
%Evasione -10
Difesa Magica 10
%Evasione Magica 7

• Cid

Forza .
Velocità 5
Vigore .
Intelligenza .
Spirito 5

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Elmo fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cid.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====
Protezioni per il torso: ARMATURE

[@07AM]

Le Armature sono:

- Armatura di diamante
- Armatura di mithril
- Cotta glaciale
- Cotta infuocata

ARMATURA DI DIAMANTE

----- Diamond Armor ----

"Un'armatura che protegge dai fulmini."

Questa Armatura diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	19	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	4	
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 40.000 Gil
Falcon
[vendita: 20.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE
-- --

ARMATURA DI MITHRIL
----- Mythril Armor -----
"Armatura di mithril, resistente agli attacchi dei ghoul."

Questa Armatura diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Ghoul.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	13	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	4	
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio
[vendita: 8.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE

COTTA GLACIALE

----- Ice Armor -----

"Un'armatura ghiacciata che protegge dal fuoco."

Questa Armatura diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fuoco ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	17	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	4	
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 35.000 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 17.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

COTTA INFUOCATA

----- Flame Mail -----

"Un'armatura infuocata che protegge dal ghiaccio."

Questa Armatura diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Ghiaccio ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Fuoco.

PARAMETRI		CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Difesa	15	• Cecil
%Evasione	-10	• Cid
Difesa Magica	4	
%Evasione Magica	2	

Forza	.	
Velocità	.	
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30.000 Gil

Castello di Damcyan

Castello di Fabul

Falcon

[vendita: 15.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Armatura fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

0,078% • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====
Protezioni per il torso: MAGLIE

[@07MG]
=====

Le Maglie sono:

- Busto di Minerva
- Cintura nera
- Divisa d'assalto
- Maglia di cuoio

BUSTO DI MINERVA

----- Minerva Bustier ----

"La veste della dea dei cieli."

Questa Maglia rende immuni allo Status Paralisi.

PARAMETRI

Difesa 20
%Evasione 30
Difesa Magica 5
%Evasione Magica 5

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Porom
- Rosa
- Rydia?

Forza 15
Velocità 15
Vigore 15
Intelligenza -15
Spirito -15

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 20.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Maglia fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rydia?.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

CINTURA NERA

----- Black Belt Gi ----

"Una cintura usata in un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa 10
%Evasione 20
Difesa Magica 3
%Evasione Magica 2

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
• Cid • Rosa
• Edge • Rydia?
• Monaco A & B • Yang
• Palom

Forza 5
Velocità .
Vigore 5
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 7.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Maglia fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge, del Monaco A, del Monaco B e di Yang.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DIVISA D'ASSALTO

----- Power Sash ----

"Una fascia fatta con un materiale speciale."

PARAMETRI

Difesa 15
%Evasione 0
Difesa Magica 0
%Evasione Magica 0

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Porom
• Cid • Rosa
• Edge • Rydia?
• Monaco A & B • Yang
• Palom

Forza 15
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Maglia fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cid.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

MAGLIA DI CUIOIO

----- Leather Clothing -----

"Una veste di cuoio."

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa 2
%Evasione 0
Difesa Magica 1
%Evasione Magica 1

• Cecil • Porom
• Cid • Rosa
• Edge • Rydia?
• Monaco A & B • Yang
• Palom

Forza .
Velocità .
Vigore .
Intelligenza .
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

1,563% • Alligatore

--

=====
Protezioni per il torso: TUNICHE

[@07TN]

=====
Le Tuniche sono:

- Giacca luminosa
- Giacca nera
- Tunica cerimoniale

GIACCA LUMINOSA

----- Luminous Robe -----

"Una veste che protegge dai fulmini."

Questa Tunica diminuisce i danni subiti dai nemici di tipo Non-morto e dagli attacchi di Elemento Fulmine.

PARAMETRI

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

Difesa 12

• Cecil • Rosa

%Evasione	0	• Palom	• Rydia?
Difesa Magica	9	• Porom	
%Evasione Magica	9		

Forza	.
Velocità	.
Vigore	.
Intelligenza	5
Spirito	5

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30.000 Gil

Falcon
[vendita: 15.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

GIACCA NERA

----- Black Robe ----

"Una veste adatta ai maghi neri."

PARAMETRI

Difesa	8
%Evasione	0
Difesa Magica	7
%Evasione Magica	7

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Palom
- Rydia?

Forza	.
Velocità	.
Vigore	.
Intelligenza	5
Spirito	.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Tunica fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

TUNICA CERIMONIALE

----- Sage's Surplice ----

"Una veste intessuta con filo sacro."

PARAMETRI

Difesa 5
 %Evasione 0
 Difesa Magica 5
 %Evasione Magica 5

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil • Rosa
 • Palom • Rydia?
 • Porom

 Forza .
 Velocità .
 Vigore .
 Intelligenza .
 Spirito 5

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio
 [vendita: 600 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Tunica fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Porom e di Rosa.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

.....

+-----+
 | TABELLE RIASSUNTIVE |
 +-----+

[@07TR]

LEGENDA

Att --> Attacco
 %Pr --> %Precisione
 Dif --> Difesa
 %Ev --> %Evasione
 D.M --> Difesa Magica
 %EM --> %Evasione Magica
 For --> Forza
 Vel --> Velocità
 Vig --> Vigore
 Int --> Intelligenza
 Spi --> Spirito

 TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Nome

NOME	Att	%Pr	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
Ammazzagelatine	60	49	Spada sacra
Arco di Yoichi	60	60	10	Arco
Arco letale	40	50	Arco
Artigli fatati	.	.	.	3	.	.	.	Artiglio
Artigli felini	.	49	5	5	.	.	.	Artiglio

Artigli glaciali	.	30	Artiglio
Artigli infernali	.	40	3	Artiglio
Artigli infuocati	.	30	Artiglio
Ascia nanica	62	19	5	-5	5	-5	-5	Ascia
Asura	32	40	Katana
Caducèo	8	Bastone
Coltello di mithril	20	49	Coltello
Frecce avvelenate	30	Freccia
Frecce di Artemide	75	Freccia
Frecce di Medusa	1	Freccia
Frecce di Yoichi	50	Freccia
Frecce fulminanti	15	Freccia
Frecce glaciali	15	Freccia
Frecce infuocate	15	Freccia
Frecce sacre	10	Freccia
Frusta fulminante	40	10	Frusta
Fuma shuriken	80	99	A. lancio
Kiku-ichimonji	48	40	Katana
Kotetsu	40	40	Katana
Lama di Medusa	77	16	Spada
Martello di Gaia	65	25	5	Martello
Martello di mithril	55	25	Martello
Ramo di mithril	12	5	3	Bastone
Ramo incantato	36	10	10	Bastone
Ramo runico	52	10	10	Bastone
Randello	30	9	10	Bastone
Shuriken	40	99	A. lancio
Spada di mithril	50	30	Spada
Spada glaciale	75	30	Spada
Spada infuocata	65	30	Spada
Verga	3	-10	Bacchetta
Verga astrale	45	10	.	.	.	15	.	Bacchetta
Verga di Lilith	13	-40	.	.	.	5	.	Bacchetta
Verga fatata	30	5	.	.	.	10	.	Bacchetta
Verga polimorfica	15	5	.	Bacchetta
(disarmato)	1	50	(nessuno)

	Att	%Pr	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
--	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Attacco

NOME	Att	%Pr	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
Fuma shuriken	80	99	A. lancio
Lama di Medusa	77	16	Spada
Frecce di Artemide	75	Freccia
Spada glaciale	75	30	Spada
Spada infuocata	65	30	Spada
Martello di Gaia	65	25	5	Martello
Ascia nanica	62	19	5	-5	5	-5	-5	Ascia
Arco di Yoichi	60	60	10	Arco
Ammazzagelatine	60	49	Spada sacra
Martello di mithril	55	25	Martello
Ramo runico	52	10	10	Bastone
Frecce di Yoichi	50	Freccia
Spada di mithril	50	30	Spada
Kiku-ichimonji	48	40	Katana

Verga astrale	45	10	.	.	.	15	.	Bacchetta
Shuriken	40	99	A. lancio
Arco letale	40	50	Arco
Kotetsu	40	40	Katana
Frusta fulminante	40	10	Frusta
Ramo incantato	36	10	10	Bastone
Asura	32	40	Katana
Frecce avvelenate	30	Freccia
Randello	30	9	10	Bastone
Verga fatata	30	5	.	.	.	10	.	Bacchetta
Coltello di mithril	20	49	Coltello
Frecce fulminanti	15	Freccia
Frecce glaciali	15	Freccia
Frecce infuocate	15	Freccia
Verga polimorfica	15	5	.	Bacchetta
Verga di Lilith	13	-40	.	.	.	5	.	Bacchetta
Ramo di mithril	12	5	3	Bastone
Frecce sacre	10	Freccia
Caducèo	8	Bastone
Verga	3	-10	Bacchetta
Frecce di Medusa	1	Freccia
(disarmato)	1	50	(nessuno)
Artigli fatati	.	.	.	3	.	.	.	Artiglio
Artigli felini	.	49	5	5	.	.	.	Artiglio
Artigli infernali	.	40	3	Artiglio
Artigli glaciali	.	30	Artiglio
Artigli infuocati	.	30	Artiglio

Att %Pr For Vel Vig Int Spi TIPO

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Nome

NOME	Dif	%Ev	D.M	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi
Anello maledetto	.	-10	.	.	-15	-15	-15	-15	-15
Armatura di diamante	19	-10	4	2
Armatura di mithril	13	-10	4	2
Bandana	1	.	1	1	5
Basco di cuoio	1	-5	1	1
Basco piumato	2	-4	3	3
Berretto verde	3	2	1	1	5	.	5	.	.
Bracciale d'argento	4	.	4	4
Bracciale d'assalto	2	.	2	2	5
Bracciale di diamante	6	.	8	6
Bracciale di rubino	.	.	3	2
Bracciale runico	5	.	8	8	.	.	.	3	3
Busto di Minerva	20	30	5	5	15	15	15	-15	-15
Cappello magico	3	-3	5	5	.	.	.	3	3
Cintura nera	10	20	3	2	5	.	5	.	.
Cotta glaciale	17	-10	4	2
Cotta infuocata	15	-10	4	2
Divisa d'assalto	15	.	.	.	15
Elmo di diamante	9	-10	2	2
Elmo di mithril	8	-10	2	2
Elmo grandioso	14	-10	10	7	.	5	.	.	5
Fiocco	9	2	12	12
Forcina dorata	7	.	10	9	.	.	.	10	.

Giacca luminosa	12	.	9	9	.	.	.	5	5
Giacca nera	8	.	7	7	.	.	.	5	.
Guanti del gigante	10	-10	.	.	10	.	10	.	.
Guanti di diamante	7	-10	3	3
Guanti di mithril	6	-10	2	2
Maglia di cuoio	2	.	1	1
Mitra del saggio	5	-2	7	7	5
Scudo di Atena	4	34	5	4	.	.	.	3	.
Scudo di diamante	4	32	2	3
Scudo di mithril	3	26	2	2
Scudo glaciale	3	30	2	2
Scudo infuocato	3	28	2	2
Stelle gemelle	15	10	20	12
Tunica cerimoniale	5	.	5	5	5

	Dif	%Ev	D.M	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi
--	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Totale (Difesa + Difesa Magica)

NOME	TOT	%Ev	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
Stelle gemelle	35	10	12	Ane
Busto di Minerva	25	30	5	15	15	15	-15	-15	Mag
Elmo grandioso	24	-10	7	.	5	.	.	5	Elm
Armatura di diamante	23	-10	2	Arm
Cotta glaciale	21	-10	2	Arm
Giacca luminosa	21	.	9	.	.	.	5	5	Tun
Fiocco	21	2	12	Cap
Cotta infuocata	19	-10	2	Arm
Armatura di mithril	17	-10	2	Arm
Forcina dorata	17	.	9	.	.	.	10	.	Cap
Divisa d'assalto	15	.	.	15	Mag
Giacca nera	15	.	7	.	.	.	5	.	Tun
Bracciale di diamante	14	.	6	Ane
Cintura nera	13	20	2	5	.	5	.	.	Mag
Bracciale runico	13	.	8	.	.	.	3	3	Ane
Mitra del saggio	12	-2	7	5	Cap
Elmo di diamante	11	-10	2	Elm
Guanti del gigante	10	-10	.	10	.	10	.	.	Gua
Elmo di mithril	10	-10	2	Elm
Guanti di diamante	10	-10	3	Gua
Tunica cerimoniale	10	.	5	5	Tun
Scudo di Atena	9	34	4	.	.	.	3	.	Scu
Guanti di mithril	8	-10	2	Gua
Bracciale d'argento	8	.	4	Ane
Cappello magico	8	-3	5	.	.	.	3	3	Cap
Scudo di diamante	6	32	3	Scu
Scudo di mithril	5	26	2	Scu
Scudo glaciale	5	30	2	Scu
Scudo infuocato	5	28	2	Scu
Basco piumato	5	-4	3	Cap
Berretto verde	4	2	1	5	.	5	.	.	Cap
Bracciale d'assalto	4	.	2	5	Ane
Bracciale di rubino	3	.	2	Ane
Maglia di cuoio	3	.	1	Mag
Bandana	2	.	1	5	Cap
Basco di cuoio	2	-5	1	Cap

Anello maledetto	0	-10	.	-15	-15	-15	-15	-15	Ane

	TOT	%Ev	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO

Nelle seguenti tabelle vengono indicati le Armi e le Protezioni che modificano un determinato parametro.

 * Oggetti che modificano il parametro FORZA *

NOME	For	TIPO
Busto di Minerva	15	Maglia
Divisa d'assalto	15	Maglia
Arco di Yoichi	10	Arco
Guanti del gigante	10	Guanto
Randello	10	Bastone
Artigli felini	5	Artiglio
Ascia nanica	5	Ascia
Bandana	5	Cappello
Berretto verde	5	Cappello
Bracciale d'assalto	5	Anello
Cintura nera	5	Maglia
Martello di Gaia	5	Martello
Artigli infernali	3	Artiglio
Anello maledetto	-15	Anello

 * Oggetti che modificano il parametro VELOCITÀ *

NOME	Vel	TIPO
Busto di Minerva	15	Maglia
Artigli felini	5	Artiglio
Elmo grandioso	5	Elmo
Artigli fatati	3	Artiglio
Ascia nanica	-5	Ascia
Anello maledetto	-15	Anello

 * Oggetti che modificano il parametro VIGORE *

NOME	Vig	TIPO
Busto di Minerva	15	Maglia
Guanti del gigante	10	Guanto
Ascia nanica	5	Ascia
Berretto verde	5	Cappello
Cintura nera	5	Maglia
Anello maledetto	-15	Anello

 * Oggetti che modificano il parametro INTELLIGENZA *

```
=====
```

NOME	Int	TIPO
Verga astrale	15	Bacchetta
Forcina dorata	10	Cappello
Verga fatata	10	Bacchetta
Giacca luminosa	5	Tunica
Giacca nera	5	Tunica
Verga di Lilith	5	Bacchetta
Verga polimorfica	5	Bacchetta
Bracciale runico	3	Anello
Cappello magico	3	Cappello
Scudo di Atena	3	Scudo
Ascia nanica	-5	Ascia
Anello maledetto	-15	Anello
Busto di Minerva	-15	Maglia

```
-----
```

 * Oggetti che modificano il parametro SPIRITO *

```
=====
```

NOME	Spi	TIPO
Ramo incantato	10	Bastone
Ramo runico	10	Bastone
Elmo grandioso	5	Elmo
Giacca luminosa	5	Tunica
Mitra del saggio	5	Cappello
Tunica cerimoniale	5	Tunica
Bracciale runico	3	Anello
Cappello magico	3	Cappello
Ramo di mithril	3	Bastone
Ascia nanica	-5	Ascia
Anello maledetto	-15	Anello
Busto di Minerva	-15	Maglia

```
-----
```

```
=====
```

NEGOZI [@07NG]

```
=====
```

Nel gioco sono presenti tre località all'interno delle quali è possibile acquistare o vendere gli Oggetti posseduti presso i vari Negozi:

- una spada indica un negozio di Armi
- uno scudo indica un negozio di Protezioni
- un'anfora indica un negozio di Medicine
- la scritta Inn indica una Locanda

```
+-----+
| CASTELLO DI DAMCYAN |
+-----+
```

ARMI GIL PROTEZIONI GIL

Ago dorato	400	Bracciale d'argento	650
Antidoto	40	Bracciale di rubino	1.000
Bacio di dama	60	Bracciale runico	2.000
Coda di fenice	100	Cotta glaciale	35.000
Collirio	30	Cotta infuocata	30.000
Etere	10.000	Scudo glaciale	10.000
Granpozione	150	Scudo infuocato	1.250
Pozione	30		
Tenda	100		

MEDICINE GIL LOCANDA: 100 Gil

Artigli fatati	600
Artigli infernali	650
Frecce fulminanti	30
Frecce glaciali	30
Frecce infuocate	30
Randello	2.000
Spada infuocata	14.000

+-----+
 | CASTELLO DI FABUL |
 +-----+

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Artigli fatati	600	Bracciale d'argento	650
Artigli infernali	650	Bracciale di rubino	1.000
Frecce fulminanti	30	Bracciale runico	2.000
Frecce glaciali	30	Cotta glaciale	35.000
Frecce infuocate	30	Cotta infuocata	30.000
Randello	2.000	Scudo glaciale	10.000
Spada infuocata	14.000	Scudo infuocato	1.250

MEDICINE GIL LOCANDA: 100 Gil

Ago dorato	400
Antidoto	40
Bacio di dama	60
Coda di fenice	100
Collirio	30
Etere	10.000
Granpozione	150
Pozione	30
Pozione-X	3.000
Tenda	100

+-----+
 | FALCON |
 +-----+

Parlare con i Nani per accedere ai rispettivi negozi.

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ammazzagelatine	10	Armatatura di diamante	40.000
Frecce avvelenate	70	Bracciale di diamante	4.000
Frecce fulminanti	30	Cotta glaciale	35.000
Frecce glaciali	30	Cotta infuocata	30.000

Bracciale d'argento	325	Mitra del saggio	1.000
Bracciale d'assalto	380	Panacea	2.500
Bracciale di diamante	2.000	Polvere astrale	500
Bracciale di rubino	500	Pozione	15
Bracciale runico	1.000	Pozione-X	1.500
Busto di Minerva	20.000	Pyros	100
Caducèo	240	Ramo di mithril	2.000
Cappello magico	350	Ramo incantato	3.500
Cintura nera	7.000	Ramo runico	7.500
Clessidra d'argento	250	Randello	1.000
Clessidra di bronzo	50	Razione dietetica	50
Cockatrice	150	Rivista lali-hot	290
Coda di fenice	50	Sandali di Mercurio	100
Collirio	15	Scheggia di Pyros	250
Coltello di mithril	1.500	Scudo di Atena	10.000
Corno rigenerante	5	Scudo di diamante	7.500
Cornucopia	40	Scudo di mithril	500
Cortina luminosa	500	Scudo glaciale	5.000
Cortina lunare	1.000	Scudo infuocato	625
Cotta glaciale	17.500	Shuriken	10.000
Cotta infuocata	15.000	Sirena	50
Cottage	250	Spada di mithril	3.000
Croce	50	Spada glaciale	13.000
Divisa d'assalto	2.000	Spada infuocata	7.000
Elisir	1	Stelle gemelle	no
Elmo di diamante	5.000	Sveglia	5
Elmo di mithril	1.500	Tamburo di Gaia	250
Elmo grandioso	5	Tenda	50
Erba dell'eco	25	Tunica cerimoniale	600
Esca	25	Vento antartico	50
Esplosivo	50	Vento artico	250
Etere	1	Verga	50
Fiocco	5	Verga astrale	no
Forcina dorata	10.000	Verga di Lilith	550
Frecce avvelenate	35	Verga fatata	2.500
Frecce di Artemide	100	Verga polimorfica	625
Frecce di Medusa	5	Vino di Bacco	100
Frecce di Yoichi	70	Zanna bianca	50
Frecce fulminanti	15	Zanna blu	50
Frecce glaciali	15	Zanna rossa	50
Frecce infuocate	15	Zanna vampirica	25

=====

MOSTRI RICHIAMATI DALLA SIRENA

[@07MS]

=====

Usando la Sirena dal Menù Oggetti, verrà attivata istantaneamente una battaglia contro un determinato gruppo di nemici, che dipende dalla stanza in cui ci si trova. Tutte le varie combinazioni possibili sono:

ZONA CONTINENTALE ESTERNA ALLA TORRE DI BABIL

Lucertola nera x3

[TB.a] TORRE DI BABIL - S13

Lucertola nera x3

[TB.b] TORRE DI BABIL - S12/A

Lucertola nera x3

Chimera	Molosso ardente 1	Scolopendra 2
Crisalide	Molosso ardente 2	Shiva
Deus Ex Machina	Mors	Skuldier
Domovoi	Mousse bianca	Soldato androide
Drago giallo	Muro demoniaco	Tartaruga magma
Drago verde	Naga	Titano
Falena ocellata	Ninfa tempestosa	Vampira
Falena verde	Nottola	Verme delle sabbie

* LEGENDA *

- All'inizio sono indicati il Livello, gli HP e gli MP del nemico, seguiti dai Punti Esperienza e dai Gil ottenuti dalla sua eliminazione. Accanto sono presenti il rispettivo numero nel Bestiario ed i parametri fisici del mostro, i quali hanno le stesse proprietà di quelli dei personaggi. Infine sono indicati la categoria a cui appartiene il nemico, una sua breve descrizione ed il rispettivo nome nella versione originale.

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
- .assorbe --> il mostro recupera HP
- .'--' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

Pur non essendo elementi veri e propri, sono indicati anche gli effetti delle tecniche curative e delle magie Drain e Aspir. Di norma, gli HP del nemico vengono ripristinati subendo una tecnica curativa: un mostro "debole" a questo tipo di abilità invece riceve danni da loro. Per quanto riguarda le magie Drain e Aspir, in genere esse sottraggono gli HP o gli MP del nemico e li donano al personaggio che ha scagliato la magia: un mostro che "assorbe" queste tecniche invece sottrae gli HP o MP del personaggio che ha usato la magia e li aggiunge ai propri.

STATUS

indica gli effetti degli status negativi sul nemico. Essi possono essere:

- .immune --> il mostro non subisce quello status negativo
- .attivo --> il mostro possiede quello status sin dall'inizio dello scontro
- .'--' --> nessun effetto particolare, il risultato dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

Pur non essendo status veri e propri, sono indicati gli effetti delle magie Scan e Tornado, alle quali i nemici possono risultare immuni o meno.

COSA SI PUÒ RUBARE

indica il solo oggetto che si può sottrarre tramite il comando Ruba di Edge. Nel caso in cui si riesca a rubare un oggetto al nemico, non si otterrà nulla da lui al termine della battaglia. Il bottino sottratto al mostro corrisponde sempre all'oggetto che può essere ottenuto con la maggiore possibilità.

COSA SI PUÒ OTTENERE

indica gli oggetti che si possono ottenere dal nemico dopo averlo eliminato e

la rispettiva probabilità di riceverli. Ogni mostro può possedere sino ad un massimo di quattro oggetti diversi. Nel caso in cui si sia rubato un oggetto al nemico, non si otterrà nulla da lui al termine della battaglia. Al termine di ogni scontro esiste 1/20 possibilità di ottenere un oggetto da ogni mostro. All'interno di questa singola possibilità esistono:

- 32/64 possibilità di ottenere il primo oggetto comune (~2,500% totale)
- 20/64 possibilità di ottenere il secondo oggetto comune (~1,563% totale)
- 11/64 possibilità di ottenere il primo oggetto raro (~0,860% totale)
- 1/64 possibilità di ottenere il secondo oggetto raro (~0,078% totale)

DOVE SI TROVA

elenca le località e le stanze dove poter incontrare il nemico.

ABILITÀ

presenta le varie tecniche a disposizione del nemico.

<< Stranamente le informazioni presenti nel Bestiario non sempre corrispondono alla realtà. In questa sezione ho inserito i dati dei mostri, estratti dai file del gioco. >>

```
=====
ALLIGATORE
===== Gigas Gator =====
Liv >> 17          N° 24          TIPO
HP >> 292         ---+---       --
MP >> 18          Forza 38
-----+-----   Difesa 2      ASPETTO
Esp >> 660        Magia 0        Coccodrillo grigio
Gil >> 218        D-Magica 15
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --  Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --   Pietrific. • --
Ghiaccio • debole Confusione • -- Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • immune Veleno • --
-----+-----   Maledizione • -- -----+-----
Curativo • --    Mini • immune  Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --   Tornado • --
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Basco di cuoio
- 1,563% • Maglia di cuoio
- 0,860% • Granpozione
- 0,078% • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

- Basco di cuoio

DOVE SI TROVA

[TB.q] Torre di Babil - S1

ABILITÀ

.. Attacco fisico

l'Alligatore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ANIMA

===== Soul =====

Liv >>	16	N° 21	TIPO
HP >>	200	---+---	Ghoul
MP >>	12	Forza 28	
----		Difesa 3	ASPETTO
Esp >>	460	Magia 0	Spirito giallo
Gil >>	59	D-Magica 10	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Pozione
1,563% • Anello maledetto
0,860% • --
0,078% • --

Pozione

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs - Versante ovest
[MH.b] Monte Hobs - Belvedere ovest
[MH.c] Monte Hobs - Incrocio ovest
[MH.d] Monte Hobs - Cima
[MH.e] Monte Hobs - Belvedere est
[MH.f] Monte Hobs - Sentiero est
[MH.g] Monte Hobs - Versante est

ABILITÀ

1. Fire

l'Anima genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Anima causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ARMADILLO

===== Armadillo =====

Liv >>	27	N° 32	TIPO
HP >>	325	---+---	--
MP >>	20	Forza 58	
----		Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	1.555	Magia 0	Armadillo verde

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Scudo di mithril
- 1,563% • Martello di mithril
- 0,860% • Granpozione
- 0,078% • Pozione-X

Scudo di mithril

DOVE SI TROVA

- [GE.a] Grotte di Eblan - S1
- [GE.f] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
- [GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B
- Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan
- Zona continentale esterna alla Torre di Babil

ABILITÀ

- .. Attacco fisico
- l'Armadillo causa danni fisici ad un personaggio.

BAHAMUT

=====
Bahamuth ===

Liv >> ??	N° 74	TIPO
HP >> ??	---+---	.
MP >> ??	Forza ??	
-----+-----	Difesa ??	ASPETTO
Esp >> 0	Magia ??	Dragone blu
Gil >> 0	D-Magica ??	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • --

--

1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

DOVE SI TROVA

[TB.p] Torre di Babil - S6 (mini boss, evocato da Rydia?)

ABILITÀ

1. Megaflare

il Bahamut genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

=====

BAMBOLA DIABOLICA

===== Evil Doll =====

Liv >>	30	N° 44	TIPO
HP >>	388	---+---	--
MP >>	24	Forza 64	
----	----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >>	1.408	Magia 0	Bambola viola
Gil >>	269	D-Magica 13	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Esca
1,563% • Esca
0,860% • Esca
0,078% • Esca

Esca

DOVE SI TROVA

[TB.a] Torre di Babil - S13 (può anche essere evocato dal Burattinaio)

[TB.b] Torre di Babil - S12/A (può anche essere evocato dal Burattinaio)

[TB.d] Torre di Babil - S12/C (può anche essere evocato dal Burattinaio)

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Bambola diabolica causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BASILISCO

===== Basilisk =====

Liv >>	5	N° 02	TIPO
--------	---	-------	------

HP	>>	90	----	Bestia
MP	>>	5	Forza	15
----	+	----	Difesa	2
Esp	>>	110	Magia	0
Gil	>>	30	D-Magica	9

ELEMENTI		STATUS		
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno
-----+	-----	Maledizione	• --	-----+
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado

COSA SI PUÒ OTTENERE		COSA SI PUÒ RUBARE
2,500%	• Ago dorato	Ago dorato
1,563%	• Ago dorato	
0,860%	• Ago dorato	
0,078%	• Ago dorato	

DOVE SI TROVA

[GE.f] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
 [GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B

ABILITÀ

1. Sguardo pietrificante
 il Basilisco scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico
 il Basilisco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BAVAROIS VIOLETTO

===== Purple Bavarois =====			
Liv	>>	21	N° 16
HP	>>	105	----
MP	>>	6	Forza
----	+	----	Difesa
Esp	>>	750	Magia
Gil	>>	50	D-Magica

ELEMENTI		STATUS		
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra
Fuoco	• debole	Cecità	• --	Pietrific.
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno
Sacro	• --	Maiale	• --	Veleno
-----+	-----	Maledizione	• --	-----+

Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Pozione
 1,563% • Pozione
 0,860% • Pozione
 0,078% • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[TB.c] Torre di Babil - S12/B
 [TB.e] Torre di Babil - S11
 [TB.f] Torre di Babil - S10/A
 [TB.h] Torre di Babil - S10/C
 [TB.j] Torre di Babil - S10/E
 [TB.k] Torre di Babil - S9/A
 [TB.m] Torre di Babil - S8
 [TB.n] Torre di Babil - S7/A

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 il Bavarois violetto causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BELFAGOR

=====

===== Belphegor =====

Liv >> 48	N° 20	TIPO
HP >> 2.200	---+---	Ghoul
MP >> 137	Forza 108	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 4.088	Magia 0	Demone volante blu
Gil >> 484	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Pozione
 1,563% • Pozione
 0,860% • Pozione
 0,078% • Anello maledetto

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs - Versante ovest
 [MH.b] Monte Hobs - Belvedere ovest

- [MH.c] Monte Hobs - Incrocio ovest
- [MH.d] Monte Hobs - Cima
- [MH.e] Monte Hobs - Belvedere est
- [MH.f] Monte Hobs - Sentiero est
- [MH.g] Monte Hobs - Versante est

ABILITÀ

1. Tornado

il Belfagor genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

il Belfagor causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BESTIA GLACIALE 1

===== Frostbeast 1 =====

Liv >> 40	N° 52	TIPO
HP >> 520	---+---	--
MP >> 32	Forza 64	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.441	Magia 3	Quadrupede celeste
Gil >> 276	D-Magica 13	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • assorbe	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Frecce glaciali
- 1,563% • Vento antartico
- 0,860% • Vento artico
- 0,078% • Zanna bianca

- Frecce glaciali

DOVE SI TROVA

- [TB.a] Torre di Babil - S13
- [TB.b] Torre di Babil - S12/A
- [TB.c] Torre di Babil - S12/B
- [TB.d] Torre di Babil - S12/C
- [TB.e] Torre di Babil - S11
- [TB.j] Torre di Babil - S10/E
- [TB.k] Torre di Babil - S9/A
- [TB.m] Torre di Babil - S8
- [TB.p] Torre di Babil - S6

ABILITÀ

1. Bufera gelida

la Bestia glaciale 1 genera una tempesta di neve. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Bestia glaciale 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
BESTIA GLACIALE 2

===== Frostbeast 2 =====

Table with 4 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Gil), Value, Attribute (N°, Forza, Difesa, Magia, D-Magica), and Type (TIPO, ASPETTO). Values include 45, 8.200, 512, 2.455, 2.760, 64, 87, 3, 18, 24, and types like 'TIPO' and 'ASPETTO'.

ELEMENTI

STATUS

Table mapping elements (A-Lancio, Fulmine, Fuoco, Ghiaccio, Oscurità, Sacro) and statuses (Ade, Berserk, Cecità, Confusione, Levitazione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo) to immune or debile states.

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Frecce glaciali
1,563% • Vento antartico
0,860% • Vento artico
0,078% • Zanna bianca

Frecce glaciali

DOVE SI TROVA

[TB.a] Torre di Babil - S13 (mini boss)

ABILITÀ

1. Bufera gelida

la Bestia glaciale 2 genera una tempesta di neve. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

2. Gas soporifero

la Bestia glaciale 2 colpisce il bersaglio con una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Bestia glaciale 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
BURATTINAI

===== Marionetteer =====

```

Liv >> 22          N° 31          TIPO
HP >> 473         ---+---          Mago
MP >> 29          Forza      56
-----+-----
Esp >> 1.000      Difesa     3          ASPETTO
Gil >> 195        Magia      35          Vecchio mago viola
D-Magica 17

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --    Ade           • --    Paralisi     • --
Fulmine  • --    Berserk       • --    Pietra       • --
Fuoco    • --    Cecità        • --    Pietrific.   • --
Ghiaccio • --    Confusione    • --    Rana         • immune
Oscurità • --    Levitazione   • --    Sonno        • --
Sacro    • --    Maiale       • immune  Veleno       • --
-----+-----
Curativo • --    Maledizione   • --    -----+-----
Dr & Asp • --    Mini          • --    Scan         • --
Mutismo   • --    Tornado       • --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

```

2,500% • Caducèò
1,563% • Bracciale runico
0,860% • Ramo runico
0,078% • Grimorio

```

COSA SI PUÒ RUBARE

```

Caducèò

```

DOVE SI TROVA

```

[TB.a] Torre di Babil - S13
[TB.b] Torre di Babil - S12/A
[TB.d] Torre di Babil - S12/C
[TB.q] Torre di Babil - S1

```

ABILITÀ

1. Evocazione

il Burattinaio evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della stanza in cui ci si trova, il nemico può evocare una Bambola diabolica, un Cait Sith oppure un Orco. Solo dopo che questo mostro viene eliminato il Burattinaio può evocarne un altro esemplare.

.. Attacco fisico

il Burattinaio causa danni fisici ad un personaggio.

CAIT SITH

```

=====
Cait Sith ===
Liv >> 20          N° 28          TIPO
HP >> 342         ---+---          --
MP >> 21          Forza      50
-----+-----
Esp >> 820        Difesa     2          ASPETTO
Gil >> 147        Magia      0          Leopardo giallo
D-Magica 16

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --    Ade           • --    Paralisi     • --
Fulmine  • --    Berserk       • --    Pietra       • --
Fuoco    • --    Cecità        • --    Pietrific.   • --

```


Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Corno rigenerante
 1,563% • Baffo di coeurl
 0,860% • Baffo di coeurl
 0,078% • Artigli felini

COSA SI PUÒ RUBARE

Corno rigenerante

DOVE SI TROVA

[TB.q] Torre di Babil - S1 (può anche essere evocato dal Burattinaio)

ABILITÀ

1. Blaster

il Cait Sith genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Cait Sith causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAPITANO GOBLIN

===== Goblin Captain =====

Liv >> 16	N° 13	TIPO
HP >> 199	---+---	--
MP >> 12	Forza 56	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.930	Magia 0	Bandito viola
Gil >> 45	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.a] Torre di Babil - S13

Zona continentale esterna alla Torre di Babil

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Capitano goblin causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE ARDENTE

===== Flame Knight =====

Liv >> 31	N° 46	TIPO
HP >> 579	---+---	--
MP >> 36	Forza 76	
----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1.708	Magia 0	Guerriero rosso
Gil >> 300	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Lancia infuocata
1,563% • Spada infuocata
0,860% • Scudo infuocato
0,078% • Cotta infuocata

COSA SI PUÒ RUBARE

Lancia infuocata

DOVE SI TROVA

[TB.b] Torre di Babil - S12/A
[TB.d] Torre di Babil - S12/C
[TB.j] Torre di Babil - S10/E
[TB.k] Torre di Babil - S9/A

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Cavaliere ardente causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE FANTASMA

===== Ghost Knight =====

Liv >> 35	N° 33	TIPO
HP >> 1.050	---+---	Ghoul
MP >> 65	Forza 76	
----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.559	Magia 0	Guerriero celeste
Gil >> 211	D-Magica 19	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Tenda
1,563% • Cottage
0,860% • Cottage
0,078% • Cottage

COSA SI PUÒ RUBARE

Tenda

DOVE SI TROVA

[TB.b] Torre di Babil - S12/A
[TB.c] Torre di Babil - S12/B
[TB.d] Torre di Babil - S12/C
[TB.e] Torre di Babil - S11
[TB.j] Torre di Babil - S10/E
[TB.k] Torre di Babil - S9/A

ABILITÀ

1. Bio

il Cavaliere fantasma colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde.
La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita,
che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
Il nemico usa questa Magia nera ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

2. Reflex

il Cavaliere fantasma genera un rombo seguito da scintille celesti.
La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni
attacchi magici lanciati contro il nemico. Il Cavaliere fantasma usa questa
Magia bianca ogni volta che viene colpito da un attacco magico.

.. Attacco fisico

il Cavaliere fantasma causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE OSCURO

===== Black Knight =====

Liv >> 21	N° 29	TIPO
HP >> 360	---+---	Non-morto
MP >> 22	Forza 64	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 840	Magia 0	Cavaliere nero
Gil >> 175	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --
Oscurità • forte	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Tenda
1,563% • Cottage
0,860% • Cottage
0,078% • Cottage

COSA SI PUÒ RUBARE

Tenda

DOVE SI TROVA

[TB.q] Torre di Babil - S1

ABILITÀ

1. Sanguisuga

il Cavaliere oscuro assorbe una serie di fasci luminosi ondulanti celesti.
La tecnica ripristina un terzo degli HP del nemico.

.. Attacco fisico

il Cavaliere oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CENTIPEDE

===== Hundlegs =====

Liv >> 6	N° 09	TIPO
HP >> 60	----+----	--
MP >> 3	Forza 11	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 79	Magia 0	Scolopendra nera
Gil >> 20	D-Magica 4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Pozione
1,563% • Pozione
0,860% • Pozione
0,078% • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

ABILITÀ

1. Terremoto

il Centipede genera un'ondata sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Centipede causa danni fisici ad un personaggio.

CEREBROCHIMERA

Chimera Brain

Liv >>	44	N° 54	TIPO
HP >>	3.400	----+----	--
MP >>	212	Forza 114	
----	----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >>	5.500	Magia 0	Chimera verde
Gil >>	1.200	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • assorbe	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Freccie infuocate
- 1,563% • Esplosivo
- 0,860% • Scheggia di Pyros
- 0,078% • Zanna rossa

Freccie infuocate

DOVE SI TROVA

- [GS.b] Grotta sigillata - S1/A (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.d] Grotta sigillata - S1/C (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.g] Grotta sigillata - S2/A (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.o] Grotta sigillata - S3/A (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.q] Grotta sigillata - S3/C (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [TB.f] Torre di Babil --- S10/A
- [TB.h] Torre di Babil --- S10/C
- [TB.j] Torre di Babil --- S10/E
- [TB.k] Torre di Babil --- S9/A
- [TB.m] Torre di Babil --- S8
- [TB.p] Torre di Babil --- S6

ABILITÀ

1. Raffica gelida

la Chimera causa danni fisici ad un personaggio.

=====
CRISALIDE

=====
Caterpillar ===

Liv >> 36	N° 12	TIPO
HP >> 986	---+---	--
MP >> 61	Forza 72	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 2.822	Magia 0	Lombrico verde
Gil >> 39	D-Magica 17	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Pozione
1,563% • Granpozione
0,860% • Granpozione
0,078% • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

Zona continentale esterna alla Grotta sigillata

ABILITÀ

1. Aspir

la Crisalide assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

2. Drain

la Crisalide assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

3. Slow

la Crisalide genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

.. Attacco fisico

la Crisalide causa danni fisici ad un personaggio.

=====
DEUS EX MACHINA

=====
Deus Ex Machina ===

Liv >> 35	N° 69	TIPO
-----------	-------	------

HP	>>	40.110	----		Gigante
MP	>>	2.506	Forza	180	
----	+	----	Difesa	4	ASPETTO
Esp	>>	18.600	Magia	40	Robot viola
Gil	>>	8.800	D-Magica	50	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+	Maledizione • immune	-----+
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

--

DOVE SI TROVA

[TB.k] Torre di Babil - S9/A (boss)

ABILITÀ

1. Blaster

il Deus Ex Machina genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

2. Elettromagnetismo

il Deus Ex Machina genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

3. Lanciafiamme

il Deus Ex Machina scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica infligge lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

4. Raggio

il Deus Ex Machina scaglia una serie di proiettili di energia. La tecnica causa notevoli danni non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Deus Ex Machina causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DOMOVOI

===== Domovoi =====

Liv	>>	9	N° 15	TIPO
HP	>>	37	----	--
MP	>>	2	Forza	15
----	+	----	Difesa	0
				ASPETTO

Esp >> 184	Magia	0	Bandito rosso
Gil >> 48	D-Magica	7	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
2,500% • --	--
1,563% • --	
0,860% • --	
0,078% • --	

DOVE SI TROVA
Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ
.. Attacco fisico
il Domovoi causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO GIALLO

===== Yellow Dragon =====

Liv >> 40	N° 59	TIPO
HP >> 3.100	---+---	Drago
MP >> 193	Forza 108	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 28.000	Magia 0	Drago arancione
Gil >> 1.500	D-Magica 37	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
2,500% • Zanna blu	Zanna blu
1,563% • Zanna blu	
0,860% • Sirena	
0,078% • Mela d'argento	

DOVE SI TROVA

- [GS.b] Grotta sigillata - S1/A (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.d] Grotta sigillata - S1/C (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.g] Grotta sigillata - S2/A (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.o] Grotta sigillata - S3/A (può essere evocato dalla Porta trappola)
- [GS.q] Grotta sigillata - S3/C (può essere evocato dalla Porta trappola)

ABILITÀ

1. Tempesta

il Drago giallo scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Drago giallo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO VERDE

===== Green Dragon =====

Liv >> 50	N° 65	TIPO
HP >> 8.600	---+---	Drago
MP >> 537	Forza 98	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 6.870	Magia 23	Drago verde
Gil >> 3.680	D-Magica 16	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • forte	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Zanna blu
- 1,563% • Zanna blu
- 0,860% • Mela d'argento
- 0,078% • Zanna blu

Zanna blu

DOVE SI TROVA

- [TB.b] Torre di Babil - S12/A (mini boss)

ABILITÀ

1. Rana

il Drago verde colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

2. Tempesta

il Drago verde scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

3. Thundara

il Drago verde scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Drago verde causa danni fisici ad un personaggio.

FALENA OCELLATA

==== Eyewing Moth ===

Liv >> 5	N° 08	TIPO
HP >> 40	---+---	--
MP >> 2	Forza 21	
----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 74	Magia 0	Farfalla viola
Gil >> 18	D-Magica 5	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Collirio
- 1,563% • Coda di fenice
- 0,860% • Sveglia
- 0,078% • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE

Collirio

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

ABILITÀ

1. Miasma

la Falena ocellata fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lo Status Cecità ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Falena ocellata causa danni fisici ad un personaggio.

FALENA VERDE

==== Hellflapper ===

Liv >> 39	N° 50	TIPO
HP >> 900	---+---	--
MP >> 56	Forza 74	

```

-----+-----
Esp >> 3.114      Difesa      4      ASPETTO
Gil >> 312        Magia      0      Farfalla verde
                   D-Magica   18

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • debole   Ade          • --      Paralisi     • --
Fulmine  • --       Berserk      • --      Pietra       • --
Fuoco    • --       Cecità      • immune   Pietrific.   • --
Ghiaccio • --       Confusione  • --      Rana         • immune
Oscurità • --       Levitazione • attivo   Sonno        • --
Sacro    • --       Maiale      • immune   Veleno       • --
-----+-----
Curativo • --      Maledizione • --      Scan         • --
Dr & Asp  • --      Mini        • immune   Tornado      • --
                   Mutismo     • --

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
2,500% • Collirio             Collirio
1,563% • Coda di fenice
0,860% • Sveglia
0,078% • Ago dorato

```

DOVE SI TROVA
Zona continentale esterna alla Grotta sigillata

ABILITÀ

1. Miasma

la Falena verde fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lo Status Cecità ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Falena verde causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
      FIORE DI SANGUE
=====

```

```

===== Blood Flower =====

```

```

Liv >> 23          N° 11          TIPO
HP   >> 370        ---+---       --
MP   >> 23          Forza      62
-----+-----
Esp >> 1.204      Difesa      2      ASPETTO
Gil >> 32         Magia      0      Pianta carnivora blu
                   D-Magica   6

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --       Ade          • --      Paralisi     • --
Fulmine  • --       Berserk      • --      Pietra       • --
Fuoco    • debole   Cecità      • immune   Pietrific.   • --
Ghiaccio • --       Confusione  • --      Rana         • immune
Oscurità • --       Levitazione • --      Mutismo      • --
Sacro    • --       Maiale      • immune   Veleno       • --
-----+-----
Curativo • --      Maledizione • --      Scan         • --
Dr & Asp  • --      Morfeo      • --      Tornado      • --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Razione dietetica
- 1,563% • Cornucopia
- 0,860% • Bacio di dama
- 0,078% • Panacea

COSA SI PUÒ RUBARE

- Razione dietetica

DOVE SI TROVA

Zona continentale esterna alla Grotta sigillata

ABILITÀ

1. Polline

il Fiore di sangue fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lievi danni fisici non elementali ed infligge lo Status Perdita a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Fiore di sangue causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GAME DESIGNER

===== Game Designer =====

Liv >> 6	N° 75	TIPO
HP >> 110.324	---+---	Non-morto
MP >> 6.895	Forza 14	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 112	Magia 0	Zombie viola
Gil >> 31	D-Magica 9	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • debole	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Rivista lali-hot
- 1,563% • Rivista lali-hot
- 0,860% • Rivista lali-hot
- 0,078% • Rivista lali-hot

COSA SI PUÒ RUBARE

- Rivista lali-hot

DOVE SI TROVA

[SS.b] Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /B

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Game designer causa danni fisici ad un personaggio.

Sconfiggendo il Game designer si riceverà sempre la Rivista lali-hot.

=====

GARGOYLE

=====

===== Gargoyle =====

Liv >> 12	N° 18	TIPO
HP >> 160	---+---	Bestia
MP >> 10	Forza 28	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 315	Magia 0	Demone volante verde
Gil >> 61	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

--

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs - Versante ovest
 [MH.b] Monte Hobs - Belvedere ovest
 [MH.c] Monte Hobs - Incrocio ovest
 [MH.d] Monte Hobs - Cima
 [MH.e] Monte Hobs - Belvedere est
 [MH.f] Monte Hobs - Sentiero est
 [MH.g] Monte Hobs - Versante est
 Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ

1. Tornado

il Gargoyle genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

il Gargoyle causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GELATINA NERA

=====

===== Black Fan =====

Liv >> 50	N° 56	TIPO
HP >> 1.357	---+---	Gelatina
MP >> 84	Forza 116	
----+----	Difesa 254	ASPETTO

Esp >> 3.044	Magia	0	Gelatina nera
Gil >> 1.300	D-Magica	0	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
2,500% • Etere	Etere
1,563% • Polvere astrale	
0,860% • Cortina lunare	
0,078% • Frecce di Artemide	

DOVE SI TROVA

[GS.b] Grotta sigillata - S1/A	(può essere evocato dalla Porta trappola)
[GS.d] Grotta sigillata - S1/C	(può essere evocato dalla Porta trappola)
[GS.g] Grotta sigillata - S2/A	(può essere evocato dalla Porta trappola)
[GS.o] Grotta sigillata - S3/A	(può essere evocato dalla Porta trappola)
[GS.q] Grotta sigillata - S3/C	(può essere evocato dalla Porta trappola)

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 la Gelatina nera causa danni fisici ad un personaggio.

GOBLIN

```

=====
===== Goblin =====
Liv >> 3          N° 01          TIPO
HP >> 6          ---+---          --
MP >> 0          Forza 19
-----+-----
Esp >> 28        Difesa 0          ASPETTO
Gil >> 5         Magia 0          Bandito verde
                   D-Magica 0
  
```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
----------------------	--------------------

2,500% • Pozione Pozione
 1,563% • Tenda
 0,860% • Clessidra di bronzo
 0,078% • Goblin

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs
 Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 il Goblin causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOLEM D'ACCIAIO

===== Steel Golem =====

Liv >> 32	N° 60	TIPO
HP >> 1.950	---+---	Gigante
MP >> 121	Forza 86	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 703	Magia 0	Golem porpora
Gil >> 445	D-Magica 21	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Martello di Gaia
 1,563% • Guanti del gigante
 0,860% • Guanti del gigante
 0,078% • Guanti del gigante

Martello di Gaia

DOVE SI TROVA

[TB.n] Torre di Babil - S7/A
 [TB.p] Torre di Babil - S6

ABILITÀ

.. Attacco fisico 1
 il Golem d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico 2
 il Golem d'acciaio infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

=====

GOLEM DI MITHRIL

=====

===== Mythril Golem =====

Liv >> 36	N° 57	TIPO
HP >> 2.900	---+---	Gigante
MP >> 181	Forza 92	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 3.659	Magia 0	Golem grigio
Gil >> 383	D-Magica 20	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Coltello di mithril
 1,563% • Scudo di mithril
 0,860% • Armatura di mithril
 0,078% • Spada di mithril

Coltello di mithril

DOVE SI TROVA

[TB.m] Torre di Babil - S8
 [TB.n] Torre di Babil - S7/A

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 il Golem di mithril causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOLEM DI PIETRA

=====

===== Stone Golem =====

Liv >> 32	N° 40	TIPO
HP >> 2.560	---+---	Gigante
MP >> 160	Forza 84	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.908	Magia 0	Golem marrone
Gil >> 238	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --

Dr & Asp • -- Mutismo • immune Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Granpozione
1,563% • Pozione-X
0,860% • Frecce di Medusa
0,078% • Frecce di Medusa

COSA SI PUÒ RUBARE

Granpozione

DOVE SI TROVA

[GE.a] Grotte di Eblan - S1
[GE.f] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
[GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B
[TB.n] Torre di Babil -- S7/A
[TB.p] Torre di Babil -- S6 (può essere evocato dall'Occhio di sicurezza)

ABILITÀ

.. Attacco fisico
il Golem di pietra causa danni fisici ad un personaggio.

IFRIT

```
===== Ifrif =====  
Liv >> 50 N° 72 TIPO  
HP >> 14.000 ----+---- --  
MP >> 875 Forza 89  
----+---- Difesa 3 ASPETTO  
Esp >> 0 Magia 18 Minotauro verde  
Gil >> 0 D-Magica 22
```

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • forte	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.p] Torre di Babil - S6 (mini boss, evocato da Rydia?)

ABILITÀ

1. Fiammata

Ifrif genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di

Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

2. Fira

Ifrit genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Ifrit causa danni fisici ad un personaggio.

LARVA

```
===== Larva =====
Liv >> 5          N° 03          TIPO
HP >> 28         ---+---          --
MP >> 1          Forza          20
-----+-----
Esp >> 49        Magia            0          ASPETTO
Gil >> 8         D-Magica        4          Lombrico blu
```

ELEMENTI

STATUS

```
A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • -- Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • --    Veleno • --
-----+-----
Curativo • --    Mini • --      Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --    Tornado • --
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Pozione
1,563% • Granpozione
0,860% • Granpozione
0,078% • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

ABILITÀ

1. Aspir

la Larva assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

.. Attacco fisico

la Larva causa danni fisici ad un personaggio.

LILITH

```
===== Lilith =====
Liv >> 33        N° 41          TIPO
HP >> 466       ---+---          Bestia, Non-morto
MP >> 29        Forza          46
-----+-----
Difesa          3          ASPETTO
```

Esp >> 1.235	Magia	0	Donna serpente porpora
Gil >> 150	D-Magica	13	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco • debole	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio • --	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• --	Veleno	• --
-----+-----	Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo • debole	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Bacio di Lilith
 1,563% • Bacio di Lilith
 0,860% • Mela d'argento
 0,078% • Verga di Lilith

Bacio di Lilith

DOVE SI TROVA

[GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B
 [TB.q] Torre di Babil -- S1

ABILITÀ

1. Schiaffo

la Lilith colpisce un bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può causare gli Status Maledizione, Mutismo o Paralisi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Lilith causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LUCERTOLA DEL GELO

===== Ice Lizard =====

Liv >> 23	N° 49	TIPO
HP >> 480	---+---	Bestia
MP >> 30	Forza 62	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 1.331	Magia 2	Camaleonte celeste
Gil >> 289	D-Magica 14	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine • --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco • debole	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio • assorbe	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----	Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Frecce glaciali
- 1,563% • Vento antartico
- 0,860% • Vento artico
- 0,078% • Zanna bianca

COSA SI PUÒ RUBARE

- Frecce glaciali

DOVE SI TROVA

- [TB.b] Torre di Babil - S12/A
- [TB.c] Torre di Babil - S12/B
- [TB.d] Torre di Babil - S12/C
- [TB.e] Torre di Babil - S11
- [TB.f] Torre di Babil - S10/A
- [TB.h] Torre di Babil - S10/C

ABILITÀ

1. Sguardo pietrificante

la Lucertola del gelo scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Lucertola del gelo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LUCERTOLA NERA

===== Black Lizard =====

Liv >> 25	N° 14	TIPO
HP >> 792	---+---	--
MP >> 49	Forza 64	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1.298	Magia 16	Camaleonte viola
Gil >> 43	D-Magica 15	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Frecce di Medusa
- 1,563% • Frecce di Medusa
- 0,860% • Frecce di Medusa
- 0,078% • Lama di Medusa

COSA SI PUÒ RUBARE

- Frecce di Medusa

DOVE SI TROVA

- [GE.a] Grotte di Eblan - S1
- [GE.f] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
- [GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B

[TB.a] Torre di Babil -- S13
 [TB.b] Torre di Babil -- S12/A
 [TB.c] Torre di Babil -- S12/B (può comparire anche dal Misteruovo)
 [TB.d] Torre di Babil -- S12/C
 [TB.e] Torre di Babil -- S11 (può comparire anche dal Misteruovo)
 [TB.f] Torre di Babil -- S10/A (può comparire anche dal Misteruovo)
 [TB.h] Torre di Babil -- S10/C (può comparire anche dal Misteruovo)
 [TB.j] Torre di Babil -- S10/E
 [TB.k] Torre di Babil -- S9/A
 [TB.m] Torre di Babil -- S8

Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan

Zona continentale esterna alla Torre di Babil

ABILITÀ

1. Sguardo pietrificante

la Lucertola nera scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Lucertola nera causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
MAGHETTO
===== Tiny Mage =====
Liv >> 6          N° 06          TIPO
HP >> 69          ---+---          Mago
MP >> 4          Forza      19
-----+-----  Difesa      2          ASPETTO
Esp >> 132        Magia      3          Gnomo verde
Gil >> 63        D-Magica   38
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade           • --      Paralisi    • --
Fulmine  • --      Berserk       • --      Pietra      • --
Fuoco    • --      Cecità        • --      Pietrific.  • --
Ghiaccio • --      Confusione    • --      Rana        • immune
Oscurità • --      Levitazione   • --      Sonno       • --
Sacro    • --      Maiale        • immune  Veleno      • --
-----+-----  Maledizione  • --      -----+-----
Curativo • --      Mini          • --      Scan        • --
Dr & Asp • --      Mutismo       • --      Tornado     • --
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Verga
 1,563% • Bracciale d'argento
 0,860% • Etere
 0,078% • Megaetere

COSA SI PUÒ RUBARE

Verga

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

ABILITÀ

1. Aspir

il Maghetto assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

2. Blizzard

il Maghetto scaglia tre cristalli di ghiaccio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

3. Fire

il Maghetto genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Paralisi

il Maghetto genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi ad un personaggio.

5. Thunder

il Maghetto scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Maghetto causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
      MAO
=====
Liv >> 1          N° 76          TIPO
HP >> 66.666     ---+---          Non-morto
MP >> 4.166      Forza      68
-----+-----  Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 0         Magia      21          Scheletro viola
Gil >> 666      D-Magica   20
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • debole  Ade           • --      Paralisi    • --
Fulmine  • debole  Berserk      • --      Pietra      • --
Fuoco    • debole  Cecità       • --      Pietrific.  • --
Ghiaccio • --      Confusione   • --      Rana        • --
Oscurità • --      Levitazione  • attivo  Sonno       • --
Sacro    • debole  Maiale       • --      Veleno      • --
-----+-----  Maledizione  • --
Curativo • debole  Mini         • --      Scan        • --
Dr & Asp • assorbe Mutismo      • --      Tornado     • --
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Pozione
- 1,563% • Granpozione
- 0,860% • Pozione-X
- 0,078% • Elisir

COSA SI PUÒ RUBARE

- Pozione

DOVE SI TROVA

[SS.a] Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A

ABILITÀ

1. Ritirata

Mao fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico 1

Mao causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico 2

Mao causa danni fisici ed infligge lo Status Maledizione ad un personaggio.

===== MEDUSA =====

```

===== Medusa =====
Liv >> 23          N° 34          TIPO
HP >> 490         ---+---          --
MP >> 30          Forza      64
-----+-----
Esp >> 1.208      Magia      0          ASPETTO
Gil >> 225        D-Magica  14          Gorgone rossa

```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • -- Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • --    Veleno • --
-----+-----
Curativo • --     Mini • --      Scan • --
Dr & Asp • --      Mutismo • --    Tornado • --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Frecce di Medusa
1,563% • Frecce di Medusa
0,860% • Frecce di Medusa
0,078% • Lama di Medusa

Frecce di Medusa

DOVE SI TROVA

[TB.m] Torre di Babil - S8
[TB.n] Torre di Babil - S7/A

ABILITÀ

1. Tocco indurente

la Medusa scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Medusa causa danni fisici ad un personaggio.

===== MICHISUKE =====

```

===== Michisuke =====
Liv >> 3          N° 77          TIPO
HP >> 6          ---+---          --
MP >> 0          Forza      19
-----+-----
Difesa      0          ASPETTO

```


Esp >> 28	Magia	0	Fantasma arancione
Gil >> 5	D-Magica	1	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
2,500% • Bracciale di rubino	Bracciale di rubino
1,563% • Bracciale di rubino	
0,860% • Bracciale di rubino	
0,078% • Bracciale di rubino	

DOVE SI TROVA
 [SS.a] Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A

ABILITÀ

1. Firaga
 Michisuke scaglia su sè stesso una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco al nemico.

.. Attacco fisico
 Michisuke causa danni fisici ad un personaggio.

Sconfiggendo il Michisuke si riceverà sempre il Bracciale di rubino.

```

=====
MISTERUOVO
===== Mystery Egg =====
Liv >> ??          N° 62          TIPO
HP >> ??          ----+----    --
MP >> ??          Forza        ??
-----+-----    Difesa        ??          ASPETTO
Esp >> 0          Magia        ??          Uovo arancione
Gil >> 0          D-Magica    ??
  
```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.c] Torre di Babil - S12/B [genera sempre una Lucertola nera]
 [TB.e] Torre di Babil - S11 [genera sempre una Lucertola nera]
 [TB.f] Torre di Babil - S10/A [genera sempre una Lucertola nera]
 [TB.h] Torre di Babil - S10/C [genera sempre una Lucertola nera]

ABILITÀ

1. Schiusa

il Misteruovo si apre, rivelando il mostro al suo interno. Dal guscio compare sempre una Lucertola nera, indipendentemente dalla stanza in cui si affronta il Misteruovo.

Per aggiungere questo nemico al Bestiario è necessario eliminarlo senza farlo schiudere, causandogli almeno 792 HP di danno con il primo attacco.

=====

MOLOSSO ARDENTE 1

===== Flamehound 1 =====

Liv >> 29	N° 39	TIPO
HP >> 1.221	---+---	--
MP >> 76	Forza 68	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.708	Magia 0	Quadrupede arancione
Gil >> 244	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Frecce infuocate
 1,563% • Esplosivo
 0,860% • Scheggia di Pyros
 0,078% • Zanna rossa

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce infuocate

DOVE SI TROVA

[TB.a] Torre di Babil - S13
 [TB.b] Torre di Babil - S12/A
 [TB.d] Torre di Babil - S12/C

[TB.j] Torre di Babil - S10/E
 [TB.k] Torre di Babil - S9/A
 [TB.m] Torre di Babil - S8 (può essere evocato dall'Occhio di sicurezza)
 [TB.n] Torre di Babil - S7/A (può essere evocato dall'Occhio di sicurezza)
 [TB.p] Torre di Babil - S6
 Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan

ABILITÀ

1. Fiammata

il Molosso ardente 1 genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Molosso ardente 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
MOLOSSO ARDENTE 2
===== Flamehound 2 =====
Liv >> 55          N° 66          TIPO
HP >> 8.600       ---+---         --
MP >> 537         Forza    108
-----+-----   Difesa    3          ASPETTO
Esp >> 8.806      Magia    43          Quadrupede arancione
Gil >> 2.440      D-Magica 30
```

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Frecce infuocate
- 1,563% • Esplosivo
- 0,860% • Scheggia di Pyros
- 0,078% • Zanna rossa

- Frecce infuocate

DOVE SI TROVA

[TB.e] Torre di Babil - S11 (mini boss)

ABILITÀ

1. Fiammata

il Molosso ardente 2 genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

2. Fira

il Molosso ardente 2 genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico
il Molosso ardente 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MORS

===== Mors =====

Liv >> 26	N° 42	TIPO
HP >> 695	---+---	--
MP >> 43	Forza 60	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1.504	Magia 0	Meduse verdi
Gil >> 253	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Pozione
1,563% • Pozione
0,860% • Pozione
0,078% • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan

ABILITÀ

1. Ritirata
il Mors fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico
il Mors causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MOUSSE BIANCA

===== White Mousse =====

Liv >> 30	N° 55	TIPO
HP >> 298	---+---	Gelatina
MP >> 18	Forza 66	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 1.808	Magia 0	Gelatina celeste
Gil >> 384	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --

Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• debole	Confusione	• immune	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• --	Veleno	• --
-----+-----		Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Pozione
 1,563% • Pozione
 0,860% • Pozione
 0,078% • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[TB.c] Torre di Babil - S12/B
 [TB.e] Torre di Babil - S11
 [TB.f] Torre di Babil - S10/A
 [TB.h] Torre di Babil - S10/C
 [TB.j] Torre di Babil - S10/E
 [TB.k] Torre di Babil - S9/A
 [TB.m] Torre di Babil - S8
 [TB.n] Torre di Babil - S7/A

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 la Mousse bianca causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MURO DEMONIACO

===== Demon Wall =====

Liv >>	37	N° 61	TIPO
HP >>	28.000	---+---	--
MP >>	1.750	Forza	84
-----+-----		Difesa	3
Esp >>	23.000	Magia	79
Gil >>	8.000	D-Magica	29

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[GS.v] Grotta sigillata - S5 (boss)

ABILITÀ

1. Compressione

il Muro demoniaco genera un'esplosione. La tecnica causa lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Sguardo pietrificante

il Muro demoniaco scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Muro demoniaco causa danni fisici ad un personaggio.

NAGA

```

===== Naga =====
Liv >> 27          N° 26          TIPO
HP >> 320         ---+---          Bestia
MP >> 20          Forza      66
-----+-----   Difesa      4          ASPETTO
Esp >> 1.118      Magia      5          Serpente verde
Gil >> 150        D-Magica   14

```

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Antidoto
- 1,563% • Corno rigenerante
- 0,860% • Frecce avvelenate
- 0,078% • Frecce avvelenate

Antidoto

DOVE SI TROVA

- [GS.b] Grotta sigillata - S1/A
- [GS.c] Grotta sigillata - S1/B
- [GS.d] Grotta sigillata - S1/C
- [GS.g] Grotta sigillata - S2/A
- [GS.i] Grotta sigillata - S2/C
- [GS.j] Grotta sigillata - S2/D
- [GS.m] Grotta sigillata - S2/G
- [GS.n] Grotta sigillata - S2/H
- [GS.o] Grotta sigillata - S3/A

[GS.q] Grotta sigillata - S3/C
 [GS.s] Grotta sigillata - S3/E
 [TB.m] Torre di Babil --- S8 (può essere evocato dall'Occhio di sicurezza)
 [TB.n] Torre di Babil --- S7/A (può essere evocato dall'Occhio di sicurezza)
 [TB.p] Torre di Babil --- S6 (può essere evocato dall'Occhio di sicurezza)

ABILITÀ

1. Colpo di lingua

il Naga scaglia una sfera verde. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Naga causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NINFA TEMPESTOSA

===== Storm Anima =====

Liv >> 35	N° 25	TIPO
HP >> 1.400	---+---	--
MP >> 87	Forza 76	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.459	Magia 0	Ninfa celeste
Gil >> 149	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Frecce fulminanti
 1,563% • Furia di Zeus
 0,860% • Furia celeste
 0,078% • Zanna blu

Frecce fulminanti

DOVE SI TROVA

[GS.b] Grotta sigillata - S1/A
 [GS.c] Grotta sigillata - S1/B
 [GS.d] Grotta sigillata - S1/C
 [GS.g] Grotta sigillata - S2/A
 [GS.i] Grotta sigillata - S2/C
 [GS.j] Grotta sigillata - S2/D
 [GS.m] Grotta sigillata - S2/G
 [GS.n] Grotta sigillata - S2/H
 [GS.o] Grotta sigillata - S3/A
 [GS.q] Grotta sigillata - S3/C
 [GS.s] Grotta sigillata - S3/E

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Ninfa tempestosa causa danni fisici ad un personaggio.

=====
NOTTOLA

				Blood Bat	===
Liv >>	31	N° 45		TIPO	
HP >>	439	---+---		--	
MP >>	27	Forza	56		
----	+	Difesa	3	ASPETTO	
Esp >>	1.977	Magia	0	Pipistrello viola	
Gil >>	262	D-Magica	16		

ELEMENTI

STATUS

A-lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----	Maledizione • --	-----+
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Pozione
- 1,563% • Granpozione
- 0,860% • Granpozione
- 0,078% • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

- [GS.b] Grotta sigillata - S1/A
- [GS.c] Grotta sigillata - S1/B
- [GS.d] Grotta sigillata - S1/C
- [GS.g] Grotta sigillata - S2/A
- [GS.i] Grotta sigillata - S2/C
- [GS.j] Grotta sigillata - S2/D
- [GS.m] Grotta sigillata - S2/G
- [GS.n] Grotta sigillata - S2/H
- [GS.o] Grotta sigillata - S3/A
- [GS.q] Grotta sigillata - S3/C
- [GS.s] Grotta sigillata - S3/E

ABILITÀ

1. Banchetto macabro

la Nottola assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Nottola causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NOTTOLA VAMPIRO

==== Vampire Bat ====

```

Liv >> 44          N° 51          TIPO
HP >> 1.014       ---+---          --
MP >> 63          Forza      94
-----+-----   Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 2.306      Magia      0          Pipistrello blu
Gil >> 355        D-Magica   25
    
```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • debole      Ade • --          Paralisi • --
Fulmine • assorbe     Berserk • --       Pietra • --
Fuoco • debole        Cecità • --        Pietrific. • --
Ghiaccio • --         Confusione • --    Rana • immune
Oscurità • --         Levitazione • attivo Sonno • --
Sacro • --            Maiale • immune   Veleno • --
-----+-----   Maledizione • --   -----+-----
Curativo • --        Mini • immune     Scan • --
Dr & Asp • --         Mutismo • --      Tornado • --
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Pozione
 1,563% • Granpozione
 0,860% • Granpozione
 0,078% • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

[GS.b] Grotta sigillata - S1/A
 [GS.c] Grotta sigillata - S1/B
 [GS.d] Grotta sigillata - S1/C
 [GS.g] Grotta sigillata - S2/A
 [GS.i] Grotta sigillata - S2/C
 [GS.j] Grotta sigillata - S2/D
 [GS.m] Grotta sigillata - S2/G
 [GS.n] Grotta sigillata - S2/H
 [GS.o] Grotta sigillata - S3/A
 [GS.q] Grotta sigillata - S3/C
 [GS.s] Grotta sigillata - S3/E

ABILITÀ

1. Banchetto macabro

la Nottola vampiro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Nottola vampiro causa danni fisici ad un personaggio.

==== OCCHIO DI SICUREZZA

==== Security Eye ====

```

Liv >> 16          N° 58          TIPO
HP >> 1.425       ---+---          Macchina
MP >> 89          Forza      112
-----+-----   Difesa      0          ASPETTO
Esp >> 2.008      Magia      0          Drone giallo
    
```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Sirena
- 1,563% • Sirena
- 0,860% • Sirena
- 0,078% • Sirena

COSA SI PUÒ RUBARE

Sirena

DOVE SI TROVA

- [TB.m] Torre di Babil - S8
- [TB.n] Torre di Babil - S7/A
- [TB.p] Torre di Babil - S6

ABILITÀ

1. Allarme

l'Occhio di sicurezza evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della stanza in cui ci si trova, il nemico può evocare una Chimera, un Golem di pietra, un Molosso ardente 1 oppure un Naga. Solo dopo che questo mostro viene eliminato l'Occhio di sicurezza può evocarne un altro esemplare.

2. Raggio

l'Occhio di sicurezza scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa notevoli danni non elementali ad un personaggio e viene utilizzata solo quando il nemico, mentre è ancora presente sullo schermo un suo alleato evocato, subisce danni.

.. Attacco fisico

l'Occhio di sicurezza causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ORCO

			Ogre ===
Liv >> 20	N° 27		TIPO
HP >> 865	---+---		Gigante
MP >> 54	Forza 60		
-----+-----	Difesa 2		ASPETTO
Esp >> 800	Magia 0		Orco verde
Gil >> 134	D-Magica 12		

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	

Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• debole	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----		Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Vino di Bacco
 1,563% • Bandana
 0,860% • Bracciale d'assalto
 0,078% • Guanti del gigante

COSA SI PUÒ RUBARE

Vino di Bacco

DOVE SI TROVA

[TB.q] Torre di Babil - S1 (può anche essere evocato dal Burattinaio)

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 l'Orco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PAPÀ PYROS

===== Dad Bomb =====

Liv >>	35	N°	63	TIPO	
HP >>	12.200	---+---		--	
MP >>	762	Forza	80		
-----+-----		Difesa	1	ASPETTO	
Esp >>	2.100	Magia	40	Grande fiamma blu	
Gil >>	1.500	D-Magica	16		

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• debole	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MH.d] Monte Hobs - Cima (boss)

ABILITÀ

1. Esplosione [umanoide]
 il Papà Pyros accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi inoltre il Papà Pyros si scinde in tre Pyros grigi ed in tre Pyros viola.
2. Fiamma blu [umanoide]
 il Papà Pyros genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico doppio [umanoide]
 il Papà Pyros attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.
- .. Attacco fisico [fiamma]
 il Papà Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PIPISTRELLO

===== Cave Bat =====

Liv >> 20	N° 04	TIPO
HP >> 334	---+---	--
MP >> 20	Forza 42	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 598	Magia 0	Pipistrello porpora
Gil >> 151	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Pozione
- 1,563% • Granpozione
- 0,860% • Granpozione
- 0,078% • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

- [GE.a] Grotte di Eblan - S1
- [GE.f] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A
- [GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B

ABILITÀ

1. Banchetto macabro
 il Pipistrello assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.
- .. Attacco fisico

il Pipistrello causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PORCOSPINO

=====

=====
Sword Rat
=====

Liv >> 4	N° 05	TIPO
HP >> 30	---+---	--
MP >> 1	Forza 21	
----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 66	Magia 0	Riccio viola
Gil >> 13	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Ago dorato
1,563% • Ago dorato
0,860% • Ago dorato
0,078% • Ago dorato

Ago dorato

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ

1. Aculei

il Porcospino scaglia una serie di dardi. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio e produce la stessa quantità di danni anche se quest'ultimo possiede lo Status Protect.

.. Attacco fisico

il Porcospino causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PORTA TRAPPOLA

=====

=====
Trap Door
=====

Liv >> 58	N° 53	TIPO
HP >> 5.000	---+---	--
MP >> 312	Forza 88	
----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 30.000	Magia 0	Porta grigia
Gil >> 4.500	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[GS.b] Grotta sigillata - S1/A
[GS.d] Grotta sigillata - S1/C
[GS.g] Grotta sigillata - S2/A
[GS.o] Grotta sigillata - S3/A
[GS.q] Grotta sigillata - S3/C

ABILITÀ

1. Altra dimensione

la Porta trappola genera una fiamma azzurra. La tecnica causa lo Status Ade che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Obiettivo

la Porta trappola inquadra il bersaglio con un mirino. La tecnica non causa danni tuttavia indica il personaggio che a breve verrà colpito dall'Altra dimensione.

.. Attacco fisico

la Porta trappola causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS

===== Bomb =====

Liv >> 14	N° 36	TIPO
HP >> 55	---+---	--
MP >> 3	Forza 19	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 361	Magia 0	Fiamma rossa
Gil >> 54	D-Magica 15	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --

Dr & Asp • -- Mutismo • -- Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MH.c] Monte Hobs - Incrocio ovest
[MH.e] Monte Hobs - Belvedere est

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Pyros accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

il Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS GRIGIO

===== Gray Bomb =====

Liv >> 14	N° 37	TIPO
HP >> 111	---+---	--
MP >> 6	Forza 36	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 445	Magia 0	Fiamma blu
Gil >> 67	D-Magica 25	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs ----- Versante ovest
[MH.b] Monte Hobs ----- Belvedere ovest
[MH.c] Monte Hobs ----- Incrocio ovest
[MH.d] Monte Hobs ----- Cima

[MH.e] Monte Hobs ----- Belvedere est
 [MH.f] Monte Hobs ----- Sentiero est
 [MH.g] Monte Hobs ----- Versante est
 [TB.q] Torre di Babil - S1
 Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Pyros grigio accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros grigio, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

il Pyros grigio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS VIOLA

===== Balloon =====

Liv >> 33	N° 47	TIPO
HP >> 679	---+---	--
MP >> 43	Forza 72	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.459	Magia 0	Fiamma viola
Gil >> 315	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Esplosivo
 1,563% • Vento antartico
 0,860% • Anima di Pyros
 0,078% • Pyros

Esplosivo

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs - Versante ovest
 [MH.b] Monte Hobs - Belvedere ovest
 [MH.c] Monte Hobs - Incrocio ovest
 [MH.d] Monte Hobs - Cima
 [MH.e] Monte Hobs - Belvedere est
 [MH.f] Monte Hobs - Sentiero est
 [MH.g] Monte Hobs - Versante est
 Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Pyros viola accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros viola, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

il Pyros viola causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
RAMUH
===== Ramuh =====
Liv >> 50          N° 71          TIPO
HP >> 12.000      ---+---       --
MP >> 750         Forza      85
-----+-----   Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 0          Magia      21          Saggio grigio
Gil >> 0          D-Magica   27
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade • immune   Paralisi • immune
Fulmine • forte    Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • --         Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • --      Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --      Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • --         Maiale • immune Veleno • immune
-----+-----   Maledizione • immune -----+-----
Curativo • --     Mini • immune   Scan • immune
Dr & Asp • --      Mutismo • immune Tornado • immune
```

```
COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
2,500% • --                    --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --
```

DOVE SI TROVA

[TB.p] Torre di Babil - S6 (mini boss, evocato da Rydia?)

ABILITÀ

1. Folgore

Ramuh genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa una quantità di danni magici di Elemento Fulmine pari ad 1/10 degli HP massimi del personaggio.

2. Tempesta

Ramuh scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

3. Thundara

Ramuh scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Ramuh causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RICCIO

=====

==== Gatlinghog ===

Liv >> 14	N° 17	TIPO
HP >> 115	---+---	--
MP >> 7	Forza 28	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 335	Magia 0	Riccio arancione
Gil >> 53	D-Magica 8	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Ago dorato
 1,563% • Ago dorato
 0,860% • Ago dorato
 0,078% • Ago dorato

Ago dorato

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

ABILITÀ

1. Aculei

il Riccio scaglia una serie di dardi. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio e produce la stessa quantità di danni anche se quest'ultimo possiede lo Status Protect.

.. Attacco fisico

il Riccio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ROC

=====

==== Rukh ===

Liv >> 27	N° 43	TIPO
HP >> 500	---+---	--
MP >> 31	Forza 66	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.404	Magia 0	Grosso volatile verde
Gil >> 150	D-Magica 18	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune

Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Basco piumato
 1,563% • Granpozione
 0,860% • Cottage
 0,078% • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

Basco piumato

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan

ABILITÀ

.. Attacco fisico doppio
 il Roc attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

```

=====
ROC MINORE
===== Fledgling Rukh =====
Liv >> 23          N° 19          TIPO
HP >> 50          ---+---        --
MP >> 3           Forza 60
-----+-----   Difesa 2        ASPETTO
Esp >> 1.004      Magia 0         Rapace porpora
Gil >> 81         D-Magica 9
  
```

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Coda di fenice
 1,563% • Ago dorato
 0,860% • Ago dorato
 0,078% • Cockatrice

COSA SI PUÒ RUBARE

Coda di fenice

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs - Versante ovest
 [MH.b] Monte Hobs - Belvedere ovest
 [MH.c] Monte Hobs - Incrocio ovest
 [MH.d] Monte Hobs - Cima
 [MH.e] Monte Hobs - Belvedere est

[MH.f] Monte Hobs - Sentiero est
[MH.g] Monte Hobs - Versante est
Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul
Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan

ABILITÀ

.. Attacco fisico
il Roc minore causa danni fisici ad un personaggio.

RYDIA?

```
===== Rydia? =====  
Liv >> 15          N° 78          TIPO  
HP >> 27.001      ---+---      --  
MP >> 1.687       Forza      56  
----+-----      Difesa      1          ASPETTO  
Esp >> 10.500     Magia      2          Evocatrice  
Gil >> 0          D-Magica   6
```

ELEMENTI

STATUS

```
A-Lancio • --      Ade          • --      Paralisi    • --  
Fulmine  • --      Berserk     • --      Pietra      • --  
Fuoco    • --      Cecità      • --      Pietrific.  • --  
Ghiaccio • --      Confusione • --      Rana        • --  
Oscurità • --      Levitazione • --      Sonno       • --  
Sacro    • --      Maiale      • --      Veleno      • --  
-----+-----      Maledizione • --      -----+-----  
Curativo • --      Mini        • --      Scan        • --  
Dr & Asp  • --      Mutismo     • --      Tornado     • --
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

--

DOVE SI TROVA

[TB.p] Torre di Babil - S6 (boss)

ABILITÀ

1. Bio

Rydia? colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP a tutti i personaggi con il passare del tempo.

2. Blizzaga

Rydia? genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

3. Evocazione

Rydia? evoca un eidolon sul campo di battaglia. Il boss richiama Shiva, Ramuh, Ifrit, Titano ed infine Bahamut.

4. Firaga

Rydia? scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

5. Flare

Rydia? genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

6. Meteor

Rydia? scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

7. Thundaga

Rydia? genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Rydia? causa danni fisici ad un personaggio.

SAHAGIN DEL DESERTO

Desert Sahagin ==

Liv >> 5	N° 07	TIPO
HP >> 20	---+---	Bestia
MP >> 1	Forza 20	
----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 70	Magia 0	Uomo lucertola viola
Gil >> 17	D-Magica 4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • Antidoto
1,563% • Erba dell'eco
0,860% • Croce
0,078% • Tenda

Antidoto

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Sahagin del deserto causa danni fisici ad un personaggio.

SCHELETROSSO

===== Bloodbones =====

Liv >> 13	N° 22	TIPO
HP >> 210	---+---	Non-morto
MP >> 13	Forza 34	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 315	Magia 0	Scheletro rosso
Gil >> 81	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

--

DOVE SI TROVA

[MH.a] Monte Hobs ----- Versante ovest
 [MH.b] Monte Hobs ----- Belvedere ovest
 [MH.c] Monte Hobs ----- Incrocio ovest
 [MH.d] Monte Hobs ----- Cima
 [MH.e] Monte Hobs ----- Belvedere est
 [MH.f] Monte Hobs ----- Sentiero est
 [MH.g] Monte Hobs ----- Versante est
 [GE.g] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B

ABILITÀ

1. Thunder

lo Scheletrosso scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

lo Scheletrosso causa danni fisici ad un personaggio.

===== SCOLOPENDRA 1 =====

===== Tunneler 1 =====

Liv >> 36	N° 48	TIPO
HP >> 655	---+---	--
MP >> 40	Forza 76	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 2.714	Magia 3	Scolopendra viola
Gil >> 342	D-Magica 29	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Aracnotela
 1,563% • Aracnotela
 0,860% • Tamburo di Gaia
 0,078% • Sirena

COSA SI PUÒ RUBARE

Aracnotela

DOVE SI TROVA

Zona continentale esterna alla Grotta sigillata

ABILITÀ

1. Costrizione

la Scolopendra 1 genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

2. Terremoto

la Scolopendra 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Scolopendra 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCOLOPENDRA 2

				Tunneler 2
Liv >> 60	N° 67		TIPO	
HP >> 8.550	----+----		Bestia	
MP >> 534	Forza 112			
-----+-----	Difesa 21		ASPETTO	
Esp >> 9.901	Magia 23		Scolopendra viola	
Gil >> 3.420	D-Magica 9			

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • Aracnotela
- 1,563% • Aracnotela
- 0,860% • Tamburo di Gaia
- 0,078% • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

Aracnotela

DOVE SI TROVA

[TB.f] Torre di Babil - S10/A (mini boss)

ABILITÀ

1. Costrizione

la Scolopendra 2 genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

2. Terremoto

la Scolopendra 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Scolopendra 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SHIVA

===== Shiva =====

Liv >> 50	N° 70	TIPO
HP >> 12.800	---+---	--
MP >> 800	Forza 86	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 25	Donna celeste
Gil >> 0	D-Magica 26	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • forte	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 2,500% • --
- 1,563% • --
- 0,860% • --
- 0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.p] Torre di Babil - S6 (mini boss, evocato da Rydia?)

ABILITÀ

1. Blizzara

Shiva scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

2. Bufera gelida

Shiva genera una tempesta di neve. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Shiva causa danni fisici ad un personaggio.

=====
SKULDIER
===== Skuldier =====

Table with 4 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Gil), Value, Skill (N°, Forza, Difesa, Magia, D-Magica), and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include: Liv >> 31, N° 23, TIPO; HP >> 740, ---+---, Non-morto; MP >> 46, Forza 74; ---+---, Difesa 3, ASPETTO; Esp >> 1.577, Magia 0, Scheletro blu; Gil >> 116, D-Magica 18.

ELEMENTI

STATUS

Table with 4 columns: Element (A-Lancio, Fulmine, Fuoco, Ghiaccio, Oscurità, Sacro, Curativo, Dr & Asp), Status (debole, forte, assorbente), Skill (Ade, Berserk, Cecità, Confusione, Levitazione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo), and Immunity (immune, Paralisi, Pietra, Pietrific., Rana, Sonno, Veleno, Scan, Tornado). Rows include: A-Lancio • --, Ade • immune, Paralisi • immune; Fulmine • --, Berserk • immune, Pietra • immune; Fuoco • debole, Cecità • immune, Pietrific. • immune; Ghiaccio • --, Confusione • immune, Rana • immune; Oscurità • forte, Levitazione • immune, Sonno • immune; Sacro • debole, Maiale • immune, Veleno • immune; ---+---, Maledizione • immune; Curativo • debole, Mini • immune, Scan • --; Dr & Asp • assorbe, Mutismo • immune, Tornado • --.

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

--

DOVE SI TROVA

- [MH.b] Monte Hobs ----- Belvedere ovest
[MH.c] Monte Hobs ----- Incrocio ovest
[MH.e] Monte Hobs ----- Belvedere est
[MH.f] Monte Hobs ----- Sentiero est
[MH.g] Monte Hobs ----- Versante est
[GE.a] Grotte di Eblan - S1
[GE.f] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

ABILITÀ

1. Thundara

lo Skuldier scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

lo Skuldier causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SOLDATO ANDROIDE

===== Android Soldier =====

Liv >> 30	N° 68	TIPO
HP >> 25.000	---+---	Gigante
MP >> 1.562	Forza 120	
----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 12.000	Magia 50	Robot grigio
Gil >> 7.400	D-Magica 50	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

2,500% • --
 1,563% • --
 0,860% • --
 0,078% • --

--

DOVE SI TROVA

[TB.k] Torre di Babil - S9/A (mini boss)

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 il Soldato androide causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TARTARUGA MAGMA

===== Magma Tortoise =====

Liv >> 28	N° 35	TIPO
HP >> 435	---+---	Bestia
MP >> 27	Forza 70	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.666	Magia 0	Tartaruga rossa
Gil >> 234	D-Magica 17	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --

Dr & Asp • -- Mutismo • -- Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • Scudo di mithril
1,563% • Martello di mithril
0,860% • Granpozione
0,078% • Pozione-X

COSA SI PUÒ RUBARE

Scudo di mithril

DOVE SI TROVA

[MH.c] Monte Hobs ----- Incrocio ovest
[MH.e] Monte Hobs ----- Belvedere est
[MH.f] Monte Hobs ----- Sentiero est
[MH.g] Monte Hobs ----- Versante est
[TB.a] Torre di Babil - S13
[TB.c] Torre di Babil - S12/B
[TB.e] Torre di Babil - S11
[TB.f] Torre di Babil - S10/A
[TB.h] Torre di Babil - S10/C
Zona continentale esterna alla Torre di Babil

ABILITÀ

.. Attacco fisico
la Tartaruga magma causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TITANO

===== Titan =====

Liv >> 50	N° 73	TIPO
HP >> 15.000	---+---	--
MP >> 937	Forza 90	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 14	Gigante rosso
Gil >> 0	D-Magica 24	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

2,500% • --
1,563% • --
0,860% • --
0,078% • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.p] Torre di Babil - S6 (mini boss, evocato da Rydia?)

ABILITÀ

1. Quake

il Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Terremoto

il Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Titano causa danni fisici ad un personaggio.

=====
VAMPIRA

Table with 4 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Gil), Value, Skill (N°, Forza, Difesa, Magia, D-Magica), and Type (TIPO, ASPETTO). Includes 'Vampiress' label.

ELEMENTI

STATUS

Table listing various elements and status effects such as A-Lancio, Fulmine, Fuoco, Ghiaccio, Oscurità, Sacro, Curativo, Dr & Asp, Ade, Berserk, Cecità, Confusione, Levitazione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Pietrific., Rana, Sonno, Veleno, Scan, and Tornado.

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Zanna vampirica
1,563% • Zanna vampirica
0,860% • Bacio di Lilith
0,078% • Bacio di Lilith

Zanna vampirica

DOVE SI TROVA

- [GS.b] Grotta sigillata - S1/A
[GS.c] Grotta sigillata - S1/B
[GS.d] Grotta sigillata - S1/C
[GS.g] Grotta sigillata - S2/A
[GS.i] Grotta sigillata - S2/C
[GS.j] Grotta sigillata - S2/D
[GS.m] Grotta sigillata - S2/G
[GS.n] Grotta sigillata - S2/H
[GS.o] Grotta sigillata - S3/A
[GS.q] Grotta sigillata - S3/C
[GS.s] Grotta sigillata - S3/E

ABILITÀ

1. Bagliore

la Vampira scaglia un raggio luminoso porpora. La tecnica causa lo Status Confusione, il quale obbliga il personaggio ad attaccare gli alleati oppure a curare i mostri.

2. Banchetto macabro

la Vampira assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

3. Thundara

la Vampira scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Vampira causa danni fisici ad un personaggio.

=====
VERME DELLE SABBIE

Table with 4 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Gil), Value, Skill (N°, Forza, Difesa, Magia, D-Magica), and Type (TIPO, ASPETTO). Includes 'Sand Worm' title.

ELEMENTI

STATUS

Table mapping elements (A-Lancio, Fulmine, Fuoco, Ghiaccio, Oscurità, Sacro) and status effects (Ade, Berserk, Cecità, Confusione, Levitazione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo) to their availability (e.g., immune, --).

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

- 2,500% • Pozione
1,563% • Granpozione
0,860% • Panacea
0,078% • Mela d'argento

Pozione

DOVE SI TROVA

Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

ABILITÀ

1. Aeromoto

il Verme delle sabbia genera una serie di tornadi. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Verme delle sabbie causa danni fisici ad un personaggio.

.....

+-----+
| ELENCO BESTIARIO |
+-----+

[@08BS]

L'elenco completo del Bestiario, visualizzabile attraverso il Menù Principale, è il seguente:

[i mostri dal 74 in poi non sono presenti nel Bestiario ma si possono affrontare ugualmente durante l'avventura; la 'B' indica che il nemico è un boss]

01. Goblin	41. Lilith	
02. Basilisco	42. Mors	
03. Larva	43. Roc	
04. Pipistrello	44. Bambola diabolica	
05. Porcospino	45. Nottola	
06. Maghetto	46. Cavaliere ardente	
07. Sahagin del deserto	47. Pyros viola	
08. Falena ocellata	48. Scolopendra 1	
09. Centipede	49. Lucertola del gelo	
10. Verme delle sabbie	50. Falena verde	
11. Fiore di sangue	51. Nottola vampiro	
12. Crisalide	52. Bestia glaciale 1	
13. Capitano goblin	53. Porta trappola	
14. Lucertola nera	54. Cerebrochimera	
15. Domovoi	55. Mousse bianca	
16. Bavarois violetto	56. Gelatina nera	
17. Riccio	57. Golem di mithril	
18. Gargoyle	58. Occhio di sicurezza	
19. Roc minore	59. Drago giallo	
20. Belfagor	60. Golem d'acciaio	
21. Anima	61. Muro demoniaco	[B]
22. Scheletrosso	62. Misteruovo	
23. Skuldier	63. Papà Pyros	[B]
24. Alligatore	64. Bestia glaciale 2	[B]
25. Ninfa tempestosa	65. Drago verde	[B]
26. Naga	66. Molosso ardente 2	[B]
27. Orco	67. Scolopendra 2	[B]
28. Cait Sith	68. Soldato androide	[B]
29. Cavaliere oscuro	69. Deus Ex Machina	[B]
30. Vampira	70. Shiva	[B]
31. Burattinaio	71. Ramuh	[B]
32. Armadillo	72. Ifrit	[B]
33. Cavaliere fantasma	73. Titano	[B]
34. Medusa		
35. Tartaruga magma		
36. Pyros	74. Bahamut	[B]
37. Pyros grigio	75. Game designer	
38. Chimera	76. Mao	
39. Molosso ardente 1	77. Michisuke	
40. Golem di pietra	78. Rydia?	[B]

Tra i dati del gioco, sono presenti anche alcuni nemici rimasti inutilizzati e con i quali non è possibile interagire. Essi sono:

BABEL GUARD

.robot umanoide grigio con lame al posto degli arti

BABEL ROUNDER
.centauro grigio corazzato

BANGED HEAD
.golem grigio

BUG JAWS
.grosso insetto verde

EYDLING
.drone grigio

GUARDIAN
.robot umanoide viola dagli arti sottili

GRASP WORM
.verme giallo con gli artigli

ICE FLOW
.fantasma celeste

LAVA FLOW
.fantasma rosso

MEDICAL SOLDIER
.robot umanoide porpora con lame al posto degli arti

METALMADILLO
.armadillo viola

MALBORO EATER
.porta rossa

NAPALM BOMB
.fiamma grigia

NERVE DRAGON
.drago fossile giallo

PARASITE WORM
.verme verde con gli artigli

PROTOTYPE
.robot umanoide verde dagli arti sottili

RAPIDFIRE CANNON
.mortai verde e rosso

SENTRY GUN
.mortai marrone e blu

SOLDIER
.robot umanoide rosso dagli arti sottili

VENOGIN
.uomo lucertola verde

.....

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

[@08LM]

Le seguenti tabelle 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.

=====

ARMI DA LANCIO

=====

DEBOLE - 12 mostri (15,38%)	FORTE --- nessuno
Belfagor	
Falena ocellata	
Falena verde	
Game designer	
Gargoyle	
Mao	ASSORBE - nessuno
Nottola	
Nottola vampiro	
Pipistrello	
Pyros viola	
Roc	
Roc minore	

=====

FULMINE

=====

DEBOLE -- 4 mostri (5,13%)	FORTE - 2 mostri (2,56%)
Deus Ex Machina	Drago verde
Game designer	Ramuh
Mao	
Soldato androide	

ASSORBE - 7 mostri (8,97%)	
Cerebrochimera	
Chimera	
Drago giallo	
Ninfa tempestosa	
Nottola	
Nottola vampiro	
Pipistrello	

=====

FUOCO

=====

DEBOLE - 15 mostri (19,23%)	FORTE --- 1 mostro (1,28%)
Bavarois violetto	Ifrit
Bestia glaciale 1	
Bestia glaciale 2	
Cavaliere oscuro	
Fiore di sangue	
Game designer	ASSORBE - 7 mostri (8,97%)
Lilith	Anima
Lucertola del gelo	Cavaliere ardente
Mao	Cerebrochimera
Nottola	Chimera
Nottola vampiro	Deus Ex Machina

Scheletrosso Molosso ardente 1
Shiva Molosso ardente 2
Skuldier
Vampira

=====

GHIACCIO

=====

DEBOLE - 12 mostri (15,38%)	FORTE --- 1 mostro (1,28%)
Alligatore	Shiva
Cavaliere ardente	
Game designer	
Golem d'acciaio	
Golem di pietra	ASSORBE - 6 mostri (7,69%)
Ifrit	Bestia glaciale 1
Lucertola nera	Bestia glaciale 2
Molosso ardente 1	Cerebrochimera
Molosso ardente 2	Chimera
Mousse bianca	Deus Ex Machina
Sahagin del deserto	Lucertola del gelo
Tartaruga magma	

=====

OSCURITÀ

=====

DEBOLE - 2 mostri (2,56%)	FORTE - 3 mostri (3,84%)
Game designer	Cavaliere oscuro
Papà Pyros	Scheletrosso
	Skuldier

ASSORBE - nessuno

=====

SACRO

=====

DEBOLE - 15 mostri (19,23%)	FORTE --- nessuno
Anima	
Belfagor	
Cait Sith	
Cavaliere fantasma	
Cavaliere oscuro	
Drago verde	
Game designer	
Gargoyle	ASSORBE - nessuno
Mao	
Ninfa tempestosa	
Orco	
Pipistrello	
Scheletrosso	
Skuldier	
Vampira	

==== TABELLA RIASSUNTIVA ====

A.L --> Armi da Lancio
FUL --> Fulmine

FUO --> Fuoco
 GHI --> Ghiaccio
 OSC --> Oscurità
 SAC --> Sacro

D ----> debole ---> il mostro subisce il doppio dei danni
 F ----> forte ----> il mostro subisce la metà dei danni
 A ----> assorbe --> il mostro recupera HP

'.' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

NOME	A.L	FUL	FUO	GHI	OSC	SAC
Alligatore	.	.	.	D	.	.
Anima	.	.	A	.	.	D
Armadillo
Bahamut
Bambola diabolica
Basilisco
Bavarois violetto	.	.	D	.	.	.
Belfagor	D	D
Bestia glaciale 1	.	.	D	A	.	.
Bestia glaciale 2	.	.	D	A	.	.
Burattinaio
Cait Sith	D
Capitano goblin
Cavaliere ardente	.	.	A	D	.	.
Cavaliere fantasma	D
Cavaliere oscuro	.	.	D	.	F	D
Centipede
Cerebrochimera	.	A	A	A	.	.
Chimera	.	A	A	A	.	.
Crisalide
Deus Ex Machina	.	D	A	A	.	.
Domovoi
Drago giallo	.	A
Drago verde	.	F	.	.	.	D
Falena ocellata	D
Falena verde	D
Fiore di sangue	.	.	D	.	.	.
Game designer	D	D	D	D	D	D
Gargoyle	D	D
Gelatina nera
Goblin
Golem d'acciaio	.	.	.	D	.	.
Golem di mithril
Golem di pietra	.	.	.	D	.	.
Ifrit	.	.	F	D	.	.
Larva
Lilith	.	.	D	.	.	.
Lucertola del gelo	.	.	D	A	.	.
Lucertola nera	.	.	.	D	.	.
Maghetto
Mao	D	D	D	.	.	D
Medusa
Michisuke
Misteruovo
Molosso ardente 1	.	.	A	D	.	.

Molosso ardente 2	.	.	A	D	.	.
Mors
Mousse bianca	.	.	.	D	.	.
Muro demoniaco
Naga
Ninfa tempestosa	.	A	.	.	.	D
Nottola	D	A	D	.	.	.
Nottola vampiro	D	A	D	.	.	.
Occhio di sicurezza
Orco	D
Papà Pyros	D	.
Pipistrello	D	A	.	.	.	D
Porcospino
Porta trappola
Pyros
Pyros grigio
Pyros viola	D
Ramuh	.	F
Riccio
Roc	D
Roc minore	D
Rydia?
Sahagin del deserto	.	.	.	D	.	.
Scheletrosso	.	.	D	.	F	D
Scolopendra 1
Scolopendra 2
Shiva	.	.	D	F	.	.
Skuldier	.	.	D	.	F	D
Soldato androide	.	D
Tartaruga magma	.	.	.	D	.	.
Titano
Vampira	.	.	D	.	.	D
Verme delle sabbie

A.L FUL FUO GHI OSC SAC

.....

+-----+

| TIPI DI MOSTRI |

[@08TP]

+-----+

In Final Fantasy IV - Interlude esistono alcune categorie di nemici che subiscono danni quattro volte superiori da alcune Armi o che causano danni quattro volte inferiori, nel caso in cui si equipaggino determinate Protezioni.

Le categorie sono:

- Bestia
- Drago
- Gelatina
- Ghoul
- Gigante
- Macchina
- Mago
- Non-morto

___ BESTIA ___

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Basilisco
- Gargoyle
- Lilith
- Lucertola del gelo
- Naga
- Sahagin del deserto
- Scolopendra 2
- Tartaruga magma

Non esistono Armi che causano loro danni quattro volte superiori.

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Scudo glaciale

DRAGO

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Drago giallo
- Drago verde

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Frecce di Artemide

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Forcina dorata

GELATINA

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Bavarois violetto
- Gelatina nera
- Mousse bianca

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Ammazzagelatine

Non esistono Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro.

GHOUL

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Anima
- Belfagor
- Cavaliere fantasma

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Coltello di mithril
- + Frecce sacre
- + Martello di mithril
- + Spada di mithril

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Armatura di mithril
- Bracciale d'argento
- Elmo di mithril
- Guanti di mithril

___ GIGANTE ___

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Deus Ex Machina
- Golem d'acciaio
- Golem di mithril
- Golem di pietra
- Orco
- Soldato androide

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Artigli fatati

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Guanti del gigante

___ MACCHINA ___

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Occhio di sicurezza

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Frecce fulminanti
- + Martello di Gaia
- + Martello di mithril

Non esistono Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro.

___ MAGO ___

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Burattinaio
- Maghetto
- Vampira

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Ramo runico

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Bracciale runico
- Scudo di Atena

___ NON-MORTO ___

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Cavaliere oscuro
- Game Designer
- Lilith
- Mao
- Scheletrosso
- Skuldier
- Vampira

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Frecce sacre
- + Ramo di mithril

La scheda di una località presenta la seguente struttura:

- a) il numero di stanze di cui è composta
- b) la musica di sottofondo, riferita al Lettore musicale
- c) il numero di Punti di Salvataggio presenti
- d) gli oggetti ed i mostri presenti [le stanze dove trovarli]

Per quanto riguarda le singole stanze invece vengono indicate:

- e) la rispettiva mappa
- f) dove conducono le varie uscite
- g) eventuali Oggetti presenti
- h) eventuali gruppi di nemici presenti
- i) eventuali altre informazioni

Note sui gruppi di nemici:

- '.evo' : il mostro può essere evocato da un altro nemico
- 'anche Sirena' : il gruppo di nemici compare sia casualmente, sia nel caso in cui si utilizzi l'oggetto Sirena

<< Nel Menù Principale, tra il riquadro delle voci del menù e quello che indica il tempo ed i Gil, appare il nome della sala in cui ci si trova. Tuttavia al cambio di stanza non corrisponde sempre un nome diverso per questa voce (esempio: nella Torre di Babil ci sono molte camere distinte, indicate tutte come 'S10'). Perciò nella guida è stata aggiunta una lettera per riuscire a differenziarle quando nel gioco questo non avviene (S10/A, S10/B, S10/C e così via).

In aggiunta, per rendere più semplice la ricerca di una stanza, ad ognuna di esse è stato assegnato un codice univoco (esempio: per la Torre di Babil, i codici per le varie stanze sono TB.a, TB.b, TB.c e così via). >>

```
=====
CASTELLO DI BARON                                     [@09CB]
=====
```

Stanze presenti -----: tredici
Musica di sottofondo -: 002. Il regno di Baron
Punti di Salvataggio -: 1 [CB.e]

```
=== OGGETTI ===                                     === NEMICI ===
4.800 Gil [CB.g]                                     (nessuno)
Megaetere [CB.g]
Tenda [CB.g]
```

```
_____ [CB.a] CORTILE
```

```
#####
#_###_#
#####03.#
#####_#_#
### #01.#####02.#####
#_##_#
### #####
### #_#_#
### #05. 06.#
##### #_#_#
##### #####
```

```

##### #
##### #04.#####07.#####
##### # >< #
### # #
# ### # # #
# ##### #####
### # # #
### ##### # #
### # # #
### # # #
### # # #
##### ### ##
### # #
# #
#...08...#

```

COLLEGAMENTI

- 01 -->> [CB.b] Torre ovest, 1° piano
- 02 -->> [CB.e] 1° piano A
- 03 -->> [CB.e] 1° piano A
- 04 -->> [CB.f] 1° piano B
- 05 -->> [CB.f] 1° piano B
- 06 -->> [CB.g] 1° piano C
- 07 -->> [CB.g] 1° piano C
- 08 -->> [CB.o] Ali rosse

ALTRO

>< pulsante per aprire il cancello 07

_____[CB.b] TORRE OVEST, 1° PIANO

```

#####
##### #
# 09. #
# #
#####
#####
# #
#01.#

```

COLLEGAMENTI

- 01 -->> [CB.a] Cortile
- 09 -->> [CB.c] Torre ovest, 2° piano

_____[CB.c] TORRE OVEST, 2° PIANO

```

#####
##### #
# 09. 10.#
# #####
##### #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 09 -->> [CB.b] Torre ovest, 1° piano
- 10 -->> [CB.d] Camera da letto di Cecil

[CB.d] CAMERA DA LETTO DI CECIL

```

#####
#####          #####
#                10.#
#      #          #
#####          #####
#####

```

COLLEGAMENTI

10 -->> [CB.c] Torre ovest, 2° piano

[CB.e] 1° PIANO /A

```

#####
#                #      #
#                #  PS  #
#                #      #
#   ###          #
#_###          03.#
#02.#####

```

COLLEGAMENTI

02 -->> [CB.a] Cortile

03 -->> [CB.a] Cortile

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

[CB.f] 1° PIANO /B

```

####
#05.#
#_#
#  #
#  #
###  ###
#    #
#    #
###  ###
#  #
#_#
#04.#

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [CB.a] Cortile

05 -->> [CB.a] Cortile

[CB.g] 1° PIANO /C

```

      #13.#
      #_#
#####  #####
#                # a b c #
#_#          #      #

```

```
#06.# #11. 12.### ###
# # # # #
# #####>< ###
# ##### #
# ##### #
# #
#####
# #
### ###
# #
#07.#
```

COLLEGAMENTI

- 06 -->> [CB.a] Cortile
- 07 -->> [CB.a] Cortile
- 11 -->> [CB.h] Laboratorio di magia nera
- 12 -->> [CB.i] Laboratorio di magia bianca
- 13 -->> [CB.l] 2° piano /A

OGGETTI

- a. Tenda
- b. Megaetere
- c. 4.800 Gil

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso ai tre forzieri

_____ [CB.h] LABORATORIO DI MAGIA NERA

```
#####
# #
# #
# ##### #
# #
# #
##### 11. #####
#####
```

COLLEGAMENTI

- 11 -->> [CB.g] 1° piano /C

_____ [CB.i] LABORATORIO DI MAGIA BIANCA

```
#####
# #
# #
# ##### #
# #
# #
##### 12. #####
#####
```

COLLEGAMENTI

- 12 -->> [CB.g] 1° piano /C

_____ [CB.l] 2° PIANO /A

```

#####          #####14.#####          #####
#          ###  ###          ###  ###          #
#          #####          #####          #
#  #####          #####          #
#          #####          #####          #
#          ###  #####          #####          ###  #
#####          #          #####
          #13.#

```

COLLEGAMENTI

13 -->> [CB.g] 1° piano /C
 14 -->> [CB.m] 2° piano /B

_____ [CB.m] 2° PIANO /B

```

#####15.#####
#          #
#          #
#          #
#          #
#####          #####
          #
          #14.#

```

COLLEGAMENTI

14 -->> [CB.l] 2° piano /A
 15 -->> [CB.n] Sala del trono

_____ [CB.n] SALA DEL TRONO

```

#####
# # # # # #
#          #
#####          #####
#          #
#          #
#          #
#####          #####
#          #
#####          #####
          #
          #15.#

```

COLLEGAMENTI

15 -->> [CB.m] 2° piano /B

_____ [CB.o] ALI ROSSE

```

#####
#####          #
08.          #####          #
#####          #
#          #
#          #
#          #

```


#####

03.

COLLEGAMENTI

- 01 -->> [CD.b] Tesoreria 1° piano
- 02 -->> [CD.d] 1° piano
- 03 -->> Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs

_____ [CD.b] TESORERIA 1° PIANO

a # b c # #
.....: ##### : #
.....: # ##### : #
: ###
#####>< : #
_____ #
#04. ##### ###
_____ #
#01.#

COLLEGAMENTI

- 01 -->> [CD.a] Cortile
- 04 -->> [CD.c] Tesoreria S1

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Corno rigenerante
- c. Granpozione

ALTRO

- >< pulsante che apre l'accesso alle celle
- .. passaggio segreto

_____ [CD.c] TESORERIA S1

_____#
#04.#
_____ #

a b c h #
g d e f i #

#####

COLLEGAMENTI

- 04 -->> [CD.b] Tesoreria 1° piano

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Antidoto
- c. Coda di fenice
- d. Etere

COLLEGAMENTI

05 -->> [CD.d] 1° piano
08 -->> [CD.h] Sala del Trono

_____ [CD.f] MAGAZZINO

```
#####
##### # c #
###09.##### : #
# _____ #####b : #
#           a # : #
# _____ # : #
###06.     ### : #
# : ##### .. : #
# : ..... : ###
#####
```

COLLEGAMENTI

06 -->> [CD.d] 1° piano
09 -->> [CD.h] Sala del Trono

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Antidoto
- c. Etere [muro]

ALTRO

.. passaggio segreto

_____ [CD.g] 2° PIANO

```
_____
#10.#
#####-----#####
#           #
#           #
#####           #####
###                   ###
#                   #
#                   #
###                   ###
#####           #####
#   #   #   #
#   #_#   #
#####07.#####
```

COLLEGAMENTI

07 -->> [CD.d] 1° piano
10 -->> [CD.h] Sala del Trono

_____ [CD.h] SALA DEL TRONO

```
_____
#12.#
#-----#####><##
#####           #####           #####
###                   ###
```

```

#
#
###
#
#####
#_____#
#08.#          ###          ###          #09.#
#####          ###          #####
#_____#
#10.#

```

COLLEGAMENTI

- 08 -->> [CD.e] Stanza dei bambini
- 09 -->> [CD.f] Magazzino
- 10 -->> [CD.g] 2° piano
- 11 -->> [CD.i] Stanza da letto di Edward
- 12 -->> [CD.l] Sala del Cristallo

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso alla Sala del Cristallo

[CD.i] STANZA DA LETTO DI EDWARD

```

#####
#####   ###
#         #
#         #
#         #
###       ###
#####   #####
#         #
#####   #####
#11.|    #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 11 -->> [CD.h] Sala del Trono

[CD.l] SALA DEL CRISTALLO

```

#####
#         #
#         #####   #
#         #####   #
#         ### C ###   #
#         ###   ###   #
#         ###   ###   #
#         ###   ###   #
#         #   #       #
#         #         #
#         #         #
#         #         #
#####   #####
#         #
#####12.#####

```


COLLEGAMENTI

12 -->> [CD.h] Sala del Trono

ALTRO

(C) Cristallo del Fuoco

```

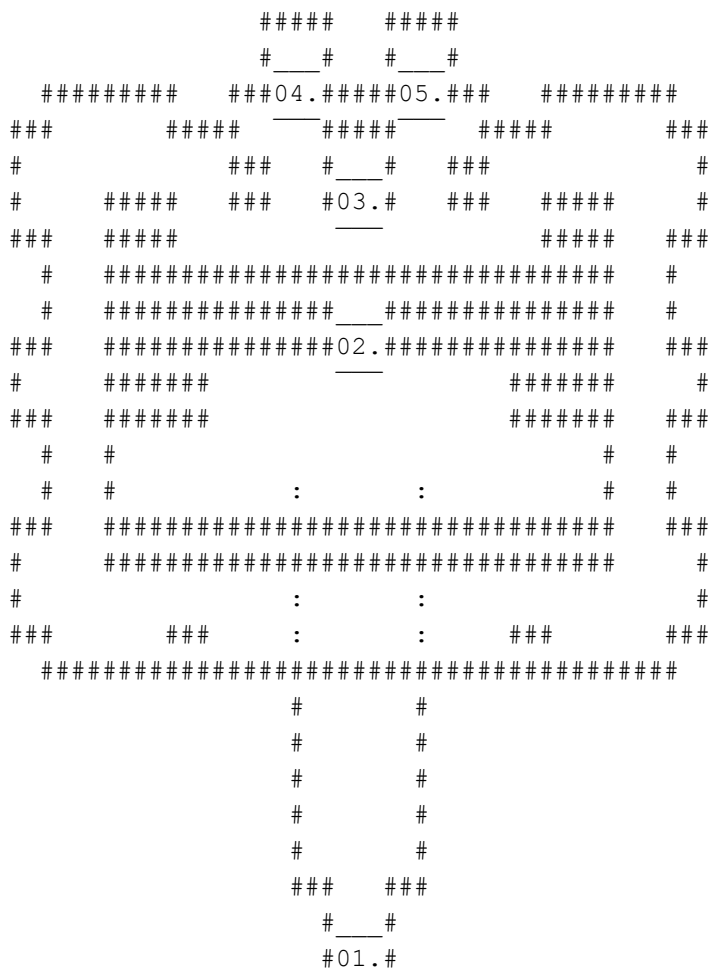
=====
CASTELLO DI FABUL                                     [09CF]
=====

```

Stanze presenti -----: tredici
 Musica di sottofondo -: 020. Fabul
 Punti di Salvataggio -: nessuno

=== OGGETTI ===		=== NEMICI ===
Aracnotela	[CF.f]	(nessuno)
Elisir	[CF.f]	
Esplosivo	[CF.h]	
Etere	[CF.f]	
Furia di Zeus	[CF.h]	
Pozione	[CF.h]	
Sandali di Mercurio	[CF.f]	
Tenda	[CF.o]	
Vento antartico	[CF.h]	
Vino di Bacco	[CF.n]	

_____ [CF.a] CORTILE

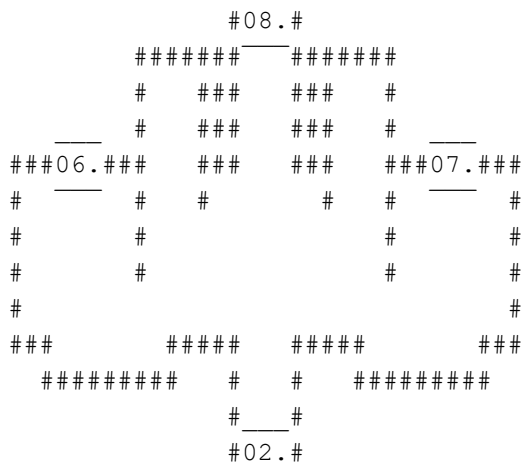


COLLEGAMENTI

- 01 -->> Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul
- 02 -->> [CF.b] 1° piano
- 03 -->> [CF.e] 2° piano
- 04 -->> [CF.h] Torre ovest, 1° piano
- 05 -->> [CF.m] Torre est, 1° piano

Il corridoio d'ingresso passa al di sotto della cinta di mura.

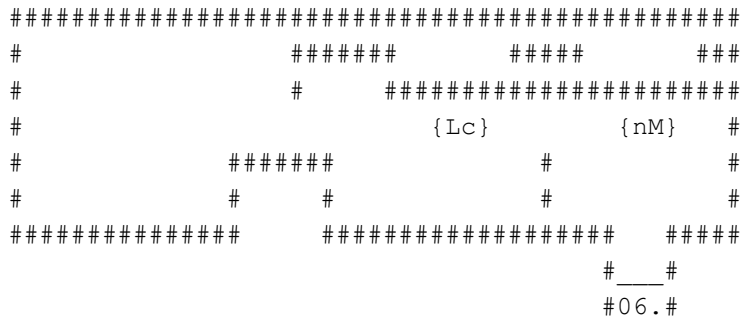
_____ [CF.b] 1° PIANO



COLLEGAMENTI

- 02 -->> [CF.a] Cortile
- 06 -->> [CF.c] Locanda
- 07 -->> [CF.d] Armi e armature
- 08 -->> [CF.e] 2° piano

_____ [CF.c] LOCANDA



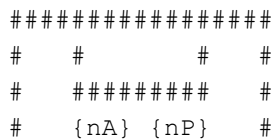
COLLEGAMENTI

- 06 -->> [CF.b] 1° piano

ALTRO

- {Lc} Locanda
- {nM} negozio di Medicine

_____ [CF.d] ARMI E ARMATURE



```
# #
#####
### ##
#_#
#07.#

```

COLLEGAMENTI

07 -->> [CF.b] 1° piano

ALTRO

{nA} negozio di Armi

{nP} negozio di Protezioni

_____ [CF.e] 2° PIANO

```
_____
#09.#
#_#
#####
### # # ##
# #
# #
# # # #
# #_# #
# #08.# #
# #_# #
### ##### ###
# ##### #
# #
#####
#_#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 -->> [CF.e] Cortile

08 -->> [CF.b] 1° piano

09 -->> [CF.f] Sala del trono

_____ [CF.f] SALA DEL TRONO

```
#####
#10.# # ..... #
#_# # : ## : #
##### # #####: ## : #
# ##### # : #
# ## # # # # ## # : #####
# a ## ##>< # : ..... b #
##### ##### : c #
# # # d #
# # #####
# #
### # # ###
# #_# #
#####09.#####

```

COLLEGAMENTI

09 -->> [CF.e] 2° piano

10 -->> [CF.g] Sala del Cristallo

OGGETTI

- a. Sandali di Mercurio
- b. Aracnotela
- c. Elisir
- d. Etere

ALTRO

- >< pulsante che apre l'accesso al passaggio segreto
- .. passaggio segreto

[CF.g] SALA DEL CRISTALLO

```

#####
#####          #####
#####          #####
#####          #####
#####          #####
#              #####          #####
#              #####          #
#              ### C ###          #
#              ###   ###          #
#              ###   ###          #
#              ###   ###          #
#              ###   ###          #
###           #   #              #
#              #              #
#              #              #
#              #              #
#              #              #
#              #              #
#              #####          #
#####          #####          #####
#              #
#              #
#              #
#              #
#              #
###           ###
#              #
###10.###

```

COLLEGAMENTI

10 -->> [CF.f] Sala del trono

ALTRO

(C) Cristallo del Vento

[CF.h] TORRE OVEST, 1° PIANO

```

#####
### a      d  #11.#
# b              #
# c              #
#              #   #
###          #   ###
#####          #
#              #
#04.#

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [CF.a] Cortile
11 -->> [CF.i] Torre ovest, 2° piano

OGGETTI

- a. Esplosivo
- b. Vento antartico
- c. Pozione
- d. Furia di Zeus [vaso]

_____ [CF.i] TORRE OVEST, 2° PIANO

```
#####  
###          #_____  
#            #12.#  
#            _____#  
#            #11.#  
###          #_____  
#####
```

COLLEGAMENTI

- 11 -->> [CF.h] Torre ovest, 1° piano
- 12 -->> [CF.l] Stanza da letto di Yang

_____ [CF.l] STANZA DA LETTO DI YANG

```
#####  
###          #    #    #  
#            #    #    #  
#            _____#  
#            #12.#  
###          #_____  
#####
```

COLLEGAMENTI

- 12 -->> [CF.i] Torre ovest, 2° piano

_____ [CF.m] TORRE EST, 1° PIANO

```
#####  
____#                ###  
#13.#                #  
#_____            #  
#    #                #  
###  #                ###  
#  #####  
#____#  
#05.#  
_____
```

COLLEGAMENTI

- 05 -->> [CF.a] Cortile
- 13 -->> [CF.n] Torre est, 2° piano

_____ [CF.n] TORRE EST, 2° PIANO

```
#####  
____#    #    #    #
```

```
#14.# ##### #
#-----#
#13.# a #
#-----# ###
#####
```

COLLEGAMENTI

13 -->> [CF.m] Torre est, 1° piano
14 -->> [CF.o] Torre est, 3° piano

OGGETTI

a. Vino di Bacco [vaso]

-----[CF.o] TORRE EST, 3° PIANO

```
#####
#### #
# # #
#-----#
#14.# #
#-----# a ###
#####
```

COLLEGAMENTI

14 -->> [CF.n] Torre est, 2° piano

OGGETTI

a. Tenda

=====

GROTTE DI EBLAN

[@09GE]

=====

Stanze presenti -----: otto
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità
Punti di Salvataggio -: 1 [GE.h]

=== OGGETTI ===

=== NEMICI ===

Ago dorato [GE.g]
Anima di Pyros [GE.g]
Aracnotela [GE.f]
Arco di Yoichi [GE.a]
Clessidra d'argento [GE.f]
Coda di fenice [GE.f, g]
Cottage [GE.f]
Elisir [GE.f]
Etere [GE.f]
Granpozione [GE.f]
Kotetsu [GE.h]
Megaetere [GE.g]
Panacea [GE.a]
Pozione [GE.e]
Stelle gemelle [GE.e, f]
Tenda [GE.f]
Zanna vampirica [GE.a]

Armadillo [GE.a, f, g]
Basilisco [GE.f, g]
Golem di pietra [GE.a, f, g]
Lilith [GE.g]
Lucertola nera [GE.a, f, g]
Pipistrello [GE.a, f, g]
Scheletrosso [GE.g]
Skuldier [GE.a, f]

```

#####
#01.##### b #
###  ##### a  ## #
### ..... : #
# ##### #
### ## ##### #####
# ## ##### ..... ##
# ## ##### : ##
### ##### #
# ##### ##### #####
##### ##### # ##
##### ##### # #####
# ##### # #
# ##### ## # #
##### # # #
##### # # #
### ##### ##### #
# ##### ## # #
# ##### ## ## #
# ##### ##### #
### ## # # #
### ##### # # #
##### ##### # # #
##### ##### # c #
### ##### #####
# ##### #
# ##### #
### #####
#02. # #####

```

COLLEGAMENTI

01 -->> Zona continentale tra Eblan e le Grotte di Eblan
02 -->> [GE.b] S2

OGGETTI

- a. Arco di Yoichi
- b. Panacea
- c. Zanna vampirica

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x1) Armadillo <> Esp 2.853 -- Gil 237
- (x1) Lucertola nera
- (x1) Armadillo <> Esp 1.555 -- Gil 194
- (x1) Golem di pietra <> Esp 2.908 -- Gil 238
- (x6) Pipistrello <> Esp 3.588 -- Gil 906
- (x2) Pipistrello <> Esp 1.196 -- Gil 302
- (x2) Skuldier <> Esp 3.154 -- Gil 232
- (x1) Skuldier <> Esp 1.577 -- Gil 116

```

#06.# ##### #02.#
########
###### # #
#### # # #
### RP ### # #
#### #####04.##### ### #
#### # # ### #
# # ###03.### ###
#### #
# # #####
###05.### ##### #
# # #####
# ##### #
##### # ###
# ### #####
# #####
# #####
# #####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 -->> [GE.a] S1
- 03 -->> [GE.c] Locanda
- 04 -->> [GE.d] Armi e armature
- 05 -->> [GE.e] S2/B
- 06 -->> [GE.f] Sentiero per la Torre di Babil /A

ALTRO

RP Vaso che ripristina HP e MP

```

#####
##### # # # #
# # # # # #
# ##### #####
# #
# ##### #
# # # #
##### #####
# #
# #
# #
#03.#

```

COLLEGAMENTI

- 03 -->> [GE.b] S2/A

```

#####
# #
##### #####
# #
##### #

```



```

#           #####
#           #
#           #
#####     #
           # #
           # #
           # #
           #04.#

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [GE.b] S2/A

[GE.e] S2/B

```

#####
#####     #####
#           #
# b         #
###        #
#           a #
#####     ###
           # #
           # #
           # #
           # #
           # #
           #05.#

```

COLLEGAMENTI

05 -->> [GE.b] S2/A

OGGETTI

- a. Pozione [vaso]
- b. Stelle gemelle [vaso]

[GE.f] SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /A

```

#####     #09.#
#####     ###
#           #
# #####   #
#08.##### # #####
#07.#     ### ## ## ## #
#####     # ..... # # #
# b       #####   ## : ## # ##
#         : ##### d e # :.. ##### #
# ##### : ##### f ## : g ## #
# ##### : ##### :. ## ##
# ##### : ##### h ## ##
## ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### ##
## ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### ###
# ##### :..... ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #

```

```

# #####
# #####
### #####
### ##### c #####
### ##### l m n #
# a ##### i #
#####_#####
#06.# #####

```

COLLEGAMENTI

```

06 -->> [GE.b] S2/A
07 -->> [GE.g] Sentiero per la Torre di Babil /B
08 -->> [GE.g] Sentiero per la Torre di Babil /B
09 -->> [GE.g] Sentiero per la Torre di Babil /B

```

OGGETTI

- a. Etere
- b. Tenda
- c. Granpozione
- d. Granpozione
- e. Cottage
- f. Granpozione
- g. Elisir
- h. Stelle gemelle
- i. Aracnotela
- l. Clessidra d'argento
- m. Coda di fenice
- n. Coda di fenice

NEMICI

```

(x1) Armadillo <> Esp 1.665 -- Gil 224
(x1) Basilisco

(x1) Armadillo <> Esp 2.853 -- Gil 237
(x1) Lucertola nera

(x1) Armadillo <> Esp 4.709 -- Gil 426
(x2) Skuldier

(x1) Golem di pietra <> Esp 2.908 -- Gil 238

(x6) Pipistrello <> Esp 3.588 -- Gil 906

(x3) Pipistrello <> Esp 1.794 -- Gil 453

(x2) Skuldier <> Esp 3.154 -- Gil 232

(x1) Skuldier <> Esp 1.577 -- Gil 116

```

_____[GE.g] SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /B

```

#####
# #
### #
# # #####
# ##### a ##### #

```

```

### # ### ##### d ..... #
# # ##### ##### #
# # # # ##### #
# ### # # ##### #
# ### # # ##### #
### # ##### ##### #
# ##### #
### ##### #
# # ##### #
##### ##### ..... #
### # ### # : ##### #
# # # # # :.. ##### #
# # # # # # :.. # # # # #
# ##### # # # # : b # # # # # #10.###
# # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # #09.#
# # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # #

```

COLLEGAMENTI

```

07 -->> [GE.f] Sentiero per la Torre di Babil /A
08 -->> [GE.f] Sentiero per la Torre di Babil /A
09 -->> [GE.f] Sentiero per la Torre di Babil /A
10 -->> [GE.h] Sentiero per la Torre di Babil /C
11 -->> [TB.q] Torre di Babil: S1

```

OGGETTI

- a. Anima di Pyros
- b. Coda di fenice
- c. Ago dorato
- d. Megaetere

NEMICI

```

(x1) Armadillo <> Esp 1.665 -- Gil 224
(x1) Basilisco

(x1) Armadillo <> Esp 2.815 -- Gil 518
(x4) Scheletrosso

(x1) Armadillo <> Esp 2.853 -- Gil 237
(x1) Lucertola nera

(x1) Golem di pietra <> Esp 2.908 -- Gil 238

(x1) Lilith <> Esp 1.235 -- Gil 150

(x6) Pipistrello <> Esp 3.588 -- Gil 906

(x3) Pipistrello <> Esp 1.794 -- Gil 453

(x5) Scheletrosso <> Esp 1.575 -- Gil 405

```

[GE.h] SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /C

```

#####
### # #####
# ..... # #

```

```

#           #           :... a #
#       PS #####
#           #           ###   ###
#           #           #####
###        #
#####   #####
#       #
#10.#

```

COLLEGAMENTI

10 -->> [GE.g] Sentiero per la Torre di Babil /B

OGGETTI

a. Kotetsu

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

=====

GROTTA SIGILLATA

[@09GS]

=====

Stanze presenti -----: ventitre

Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità

Punti di Salvataggio -: 2 [GS.l], [GS.t]

=== OGGETTI ===

Antidoto	[GS.q]
Bacio di dama	[GS.b]
Bracciale d'assalto	[GS.e]
Coda di fenice	[GS.c, f, g, o, r]
Cortina luminosa	[GS.j]
Elisir	[GS.j, i, p]
Etere	[GS.c, d, n]
Fuma shuriken	[GS.j]
Granpozione	[GS.d, o]
Martello di Gaia	[GS.k]
Megaetere	[GS.h, m, s]
Pozione-X	[GS.s]
Shuriken	[GS.m]
Sveglia	[GS.g]

=== NEMICI ===

Cerebrochimera	[GS.b, d, g, o, q]
Chimera	[GS.i, j, m, n, o, q, s]
Drago giallo	[GS.b, d, g, o, q]
Gelatina nera	[GS.b, d, g, o, q]
Muro demoniaco	[GS.v]
Naga	[GS.b, c, d, g, i, j, m, n, o, q, s]
Ninfa tempestosa	[GS.b, c, d, g, i, j, m, n, o, q, s]
Nottola	[GS.b, c, d, g, i, j, m, n, o, q, s]
Nottola vampiro	[GS.b, c, d, g, i, j, m, n, o, q, s]
Porta trappola	[GS.b, d, g, o, q]
Vampira	[GS.b, c, d, g, i, j, m, n, o, q, s]

```

#####
#   #
###02.###
###   ###
###   ###
#       #
#       #
#       #
###   ###
###   ###
###   ###
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 -->> Zona continentale esterna alla Grotta sigillata
02 -->> [GS.b] S1/A

```

#####
###   ###   ###   #
#   #####   ##### #
#   #####   ##### #02.##### #
#   #####   #   ##### #
#   #####   #####   ##### #
#   #####   #####   ##### #
#   #####   #####   #####   ###
###   #04.#   ##### #
#   #####   ###
#   #   #   #####   ###
#####   #####   ##### #
#   #####   #####   #
#   #####   #####   #
###   #####   #   #####
#####   #####   ###
#   #####   #####   ###
#   #####   #####   #
###   #####   #####   #
#   #####   #####   #
#####   #####   #03.# #
#####   #   ###
#####   #####
#   #   #
#   #
##### a   ###
#   #
#####

```

COLLEGAMENTI

02 -->> [GS.a] Ingresso
03 -->> [GS.c] S1/B (Porta trappola)
04 -->> [GS.d] S1/C (Porta trappola)

OGGETTI

a. Bacio di dama

NEMICI

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200
 (x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.500
 (x1) Drago giallo .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 3.044 -- Gil 1.300
 (x1) Gelatina nera .evo

(x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
 (x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
 (x1) Vampira

(x2) Ninfa tempestosa <> Esp 4.918 -- Gil 298

(x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300

(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

(x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

[GS.c] S1/B

```
#####
#          ### #          ###
#  a      #  #  b      ###
###      #  ###      #
###      #####      #
#####      #####      #
#          ###      ###
###      #####
###      ###
#          ###
###      #####
###03.###
```

COLLEGAMENTI

03 -->> [GS.b] S1/A

OGGETTI

a. Coda di fenice
b. Etere

NEMICI

(x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
 (x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
 (x1) Vampira

(x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300

(x2) Ninfa tempestosa <> Esp 4.918 -- Gil 298
(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048
(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

[GS.d] S1/C

```

#####05.#####
#####          #06.#####
#                #####
# a                ###
###            ###      b      #
###            ###            ###
#                ###            #
#                #####          #
#                #   ###          ###
###            #   #           ###
#            ###      #####07.###
#####04.###

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [GS.b] S1/A
05 -->> [GS.e] S1/D (Porta trappola)
06 -->> [GS.f] S1/E (Porta trappola)
07 -->> [GS.g] S2/A

OGGETTI

a. Granpozione
b. Etere

NEMICI

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.500
(x1) Drago giallo .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 3.044 -- Gil 1.300
(x1) Gelatina nera .evo

(x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
(x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
(x1) Vampira

(x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300

(x2) Ninfa tempestosa <> Esp 4.918 -- Gil 298

(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

(x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

```
#####
###          ###
#          a          #
#          #
###          ###
###  _____  ###
      ###05.###
      _____
```

COLLEGAMENTI

05 -->> [GS.d] S1/C

OGGETTI

a. Bracciale d'assalto

```
#####
###          ###
#          a          #
#          #
###          ###
###  _____  ###
      ###06.###
      _____
```

COLLEGAMENTI

06 -->> [GS.d] S1/C

OGGETTI

a. Coda di fenice

```
#####13.###          #####10.###
###  _____  ###          #####11.###          ###          #####
###          #_____###          ###_____###          #_____
#          #12.#          #09.#          #08.###
#          _____
#          #####          ###          #
#          #####          ###          ##          ###          #
#          #####          #####          #####          #
###          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #
          ###          #####          #_____#          b #
          #          #####          ###07.###          #####          #
          #          #####          #_____#          #####          #
          #          #####          #####          #
          ###          #####          #####          #
          #          #####          ##          #####          #
```



```

      ___   ###   #####   ##   #####   #
###14.###   #####   ##   #####   a ###
###   _____   #####   #####   #
#           #####   #####   ###
###           ###   ##           ###
#####   #####           ###
#####           #####

```

COLLEGAMENTI

- 07 -->> [GS.d] S1/C
- 08 -->> [GS.h] S2/B (Porta trappola)
- 09 -->> [GS.i] S2/C (Porta trappola)
- 10 -->> [GS.j] S2/D (Porta trappola)
- 11 -->> [GS.k] S2/E (Porta trappola)
- 12 -->> [GS.l] S2/F
- 13 -->> [GS.m] S2/G (Porta trappola)
- 14 -->> [GS.n] S2/H (Porta trappola)

OGGETTI

- a. Sveglia
- b. Coda di fenice

NEMICI

- (x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200
- (x1) Cerebrochimera .evo

- (x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.500
- (x1) Drago giallo .evo

- (x1) Porta trappola <> Esp 3.044 -- Gil 1.300
- (x1) Gelatina nera .evo

- (x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
- (x1) Vampira

- (x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
- (x1) Vampira

- (x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300

- (x2) Ninfa tempestosa <> Esp 4.918 -- Gil 298

- (x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

- (x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

- (x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

_____ [GS.h] S2/B

```

#####
###   ###
#     a     #
#         #
###   ###
###   _____   ###
#####08.###

```

COLLEGAMENTI

08 -->> [GS.g] S2/A

OGGETTI

a. Megaetere

_____ [GS.i] S2/C

```

#####
##### a #####
# #
# #
### ##
# #
# #
# #
### ##
### #
### #
#####

```

COLLEGAMENTI

09 -->> [GS.g] S2/A

OGGETTI

a. Elisir

NEMICI

```

(x1) Chimera <> Esp 4.167 -- Gil 377
(x1) Ninfa tempestosa

(x1) Naga <> Esp 3.577 -- Gil 299
(x1) Ninfa tempestosa

(x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
(x1) Vampira

(x3) Nottola <> Esp 13.095 -- Gil 1.162
(x2) Vampira

(x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300

(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

```

_____ [GS.j] S2/D

```

#####
#####
# #
# a #
# ##
### b # #####
### ##### #
##### # c #
# #####
### ##
# ##
##### #

```

```
###      #
#        ###
#        #
###      #
      ###10.#
      _____
```

COLLEGAMENTI

10 -->> [GS.g] S2/A

OGGETTI

- a. Elisir
- b. Fuma shuriken
- c. Cortina luminosa

NEMICI

(x1) Chimera	<>	Esp 4.167	--	Gil 377
(x1) Ninfa tempestosa				
(x1) Naga	<>	Esp 3.577	--	Gil 299
(x1) Ninfa tempestosa				
(x6) Nottola	<>	Esp 15.444	--	Gil 1.760
(x1) Vampira				
(x3) Nottola	<>	Esp 13.095	--	Gil 1.162
(x2) Vampira				
(x2) Naga	<>	Esp 2.236	--	Gil 300
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 6.918	--	Gil 1.065

_____ [GS.k] S2/E

```
#####
###      ###
#        a      #
#        #
###      ###
###      ###
      ###11.###
      _____
```

COLLEGAMENTI

11 -->> [GS.g] S2/A

OGGETTI

- a. Martello di Gaia

_____ [GS.l] S2/F

```
#####
###      ###
#        #
#        #
#        PS      #
###      ###
###      ###
      ###12.###
      _____
```

COLLEGAMENTI

12 -->> [GS.g] S2/A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [GS.m] S2/G

```

#####
#####      #####
#           #
#   a       b   #
###                ###
#                   #
###                ###
#                   #
###                ###
###                ###
#####13.#####

```

COLLEGAMENTI

13 -->> [GS.g] S2/A

OGGETTI

- a. Megaetere
- b. Shuriken

NEMICI

- (x1) Chimera <> Esp 4.167 -- Gil 377
- (x1) Ninfa tempestosa
- (x1) Naga <> Esp 3.577 -- Gil 299
- (x1) Ninfa tempestosa
- (x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
- (x1) Vampira
- (x3) Nottola <> Esp 13.095 -- Gil 1.162
- (x2) Vampira
- (x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

_____ [GS.n] S2/H

```

#####
#####      #####
###                a                #
###                #####            #####
#           #####      #           #
#           #           #           #
#           #           ###        ###
#           #           #           #
#           ###        ###        ###
#           #           #           #
#           #           #####14.###
###15.###

```

COLLEGAMENTI

14 -->> [GS.g] S2/A
15 -->> [GS.o] S3/A

OGGETTI

a. Etere

NEMICI

(x1) Chimera <> Esp 4.167 -- Gil 377
(x1) Ninfa tempestosa

(x1) Naga <> Esp 3.577 -- Gil 299
(x1) Ninfa tempestosa

(x6) Nottola <> Esp 15.444 -- Gil 1.760
(x1) Vampira

(x3) Nottola <> Esp 13.095 -- Gil 1.162
(x2) Vampira

(x2) Naga <> Esp 2.236 -- Gil 300

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

_____ [GS.o] S3/A

#####15.#####

###16.# ###

a ###

b ###

#####17.#####

COLLEGAMENTI

15 -->> [GS.n] S2/H
16 -->> [GS.p] S3/B (Porta trappola)
17 -->> [GS.q] S3/C

OGGETTI

a. Granpozione
b. Coda di fenice

NEMICI

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.500
(x1) Drago giallo .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 3.044 -- Gil 1.300
(x1) Gelatina nera .evo

```

(x1) Chimera <> Esp 4.167 -- Gil 377
(x1) Ninfa tempestosa

(x1) Naga <> Esp 6.036 -- Gil 488
(x2) Ninfa tempestosa

(x1) Naga <> Esp 3.577 -- Gil 299
(x1) Ninfa tempestosa

(x3) Nottola <> Esp 13.095 -- Gil 1.162
(x2) Vampira

(x3) Nottola <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
(x1) Vampira

(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

(x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

```

[GS.p] S3/B

```

#####
###      ###
#      a      #
#              #
###      ###
###  ___  ###
      ##16.###

```

COLLEGAMENTI

16 -->> [GS.o] S3/A

OGGETTI

a. Elisir

[GS.q] S3/C

```

#####
###      ###
#      #####      #
#      #####      #
#      #####      #
#      #####      # #####
#      #_#      #####      ##      #
#      ##17.###      #####      #####      ###
###      _____      #####      #####      #
#      #      #      #####      #
#####      #      ## #      #####      a #
      ###      #####      ##      #_#      ###
#      #####      ##      ##18.###      #
#      #####      _____      ###
#      #####      :      :      #
#####      :      :      #####
      ###      :      :      ###
#      :      :      # #####
#####      #####

```

```

#####          #####          ###          #
#####          #####          #####          ###
#          #####          #####          #####          #
###  #####20.###  #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
#  #####          #####          #####          #####          #
###          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

17 -->> [GS.o] S3/A
18 -->> [GS.r] S3/D   (Porta trappola)
19 -->> [GS.s] S3/E   (Porta trappola)
20 -->> [GS.t] S4/A

```

OGGETTI

a. Antidoto

ALTRO

.. sottopassaggio

NEMICI

```

(x1) Porta trappola      <>   Esp 28.000  --  Gil 1.200
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola      <>   Esp 28.000  --  Gil 1.500
(x1) Drago giallo .evo

(x1) Porta trappola      <>   Esp 3.044   --  Gil 1.300
(x1) Gelatina nera .evo

(x1) Chimera             <>   Esp 4.167   --  Gil 377
(x1) Ninfa tempestosa

(x1) Naga                <>   Esp 3.577   --  Gil 299
(x1) Ninfa tempestosa

(x6) Nottola             <>   Esp 15.444  --  Gil 1.760
(x1) Vampira

(x3) Nottola             <>   Esp 13.095  --  Gil 1.162
(x2) Vampira

(x2) Naga                <>   Esp 2.236   --  Gil 300

(x4) Nottola             <>   Esp 7.908   --  Gil 1.048

(x3) Nottola vampiro     <>   Esp 6.918   --  Gil 1.065

(x1) Porta trappola      <>   Esp 30.000  --  Gil 4.500

```

[GS.r] S3/D

#####

```
###          ###
#           a           #
#           #
###          ###
###   _____   ###
###18.###
_____
```

COLLEGAMENTI

18 -->> [GS.q] S3/C

OGGETTI

a. Coda di fenice

_____ [GS.s] S3/E

```
#####
#####          #####
#                   #
#                   b #
###  ##  ####  ##  #####
#       ##  ####  ##  #
###           ##           ###
#       ##           ##  #
###  a ##           #####
###           _____   ###
#####19.#####
_____
```

COLLEGAMENTI

19 -->> [GS.q] S3/C

OGGETTI

a. Megaetere
b. Pozione-X

NEMICI

(x1) Chimera	<>	Esp 4.167	--	Gil 377
(x1) Ninfa tempestosa				
(x1) Naga	<>	Esp 6.036	--	Gil 488
(x2) Ninfa tempestosa				
(x1) Naga	<>	Esp 3.577	--	Gil 299
(x1) Ninfa tempestosa				
(x3) Nottola	<>	Esp 13.095	--	Gil 1.162
(x2) Vampira				
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 10.500	--	Gil 1.253
(x1) Vampira				
(x4) Nottola	<>	Esp 7.908	--	Gil 1.048

_____ [GS.t] S4/A

```
#####20.#####
#####          #####
###           ##           ###
```



```
# #
# #
# #
# #
# #
### PS ###
# #
# #
# #
# #
# #
### ###
#####
###21.###
_____
```

COLLEGAMENTI

20 -->> [GS.q] S3/C
21 -->> [GS.u] S4/B

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [GS.u] S4/B

```
#####21.#####
#####
#####
### ###
# ##### #
### ##### ###
# # #### # # #
### ### #### # # #
# ### # ###22.### # # # #
# ##### ###-### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
### ##### ###
# ##### #
# ##### #
### ##### ###
### ###
#####
```

COLLEGAMENTI

21 -->> [GS.t] S4/A
22 -->> [GS.v] S5

_____ [GS.v] S5

```
###23.###
#####
### ###
##### BOSS #####
```

```

#         #####          #####          #
#         #####          #####          #
###      #####          #####          ###
#         #####          #####          #
#####          #####
#####          #####
#         #####          #####          #
#         #             #             #
#
#         #####          #
#         #####          #
#         #####          #
#         #####          #
#         #_#           #           #
#         ##22.##      #           #
#         #_#           #           #
###                        ###
###                        ###
#                           #
###                        ###
#####

```

COLLEGAMENTI

22 -->> [GS.u] S4/B
23 -->> [GS.w] Sala del Cristallo

NEMICI

(x1) Muro demoniaco <> Esp 23.000 -- Gil 8.000 [Boss]

_____ [GS.w] SALA DEL CRISTALLO

```

#####
#                                     #
#                                     #
#         #####          #
#         #####          #
#         ### C ###          #
#         ###   ###          #
#         ###   ###          #
#         ###   ###          #
#         #   #             #
#                                     #
#                                     #
#####          #####
#               #
#               #
#         _____ #
#         ##23.##

```

COLLEGAMENTI

23 -->> [GS.v] S5

ALTRO

(C) Cristallo oscuro

```

=====
Stanze presenti -----: dieci
Musica di sottofondo -: 019. Monte Ordalia
Punti di Salvataggio -: nessuno

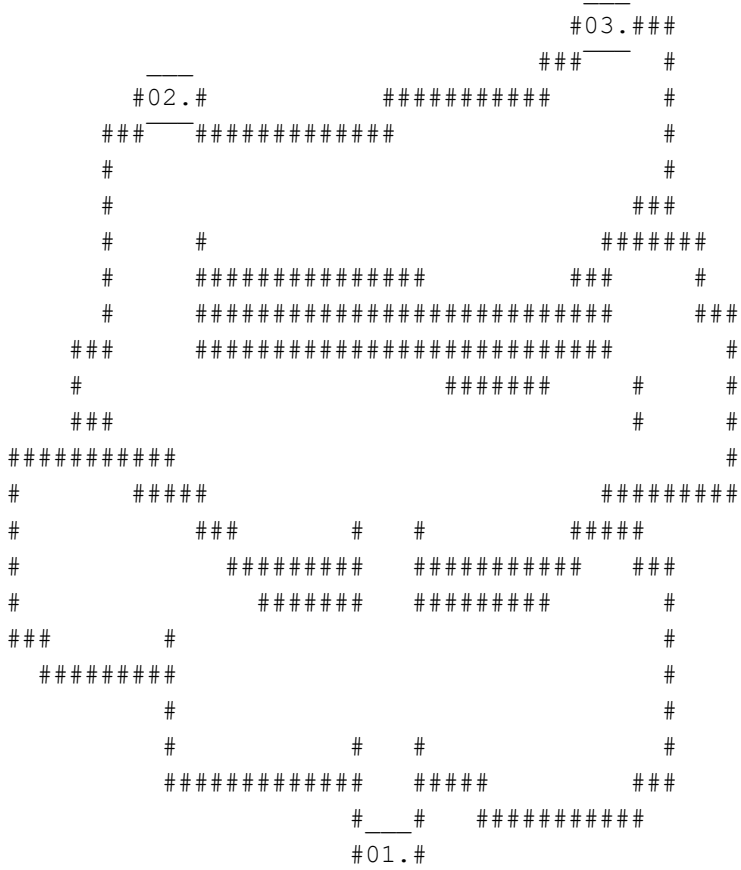
```

```

=== OGGETTI ===                               === NEMICI ===
960 Gil [MH.b]                               Anima [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Ago dorato [MH.b]                            Belfagor [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Bacio di dama [MH.f]                         Gargoyle [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Bandana [MH.f]                               Papà Pyros [MH.d]
Clessidra di bronzo [MH.e]                  Pyros [MH.c, e]
Cottage [MH.c]                              Pyros grigio [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Frecce sacre [MH.d]                         Pyros viola [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Panacea [MH.e]                              Roc minore [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Pozione [MH.b]                              Scheletrosso [MH.a, b, c, d, e, f, g]
Sveglia [MH.e]                              Skuldier [MH.b, c, e, f, g]
Tenda [MH.b]                                Tartaruga magma [MH.c, e, f, g]

```

_____ [MH.a] VERSANTE OVEST



```

COLLEGAMENTI
01 -->> Zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs
02 -->> [MH.b] Belvedere ovest
03 -->> [MH.c] Incrocio ovest

```

```

NEMICI
(x1) Gargoyle <> Esp 2.323 -- Gil 223
(x2) Roc minore

(x2) Pyros grigio <> Esp 3.349 -- Gil 449
(x1) Pyros viola

```

(x2) Anima <> Esp 920 -- Gil 118
 (x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484
 (x3) Pyros grigio <> Esp 1.335 -- Gil 201
 (x3) Roc minore <> Esp 3.012 -- Gil 243
 (x4) Scheletrosso <> Esp 1.260 -- Gil 324

[MH.b] BELVEDERE OVEST

```

#####
### #
##### ###
# #02.#
### -----#####
##### # #
### #####
##### ###
### ###
# #####
# PS ### #####
# ### ### b ##### #
### ##### c d #
##### a ### #
# # ##
# ##### #
### ##### ###
##### #####
  
```

COLLEGAMENTI

02 -->> [MH.a] Versante ovest

OGGETTI

- a. Tenda
- b. Pozione
- c. Ago dorato
- d. 960 Gil

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

(x3) Anima <> Esp 3.587 -- Gil 455
 (x2) Scheletrosso
 (x1) Skuldier

 (x2) Anima <> Esp 1.550 -- Gil 280
 (x2) Scheletrosso

 (x1) Gargoyle <> Esp 2.323 -- Gil 223
 (x2) Roc minore

 (x2) Pyros grigio <> Esp 3.349 -- Gil 449
 (x1) Pyros viola

 (x2) Anima <> Esp 920 -- Gil 118

(x2) Pyros viola
(x2) Pyros grigio <> Esp 3.349 -- Gil 449
(x1) Pyros viola
(x3) Scheletrosso <> Esp 2.522 -- Gil 359
(x1) Skuldier
(x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484
(x2) Tartaruga magma <> Esp 3.332 -- Gil 468

[MH.d] CIMA

```

#####
# #####
#_###   ###
#05.#   #
###_    #
#####  ###
#       BOSS #
#       ###
#       #
#       #
##### # # #
# ##### #####
# ##### #
#       # #
#_###   ###
#04.##### #
###_###   ### #####
#       ###   ###
###           a #
##### #
#####

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [MH.c] Incrocio ovest
05 -->> [MH.e] Belvedere est

OGGETTI

a. Frecce sacre

NEMICI

(x1) Papà Pyros <> Esp 2.100 -- Gil 1.500 [Boss 1]
(x3) Pyros grigio <> Esp 8.712 -- Gil 1.146 [Boss 2]
(x3) Pyros viola
(x2) Anima <> Esp 1.550 -- Gil 280
(x2) Scheletrosso
(x1) Gargoyle <> Esp 2.323 -- Gil 223
(x2) Roc minore
(x2) Pyros grigio <> Esp 3.349 -- Gil 449
(x1) Pyros viola
(x2) Anima <> Esp 920 -- Gil 118

(x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484
 (x3) Roc minore <> Esp 3.012 -- Gil 243
 (x4) Scheletrosso <> Esp 1.260 -- Gil 324

[MH.e] BELVEDERE EST

```

#####
#         #               #####
#####   #               #####
#####   #               #####          a #
#         #####         #####       PS #####
#         #               #
#         #####         #####         #####
#####   #####   #####   #####   #
#         #               #####       c   #
#         #               #####       #
#         #               #####       ###
#         #               #####
#         #               #####
#         #               #   #   #
#         #               #   #   #
#####   #               #   #   #
#         #               #   #   #   #####
#         b   #               #   #   #   #
#         #               #####   #   #
#####   #####

```

COLLEGAMENTI

05 -->> [MH.d] Cima
 06 -->> [MH.f] Sentiero est

OGGETTI

- a. Sveglia
- b. Clessidra di bronzo
- c. Panacea

NEMICI

(x2) Anima <> Esp 1.550 -- Gil 280
 (x2) Scheletrosso
 (x1) Gargoyle <> Esp 2.323 -- Gil 223
 (x2) Roc minore
 (x4) Pyros <> Esp 6.362 -- Gil 846
 (x2) Pyros viola
 (x2) Pyros grigio <> Esp 3.349 -- Gil 449
 (x1) Pyros viola
 (x3) Scheletrosso <> Esp 2.522 -- Gil 359
 (x1) Skuldier
 (x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484
 (x2) Tartaruga magma <> Esp 3.332 -- Gil 468

```

#####
#####      ###06.#####
###          #
###          #
###          ### #
###          ##### a #
#            ##### #
###          #####
#            #
#            ##### #
#            ##### b #
#            ##### #
#            #####
###          #####
#            #
#####      ###07.#
#####      #
#####      #
#####      #
#####

```

COLLEGAMENTI

06 -->> [MH.e] Belvedere est
07 -->> [MH.g] Versante est

OGGETTI

- a. Bacio di dama
- b. Bandana

NEMICI

```

(x2) Anima          <>   Esp 1.550  --  Gil 280
(x2) Scheletrosso

(x1) Gargoyle       <>   Esp 2.323  --  Gil 223
(x2) Roc minore

(x2) Pyros grigio   <>   Esp 3.349  --  Gil 449
(x1) Pyros viola

(x3) Scheletrosso   <>   Esp 2.522  --  Gil 359
(x1) Skuldier

(x1) Belfagor       <>   Esp 4.088  --  Gil 484

(x2) Tartaruga magma <>   Esp 3.332  --  Gil 468

```

```

#####
#####
#####
###07.### ##### #
#          #
###          ##### #
#            ##### #
###          ##### ###
#####      ###
#####

```



```

#####          ###
###           ###
#             #####
#             ###
#             #####
#             #####
#             ###
###          #
#####      ###
#####      ###
#           #####
#           #####
#           ###
#           ###
#           ###
#####     #
#####     # # #
#####     #####
#08.#

```

COLLEGAMENTI

07 -->> [MH.f] Sentiero est
08 -->> Zona continentale tra il Monte Hobs e Fabul

NEMICI

(x2) Anima	<>	Esp 1.550	--	Gil 280
(x2) Scheletrosso				
(x1) Gargoyle	<>	Esp 2.323	--	Gil 428
(x2) Roc minore				
(x2) Pyros grigio	<>	Esp 3.349	--	Gil 449
(x1) Pyros viola				
(x3) Scheletrosso	<>	Esp 2.522	--	Gil 359
(x1) Skuldier				
(x1) Belfagor	<>	Esp 4.088	--	Gil 484
(x2) Tartaruga magma	<>	Esp 3.332	--	Gil 468

=====

REAME DEGLI EIDOLON

[@09RE]

=====

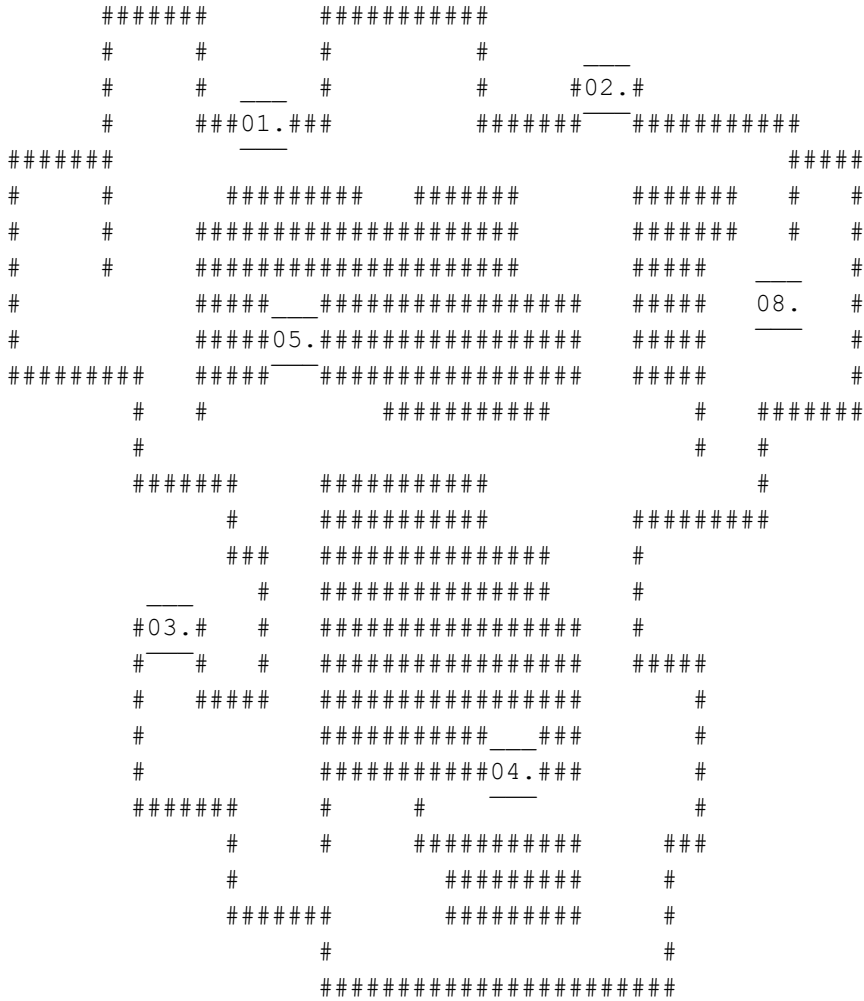
Stanze presenti -----: dieci
Musica di sottofondo -: 040. Il reame degli eidolon
Punti di Salvataggio -: nessuno

=== OGGETTI ===

=== NEMICI ===

5.000 Gil [RE.i]
6.000 Gil [RE.i]
Arco letale [RE.l]
Bacio di dama [RE.i]
Coda di fenice [RE.b, i]
Elisir [RE.l]
Etere [RE.i]
Frecce di Yoichi [RE.l]
Megaetere [RE.l]
Sveglia [RE.b]

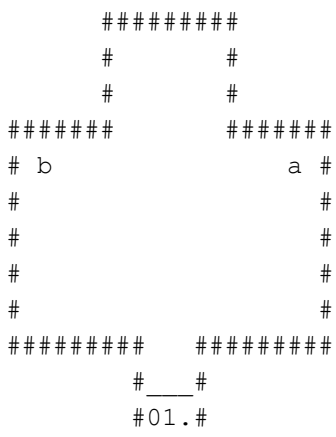
(nessuno)



COLLEGAMENTI

- 01 -->> [RE.b] Livello intermedio B
- 02 -->> [RE.c] Locanda
- 03 -->> [RE.d] Officina
- 04 -->> [RE.e] Armaiolo
- 05 -->> [RE.f] Livello intermedio C
- 08 -->> [RE.i] Livello superiore

Il collegamento 08 è indicato da un teletrasporto grigio situato sul pavimento.



COLLEGAMENTI

01 -->> [RE.a] Livello intermedio A

OGGETTI

- a. Coda di fenice
- b. Sveglia

[RE.c] LOCANDA

```

#####
##### # #
# # # #####
# ##### #
# #
# #
# #
# #
##### #
# #
##### #####
#_#
#02.#

```

COLLEGAMENTI

02 -->> [RE.a] Livello intermedio A

[RE.d] OFFICINA

```

#####
# # # #
# # # #
# ##### #
# #
# #
# #
# #
##### #####
#_#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 -->> [RE.a] Livello intermedio A

[RE.e] ARMAIUOLO

```

#####
# # # #
# ##### #
# #
# #
##### #####
#_#
#04.#

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [RE.a] Livello intermedio A

```
#####
##### #
# # #
##### #
##### #
# #
#06. #
#####
# #
#05.#

```

COLLEGAMENTI

05 -->> [RE.a] Livello intermedio A
06 -->> [RE.g] Livello intermedio D

```
#####
##### #
### #
# 07. ### #
##### #
##### #
# #
# 06.#
#####

```

COLLEGAMENTI

06 -->> [RE.f] Livello intermedio C
07 -->> [RE.h] Sala del Re degli eidolon

Il collegamento 07 è indicato da un teletrasporto grigio situato sul pavimento.

```
#####
### ###
# #
# #
# #
# #
# 07. #
### ###
#####

```

COLLEGAMENTI

07 -->> [RE.g] Livello intermedio D

Il collegamento 07 è indicato da un teletrasporto grigio situato sul pavimento.

```
#####
##### #
##### b #####

```

```

#          _____#####          #
#####          #####08.#####          #####
###          #####-----#####          #
#          #####          #          ###
#          #####          #####          #####
###          #####          a #####          #
#          #####          #####          #
#          c #####          #####          ###
#          #####          #
###          #####          e          #
#          _____          #
#####          10.          #####          #
          ###          #####09.#          #
          #####          #####          #####
          #          #####          ###
          #####          #####
          #          #####
          #####          d #####
          #####

```

COLLEGAMENTI

08 -->> [RE.a] Livello intermedio A
09 -->> [RE.1] Livello inferiore
10 -->> Mondo esterno

OGGETTI

- a. Coda di fenice
- b. Bacio di dama
- c. Etere
- d. 6.000 Gil
- e. 5.000 Gil

I collegamenti 08 e 10 sono indicati da teletrasporti grigi situati sul pavimento. Il collegamento 09 è rappresentato invece da un gradino quadrato. Una volta usciti sul mondo esterno, la scena si sposterà automaticamente presso la zona continentale tra Damcyan ed il Monte Hobs.

_____[RE.1] LIVELLO INFERIORE

```

#####
#          #
#          a b          #
#          c d          #
#          #
###          #####
#####          #####
#          #
#          #
#####          #####
###          ###
#          #
#          #
#          #
#          _____          #
#          09.          #
#          _____          #
#          #
###          ###
#####

```



```

# ##### #
# ##### #
#           c #
#           #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 -->> [TB.i] Torre di Babil - S10/D
02 -->> [SS.b] Ufficio dei programmatori /B

```

Il collegamento 01 è raffigurato da un coniglio mentre quello 02 è indicato da un quadrato giallo situato sul pavimento.

OGGETTI

```

a. Tenda [parlare con Long, il fantasma nero]
b. Elisir [parlare con Atheodex, il neonato nella capsula]
c. Sveglia [parlare con Otsuma, il bambino nella capsula]
d. Collirio [parlare con Nakamura, il bambino biondo]
Ms Bracciale di rubino [sconfiggere Michisuke]

```

NEMICI

```

Ma Mao [uomo elegante]
Ms Michisuke [monaco con i pantaloni blu]

```

ALTRO

```

RA Ripristino HP e cura degli status [parlare con Solna, il Pyros bianco]
RB Ripristino HP e cura degli status [parlare con Somn, il leone viola]

```

[SS.b] UFFICIO DEI PROGRAMMATORI /B

```

#####
#   #
# 03. #
#   #
###  ###
# # #####
# #   ###   ###
# #####   ###   ###   ###
#           ###   ###   #
# #####   #
# # # # # #
# # # a Gd #
###  ###  ###   ###
#   # #####
# 02. #
#   #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

02 -->> [SS.a] Ufficio dei programmatori /A
03 -->> [SS.c] Club

```

I due collegamenti sono indicati da un teletrasporto luminoso situato sul pavimento.

OGGETTI

```

a. Goccia magica [parlare con Youichi, l'uomo disteso sul tappeto]
Gd Rivista lali-hot [sconfiggere il Game designer]

```

NEMICI

Gd Game designer [mago disteso sul tappeto]

[SS.c] CLUB

```

#####
#           a           #
#                   #
#                   #
###                   ###
#                   #
###                   ###
#                   #
#                   #
#####           #####
#           03.       #
#           03.       #
#####

```

COLLEGAMENTI

03 -->> [SS.b] Ufficio dei programmatori /B

OGGETTI

- a. Mela d'oro [consegnando a Miu-P la Rivista lali-hot per la prima volta]
- a. Pozione [consegnando a Miu-P la Rivista lali-hot le volte successive]

```

=====
TORRE DI BABIL [09TB]
=====

```

Stanze presenti -----: diciassette
Musica di sottofondo -: 033. Torre di Babil
Punti di Salvataggio -: 2 [TB.g], [TB.o]

=== OGGETTI ===

- Arco letale [TB.f]
- Berretto verde [TB.b]
- Coda di fenice [TB.e]
- Etere [TB.a]
- evocazione Ifrit [TB.e]
- evocazione Ramuh [TB.b]
- evocazione Shiva [TB.a]
- evocazione Titano [TB.f]
- Fiocco [TB.c]
- Frecce glaciali [TB.a]
- Granpozione [TB.e, k]
- Guanti del gigante [TB.h]
- Kiku-ichimonji [TB.d]
- Megaetere [TB.n]
- Pozione-X [TB.e]
- Scudo di Atena [TB.j]
- Vento antartico [TB.f]
- Vento artico [TB.k]

=== NEMICI ===

- Alligatore [TB.q]

Bahamut	[TB.p]
Bambola diabolica	[TB.a, b, d]
Bavarois violetto	[TB.c, e, f, h, j, k, m, n]
Bestia glaciale 1	[TB.a, b, c, d, e, j, k, m, p]
Bestia glaciale 2	[TB.a]
Burattinaio	[TB.a, b, d, q]
Cait Sith	[TB.q]
Capitano goblin	[TB.a]
Cavaliere ardente	[TB.b, d, j, k]
Cavaliere fantasma	[TB.b, c, d, e, j, k]
Cavaliere oscuro	[TB.q]
Cerebrochimera	[TB.f, h, j, k, m, p]
Chimera	[TB.f, h, j, k, m, n, p]
Deus Ex Machina	[TB.k]
Drago verde	[TB.b]
Golem d'acciaio	[TB.n, p]
Golem di mithril	[TB.m, n]
Golem di pietra	[TB.n, p]
Ifrit	[TB.p]
Lilith	[TB.q]
Lucertola del gelo	[TB.b, c, d, e, f, h]
Lucertola nera	[TB.a, b, c, d, e, f, h, j, k, m]
Medusa	[TB.m, n]
Misteruovo	[TB.c, e, f, h]
Molosso ardente 1	[TB.a, b, d, j, k, m, n, p]
Molosso ardente 2	[TB.e]
Mousse bianca	[TB.c, e, f, h, j, k, m, n]
Naga	[TB.m, n, p]
Occhio di sicurezza	[TB.m, n, p]
Orco	[TB.q]
Pyros grigio	[TB.q]
Ramuh	[TB.p]
Rydia?	[TB.p]
Scolopendra 2	[TB.f]
Shiva	[TB.p]
Soldato androide	[TB.k]
Tartaruga magma	[TB.a, c, e, f, h]
Titano	[TB.p]

[TB.a] S13

```

#02.#
##### # # #####
### ##### S # # #
# # # # # #
##### # # # #
### # # # #
# b # # # #
##### # # # #
# # # # # c #
# # # # # #
##### # # # #
# ##### # # # #
# # # # # # #
# # # # # #
### # # # #
# # # # #

```

```

# a # # #
##### # #
# #
# #
# #
# #
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 -->> Zona continentale esterna alla Torre di Babil
02 -->> [TB.b] S12/A

OGGETTI

- a. Frecce glaciali
- b. Frecce glaciali
- c. Etere
- S. evocazione Shiva [dopo aver sconfitto la Bestia glaciale 2]

NEMICI

```

(x1) Bestia glaciale 2      <>  Esp 2.455  --  Gil 2.760  [Boss]

(x3) Bambola diabolica     <>  Esp 6.632  --  Gil 1.271
(x1) Burattinaio
(x1) Bambola diabolica .evo

(x2) Bambola diabolica     <>  Esp 5.224  --  Gil 1.002
(x1) Burattinaio
(x1) Bambola diabolica .evo

(x2) Capitano goblin       <>  Esp 5.526  --  Gil 324
(x1) Tartaruga magma

(x3) Bestia glaciale 1     <>  Esp 4.323  --  Gil 828

(x4) Capitano goblin       <>  Esp 7.720  --  Gil 180

(x3) Lucertola nera        <>  Esp 3.894  --  Gil 129  (anche Sirena)

(x2) Molosso ardente 1     <>  Esp 3.416  --  Gil 488

```

_____ [TB.b] S12/A

```

#####02.#####
##### #
### #
# a #####
##### #
# #
# #
# #
# #
# #####05.###
# ### #
# ### R #
# ### #####04.#####
# ##### #
# ##### ###
# ##### #
# ##### #####

```

```
#   ##_##   #
#   ##03.##  #
#           #
###           ###
#####
```

COLLEGAMENTI

02 -->> [TB.a] S13
03 -->> [TB.c] S12/B
04 -->> [TB.d] S12/C
05 -->> [TB.e] S11

OGGETTI

a. Berretto verde
R. evocazione Ramuh [dopo aver sconfitto il Drago verde]

NEMICI

(x1) Drago verde	<>	Esp 6.870	--	Gil 3.680	[Boss]
(x2) Bambola diabolica	<>	Esp 5.224	--	Gil 1.002	
(x1) Burattinaio					
(x1) Bambola diabolica .evo					
(x2) Bestia glaciale 1	<>	Esp 5.441	--	Gil 763	
(x1) Cavaliere fantasma					
(x2) Bestia glaciale 1	<>	Esp 6.298	--	Gil 1.040	
(x2) Molosso ardente 1					
(x2) Cavaliere ardente	<>	Esp 6.832	--	Gil 1.088	
(x2) Molosso ardente 1					
(x2) Lucertola del gelo	<>	Esp 3.960	--	Gil 621	
(x1) Lucertola nera					
(x3) Lucertola nera	<>	Esp 3.894	--	Gil 129	(anche Sirena)
(x2) Lucertola nera	<>	Esp 2.596	--	Gil 86	

_____ [TB.c] S12/B

```
#####
##### a #####
#           #
#           #
#           #
#####03.#####
```

COLLEGAMENTI

03 -->> [TB.b] S12/A

OGGETTI

a. Fiocco

NEMICI

(x3) Bavarois violetto	<>	Esp 7.674	--	Gil 1.302	(anche Sirena)
(x3) Mousse bianca					
(x2) Bestia glaciale 1	<>	Esp 5.441	--	Gil 763	

(x1) Cavaliere fantasma

(x1) Lucertola nera <> Esp 1.298 -- Gil 43
 (x1) Misteruovo

(x2) Lucertola del gelo <> Esp 3.960 -- Gil 621
 (x1) Lucertola nera

(x2) Lucertola del gelo <> Esp 5.994 -- Gil 1.046
 (x2) Tartaruga magma

(x1) Lucertola nera <> Esp 4.630 -- Gil 511
 (x2) Tartaruga magma

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129

(x2) Lucertola nera <> Esp 2.596 -- Gil 86

_____ [TB.d] S12/C

```

#####
##### a #####
#           #
#           #
#           #
#####04.#####
_____

```

COLLEGAMENTI

04 -->> [TB.b] S12/A

OGGETTI

a. Kiku-ichimonji

NEMICI

(x2) Bambola diabolica <> Esp 5.224 -- Gil 1.002
 (x1) Burattinaio
 (x1) Bambola diabolica .evo

(x2) Bestia glaciale 1 <> Esp 5.441 -- Gil 763
 (x1) Cavaliere fantasma

(x2) Bestia glaciale 1 <> Esp 6.298 -- Gil 1.040
 (x2) Molosso ardente 1

(x2) Cavaliere ardente <> Esp 6.832 -- Gil 1.088
 (x2) Molosso ardente 1

(x2) Lucertola del gelo <> Esp 3.960 -- Gil 621
 (x1) Lucertola nera

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129 (anche Sirena)

(x2) Lucertola nera <> Esp 2.596 -- Gil 86

_____ [TB.e] S11

```

#####
#####

```

```

#####          #####
###          #####          #
#          #####          #
###          #####          #####
###          #####          #
#          #####          ### #
#          #####-a-#####          ### ##
#          #####          ### #
#          #####          ##### #
###          #####          ### ##
#          #####          ### #
#          #####          ### #
#          #####          ### #
###          #####          ### ##
#          #####07.###          #####06.###          ### b #
###          I          #####          #####
#####          #####          #####
#          #####          #
#          #####          #
#-c-###          #####
#          ###
#####

```

COLLEGAMENTI

05 -->> [TB.b] S12/A
06 -->> [TB.f] S10/A
07 -->> [TB.f] S10/A

OGGETTI

a. Pozione-X
b. Granpozione
c. Coda di fenice
I. evocazione Ifrit [dopo aver sconfitto il Molosso ardente 2]

NEMICI

(x1) Molosso ardente 2 <> Esp 8.806 -- Gil 2.440 [Boss]
(x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)
(x3) Mousse bianca
(x2) Bestia glaciale 1 <> Esp 5.441 -- Gil 763
(x1) Cavaliere fantasma
(x1) Lucertola nera <> Esp 1.298 -- Gil 43
(x1) Misteruovo
(x2) Lucertola del gelo <> Esp 3.960 -- Gil 621
(x1) Lucertola nera
(x2) Lucertola del gelo <> Esp 5.994 -- Gil 1.046
(x2) Tartaruga magma
(x1) Lucertola nera <> Esp 4.630 -- Gil 511
(x2) Tartaruga magma
(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129
(x2) Lucertola nera <> Esp 2.596 -- Gil 86

```

#####
# #
##### # #
### # #
# #
##### #
####13.### # #12.#####
# #
# T # #
##### #
# # #
# # #
# # #
# # #
# # #
# # #
# # #
# # #
# # #
# # #
#####08.# #07.### a #06.#####
# # # #
# # # #
# # # #
### # # b #
##### # #
# # #
# # #
# # #
#####

```

COLLEGAMENTI

06 -->> [TB.e] S11
07 -->> [TB.e] S11
08 -->> [TB.g] S10/B
09 -->> [TB.h] S10/C
10 -->> [TB.i] S10/D
12 -->> [TB.j] S10/E
13 -->> [TB.k] S9/A

OGGETTI

a. Arco letale
b. Vento antartico
T. evocazione Titano [dopo aver sconfitto la Scolopendra 2]

NEMICI

(x1) Scolopendra 2 <> Esp 9.901 -- Gil 3.420 [Boss]
(x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)
(x3) Mousse bianca
(x1) Cerebrochimera <> Esp 7.208 -- Gil 1.428
(x1) Chimera
(x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380
(x3) Mousse bianca
(x2) Lucertola del gelo <> Esp 5.994 -- Gil 1.046
(x2) Tartaruga magma
(x1) Lucertola nera <> Esp 1.298 -- Gil 43
(x1) Misteruovo
(x1) Lucertola nera <> Esp 4.630 -- Gil 511

(x2) Tartaruga magma

(x1) Cerebrochimera <> Esp 5.500 -- Gil 1.200

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129

_____ [TB.g] S10/B

```
#####  
# #  
# #  
# PS #  
# #  
# #  
#####08.#####  
_____
```

COLLEGAMENTI

08 -->> [TB.f] S10/A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [TB.h] S10/C

```
#####  
### a ###  
# #  
# #  
# #  
### ####  
#####09.#####  
_____
```

COLLEGAMENTI

09 -->> [TB.f] S10/A

OGGETTI

a. Guanti del gigante

NEMICI

(x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)

(x3) Mousse bianca

(x1) Cerebrochimera <> Esp 7.208 -- Gil 1.428

(x1) Chimera

(x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380

(x3) Mousse bianca

(x2) Lucertola del gelo <> Esp 5.994 -- Gil 1.046

(x2) Tartaruga magma

(x1) Lucertola nera <> Esp 1.298 -- Gil 43

(x1) Misteruovo

(x1) Lucertola nera <> Esp 4.630 -- Gil 511

(x2) Tartaruga magma

(x1) Cerebrochimera <> Esp 5.500 -- Gil 1.200

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129

_____ [TB.i] S10/D

```
#####
#####_#####
###  11.  ###
#      #
#      #
#      #
###    ###
#####10.#####
_____
```

COLLEGAMENTI

10 -->> [TB.f] S10/A

11 -->> [SS.a] Stanza degli sviluppatori - Ufficio dei programmatori /A

Per accedere nella Stanza degli sviluppatori bisogna parlare con il coniglio.

_____ [TB.j] S10/E

```
#####
##### a #####
#      #
#      #
#      #
#####12.#####
_____
```

COLLEGAMENTI

12 -->> [TB.f] S10/A

OGGETTI

a. Scudo di Atena

NEMICI

(x1) Bestia glaciale 1 <> Esp 4.857 -- Gil 748

(x1) Chimera

(x1) Molosso ardente 1

(x1) Cavaliere ardente <> Esp 5.975 -- Gil 739

(x1) Cavaliere fantasma

(x1) Chimera

(x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)

(x3) Mousse bianca

(x1) Cavaliere ardente <> Esp 3.416 -- Gil 528

(x1) Chimera

(x1) Cerebrochimera <> Esp 7.208 -- Gil 1.428

(x1) Chimera

(x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380

(x3) Mousse bianca

(x1) Cerebrochimera <> Esp 5.500 -- Gil 1.200

[TB.k] S9/A

```

#####
# #
# #
###13.### # #
# # # # #14.# # #
# # # # # # #
# # a # # # $ # # #
### # # # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
#####
# #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 13 -->> [TB.f] S10/A
- 14 -->> [TB.l] S9/B
- 15 -->> [TB.m] S8

Per poter attraversare la porta 15 è necessario essere entrati prima nella porta 14.

OGGETTI

- a. Vento artico
- b. Granpozione

ALTRO

\$ Boss

NEMICI

- (x1) Deus Ex Machina <> Esp 54.600 -- Gil 31.000 [Boss]
- (x3) Soldato androide

- (x1) Bestia glaciale 1 <> Esp 4.857 -- Gil 748
- (x1) Chimera
- (x1) Molosso ardente 1

- (x1) Cavaliere ardente <> Esp 5.975 -- Gil 739
- (x1) Cavaliere fantasma
- (x1) Chimera

- (x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)
- (x3) Mousse bianca

- (x1) Cavaliere ardente <> Esp 3.416 -- Gil 528
- (x1) Chimera

(x1) Cerebrochimera <> Esp 7.208 -- Gil 1.428
 (x1) Chimera

(x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380
 (x3) Mousse bianca

(x1) Cerebrochimera <> Esp 5.500 -- Gil 1.200

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129

[TB.1] S9/B

```
#####
# #####
# # # # #
#
#
#
#
#
#
#
#####
#
#14.#
```

COLLEGAMENTI

14 -->> [TB.k] S9/A

Una volta entrati in questa stanza, i personaggi premeranno automaticamente gli interruttori che apriranno la porta 15, la quale condurrà da S9/A [TB.k] a S8 [TB.m].

[TB.m] S8

```
#####
#16.##### # #####
# #15.# #
#
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

15 -->> [TB.k] S9/A
 16 -->> [TB.n] S7/A

NEMICI

(x1) Bestia glaciale 1 <> Esp 4.857 -- Gil 748
 (x1) Chimera
 (x1) Molosso ardente 1

(x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)
 (x3) Mousse bianca

(x1) Cerebrochimera <> Esp 7.208 -- Gil 1.428
 (x1) Chimera

(x1) Golem di mithril <> Esp 4.867 -- Gil 608
 (x1) Medusa

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 624
(x1) Molosso ardente 1 .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.126 -- Gil 530
(x1) Naga .evo

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129

(x2) Medusa <> Esp 2.416 -- Gil 450

_____ [TB.n] S7/A

```

#####
###16.### #
# #
### ### #####
# ### #
# ##### #17.#####
# ##### #
# ##### #
# ##### #
### #####
# #####
##### #
### #
##### #18.###
# ##### #
# ### #
### ### #
# ##### #####
# ##### #
# ##### #
##### # ##### #
# a ##### ### #
# #
##### #
# #####
#####

```

COLLEGAMENTI

16 -->> [TB.m] S8/A
17 -->> [TB.o] S7/B
18 -->> [TB.p] S6

OGGETTI

a. Megaetere

NEMICI

(x3) Bavarois violetto <> Esp 7.674 -- Gil 1.302 (anche Sirena)
(x3) Mousse bianca

(x1) Golem d'acciaio <> Esp 3.611 -- Gil 683
(x1) Golem di pietra

(x1) Golem di mithril <> Esp 4.867 -- Gil 608
(x1) Medusa

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 608

(x1) Chimera .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 624
(x1) Molosso ardente 1 .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.126 -- Gil 530
(x1) Naga .evo

(x2) Medusa <> Esp 2.416 -- Gil 450

_____ [TB.o] S7/B

```
#####
#           #
#           #
#      PS   #
#           #
#      ____ #
#####17.#####
```

COLLEGAMENTI

08 -->> [TB.n] S7/A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [TB.p] S6

```
#####
#   #   ____
###  ###18.###
##### #   #
#   ###  ###  #   #
#   BOSS  #   ###  #
#   #   #   #   #
#   ###  ###  #   #
#####  #####  #   #
#####  #####  ###
###      #####  ###
#           #
#           ###
#           #####
#####
```

COLLEGAMENTI

18 -->> [TB.n] S7/A

NEMICI

(x1) Rydia? <> Esp 10.500 -- Gil 0 [Boss]
(x1) Bahamut .evo
(x1) Ifrit .evo
(x1) Ramuh .evo
(x1) Shiva .evo
(x1) Titano .evo

(x1) Bestia glaciale 1 <> Esp 4.857 -- Gil 748
(x1) Chimera
(x1) Molosso ardente 1


```

#####          #####
#   ###      #   #####
#   ## ###   #####
###   ###           #
#               #####
####           ##
#   ####       #####
##   #   #     #   ####
#   #   #     ##   ####
####   ###   ###   #   #####          #####
#   #####   ##   #   #           #   #
#   •1•     #   #   ##   ##   #   ##   ##
#####   ##   ##   #####   #####   #   #
      ### #   #   #####   ##   #####   #   #####   #   ##
      #   ##   #####   ###   #####   #   ##   ##   #   ##
      #####           ##   ##   ##   #####   ##
                                #####   #
                                ##           #####
                                #           #
                                ##          #
                                ###         #
                                #           #
                                #####        #
                                #####        ##
                                #####        #####
                                #           ##
                                #####        ###
                                #####        #
                                #           ###
                                #####        ##
                                #####

```

=== LOCALITÀ ===

1. Monte Hobs - ingresso orientale
2. Castello di Fabul

=== NEMICI PRESENTI ===

Domovoi
 Gargoyle
 Goblin
 Porcospino
 Pyros grigio
 Pyros viola
 Riccio
 Roc minore

=== SUDDIVISIONE DEI NEMICI ===

(x4) Domovoi <> Esp 792 -- Gil 202
 (x2) Goblin

(x3) Domovoi <> Esp 1.557 -- Gil 303
 (x3) Riccio

(x3) Domovoi <> Esp 887 -- Gil 197
 (x1) Riccio


```
=====
CODICE                EFFETTO
=====
0x2000e80c 0x00000000
0x2000e834 0x53E00005
0x1000e840 0x000007E7   Si ottiene il Bestiario completo
0x2000e9a4 0x00000000
0x2000e9cc 0x53E00005
0x1000e9d8 0x000007E7
-----
0x2005a4c4 0x00000000   I mostri rilasciano sempre Oggetti al termine delle
0x2005a548 0x00000000   battaglie
-----
```

```
+-----+
|  CURIOSITÀ  |                                     [@10CS]
+-----+
```

=== CAMEO ===

In questo breve episodio della trilogia compaiono alcuni personaggi che avranno una parte importante nel capitolo successivo:

- Biggs e Wedge tra i soldati di Baron
- Harley, come segretaria in prova del regno di Damcyan
- Gekkou e Zangetsu, che bloccano l'accesso al castello di Eblan

```
////////////////////////////////////
|
| Per segnalarmi eventuali imprecisioni, errori, |
| mancanze, oppure volete chiedere qualcosa di |
| particolare sul gioco, mandatemi un email a: |
|
| spanettone@yahoo.it |
|
| cercherò di rispondere il prima possibile |
|
|////////////////////////////////////
```

```
+-----+
| ** CREDITS ** |
+-----+
```

GUIDA A FINAL FANTASY IV - INTERLUDE

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter
 Copyright 2018 Spanettone Inc
<http://spanettone.altervista.org>
 spanettone@yahoo.it
 ALL RIGHTS RESERVED

